Coquemard le Scribouillard
&
Coquine Ludine

Le Quart Livre

Rêve de Dragon

Seconde édition

Remerciement à tous ceux qui, involontairement ou volontairement, ont participés à la création de ce quatrième livre et entre autres:

Auteurs, Dessinateurs, Contributeurs :

Alain GUERRY
Antoine BOEGLI
Antoine CHERET
* antoine.cheret@hotmail.fr
Antoine DONGRADI
Archiben
Arnaud TERRAL pour l'association Abracadabra
* terral@gmx.fr
" trollmetender.free.fr
Azrael TOME
Benjamin SCHWARZ
Benoît DUFOUR
Benoît FELTEN
Bruno BELLAMY
Christian PELTIER
Christophe GENSER
Christophe LABORDE
Christophe OSSWALD
Colin HEINE
* heine.colin1@utanet.at
* www.lachimereauxmillereves.com
David GIVENS
David ROBERT
Denis GERFAUD
Didier HENRY
" www.leguerriersorde.com
Dominique PREVOT
" www.famille-prevot.fr/ReveDeDragon/
Dormouse
Eliane JAULMES
Elsékianthe
" jflhomme.free.fr/reve/index.html
" oiseauoracle.free.fr
Emmanuel GRELLARD
Eric DURAND
Etienne de la SAYETTE
Fabien JANOTS
* janots@freesurf.fr
Florence MAGNIN
Francis RAKOTOARISON
François LEVIN
François SUTER
Frédéric HEMMER
Gilles GARNIER
Guillaume DELCROIX
Guillaume Galet
Guillaume RIES
Hieronymous
* mironymous@malcontentgames.com
" malcontentgames.com
Hugues
Jacques GIRALT
Jal - Just an Illusion
Jean Matthieu SENECOT
Jean-Luc DONNADIEU
Jérome PELON
Jidus
* jidus@club-internet.fr
Julien KACI
Julien WEBER
John Grümph
Laurent GERLAUD
* laurent.gerlaud@wanadoo.fr
" www.monpetitcoin.com/omnireve/gratteurs
" www.contrevents.com
Luis
Mario HEIMBURGER
* Mario_Heimburger@hotmail.com
" www.eastenwest.net
Martin GAUDIER
Matthias WIESMANN
k alias « Thias »
* Matthias.Wiesmann@a3.epfl.ch
Matthieu WALRAET
Michel POULIN DE COURVAL
* almasilve@hotmail.com
" www.athanore.com
Monique GUERRIN
Nicolas MARJANOVIC
Nomor Tirrzh
Olivier DUPUIS
* dupuisolivier@yahoo.fr
Olivier FRAISIER
Olivier HASCOET
Pascal RIVIERE
Perceline
Philippe BONNEYRAT
Philippe SIGAUD
Pierre LEJOYEUX
Pierre-Alexandre SICART
Robin JAULMES
Rolland BARTHELEMY
" www.lachimereauxmillereves.com
Stéphane AUBOUSSU
Stéphane CHAMALET

Superfox
Sylvain FABRE
Sylvain HECK
Thierry SEGUR
Tarik HAMEDINE
Vincent VANDEMELEUBROUCK
* *vincent@leguerriersorde.com*
* *vvandeme@free.fr*
" *www.leguerriersorde.com*
Virginie AUGUSTIN
Yannick GUERRIN
Ygonaar
Yoann LE BARS
k *alias « Le Farfadet Spatial »*
* *le.farfadet.spatial@free.fr*
" *le.farfadet.spatial.free.fr*

Sites Internet (dead or alive…):

Association Abracadabra	*http://www.ifrance.com/Abracadabra/*
Athalef & Compagnie	*http://perso.wanadoo.fr/athalef/*
Auberge des Voyageurs	*http://jflhomme.free.fr/reve/index.html*
BreversA ADM	*http://breversa.free.fr*
Chimeriks	*http://mapage.noos.fr/chimericks/index_flash.html*
Confluent des Rêves	*http://jeanluc.donnadieu.free.fr/*
Du Rêve aux Dragons	*http://perso.club-internet.fr/titjf/*
Eastenwest-Archives RDD	*http://eastenwest.free.fr/*
FMR Homepage	*http://membres.lycos.fr/fmr/*
Forum jeu RDD	*http://perso.mnet.fr/bdupiat/rdd/forumjeu.htm*
La Cage aux Trolls	*http://cageauxtrolls.free.fr/*
La Caverne des Grands Rêveurs	*http://zineatmo.free.fr/index_rdd.htm*
La Chimère aux Mille Rêves	*http://www.lachimereauxmillereves.com/*
La Frontière des Limbes (onirophyse)	*http://sheck.free.fr/Jdr/Rdd/rdd.html*
La Gueule du Dragon	*http://membres.lycos.fr/gueule/*
La Scénariothèque (documents RDD)	*http://www.scenariotheque.org/*
Le Conteur des Rêves	*http://www.conteur.free.fr/*
Le Domaine d'Ombrian	*http://ombrian.ifrance.com/ombrian/*
Le Grimoire des Gratteurs de Lune	*http://www.monpetitcoin.com/omnireve/gratteurs/*
Le Guerrier Sorde	*http://www.leguerriersorde.com/*
Le Tournereve	*http://sheck.free.fr/Jdr/Rdd/Webring/webring.html*
Légendes	*http://perso.wanadoo.fr/thibaud.monteiro/legendes/*
L'Envers du Décor	*http://deuxcha.free.fr/frame_jeux.html*
Les Arkhanes du JDR	*http://membres.lycos.fr/arkhanes/*
Les Bonnes Recettes de Tantine Gobbo	*http://perso.wanadoo.fr/gobbo/*
Les Forgerons de l'Epée	*http://selenim.free.fr/*
Les Terres Mythiques du Rêve	*http://iquebec.ifrance.com/enb/*
L'Oiseau Oracle	*http://oiseauoracle.free.fr/*
L'Omnireve	*http://www.monpetitcoin.com/omnireve/*
L'Oniropaedia	*http://oniropaedia.lm7.fr/index.php/Accueil*
Malcontent Games	*http://www.malcontentgames.com/*
Passeport pour le Rêve	*http:// www.famille-prevot.fr/ReveDeDragon/*
Reudeudeu	*http://www.lahiette.com/reudeudeu/*
Site de l'Elfe Noir	*http://www.sden.org/jdr/rdd/*
Troll Me Tender	*http://trollmetender.free.fr/*
Witch Walrus World	*http://perso.wanadoo.fr/wwalrusw/rddm.htm*

Le Conteur des Rêves est l'oeuvre commune d'Eliane Jaulmes et de Philippe Sigaud, avec la participation d'Eric Durand :
Eliane Jaulmes, jaulmes@free.fr
Philippe Sigaud, sigaud@free.fr
Eric Durand, thalsion@hotmail.com
Le Conteur des Rêves remercie de leur contribution et de leur amitié : Fabien Janots, Martin Gaudier, Christophe Osswald et Vincent Vandemeulebrouck.
Adresse du site : http://www.conteur.free.fr/

Rêve de Dragon est une marque déposée par Denis Gerfaud.€

Table des Matières

Table des Matières 5
Naissance des Voyageurs 11
Effets de l'âge sur les différentes races de Rêve de Dragon 11
Astrologie 13
Essai d'astrologie draconique 15
Marchandises & Services 18
Chez l'armurier 19
Armes 20
Armures 22
Alimentation générale 23
Outillage 28
Bijoux & Gemmes 30
Auberges, Tavernes & Logements 33
Soins 35
Mode & Couture 36
Habillement 37
Sciences 39
Jeux & Instruments de Musique 41
Animaux 42
Produits Domestiques 44
Transports 46
Voyage 47
Bâtiments & Constructions 48
Services 49
Index 50
Pour quelques bardes de plus ... 52
Extrait de rêve 52
Le noble art de la musique 53
Classification des instruments 54
Les musiques & chants draconiques 54
Lutherie 54
Annexe 54
Instruments étranges 55
A Corde 55
A Corde et à Vent 55
Dansons maintenant ! 56
Danses récréatives 56
Danses solistes 56
Pousser la chansonnette 58
Chants populaires 58
Paroles de Groins 59
Chansonnette grouine 61
Chants de légende 61
L'art de la Jonglerie 62
ou comment émerveiller les enfants 62
Introduction 62
Ranger les balles dans des boites 62
Quelques figures classiques à trois balles 63
D'autres figures au caractère plus onirique 64
Où il est question de qualité 64
Où il est question de qualité 65

Lorsque les figures se mélangent... 65
...Les spectateurs affluent. 66
Réaliser un numéro artistique à plusieurs 68
L'enfer du Jeu 70
Les types 70
De Balles 70
D'Adresse 71
De Dés 71
De Cartes 71
De Réflexion 72
Cuisines & Marmitons 73
Les bases du gourmand art 73
Les légumes 73
Recettes connues 74
Comtes & Légendes d'Outre-Rêve 78
Les légendes 78
La ville Glauque 78
Les tireurs de vent 79
Le géant du trou de la marche 79
A l'unisson 80
Poésie 81
Leçons de Rêve 81
Autres Poésies 85
Poésie grouine 86
Index des plaisirs 88
A la belle étoile 91
La cueillette 91
La pêche 91
La chasse 92
L'eau 92
Nager & survivre dans l'eau 93
Le sommeil & la veille 96
Veiller dans les Rêves de Dragon - Variante 97
Le sommeil 97
La veille 97
Veilles particulières 97
La Discrétion 99
Plusieurs opposants 99
Malus de distance 100
Les Collines 101
Les Déserts 102
Les Désolations 103
Les Forêts 104
Les Forêts Tropicales 107
Les Marais 108
Les Milieux Aquatiques 110
Les Milieux Maritimes 112
Les Montagnes 114
Les Plaines 116
Les Sous-Sols 118
Tous milieux 119
Index des milieux 121
De Capes et d'Epées 123
Technique de combat 123
Règles de Combat modifiées 125
Introduction 125
But du système 125
Le Système 125
Gestion des Actions Supplémentaires 126
En Résumé 127
Nouvelle règle d'initiative 128
Principes generaux 1d20 128
Ajustement 128
Pour des combats plus beaux ! 131
Techniques de combat 133

Les règles de bases 133
Nouvelles techniques de combat 133
Nouvelles situations de combat 135
Rappel des phases d'un round 135
Fumbles ! 136
Autres règles 138
Dégâts & difficultée 138
Index des combats 139
Chasse aux trésures... 141
... N'y allez pas pour des clopinettes !!! 141
Botanique 142
Les herbes de repos 142
L'astucieux petit livre de Kleurette 144
Index 171
L'Alchimie 175
Plus qu'une science, un art ! 175
Tour de main 176
Recherches en Alchimie 176
Usage du Haut-Rêve en Alchimie 179
Opérations alchimiques avancées 180
Distillation 180
Calcination 180
Macération 180
Insolation 180
Dosage 181
Raccourcis 181
Frissons et Onguents 181
Les poisons 181
Les drogues 181
Ingrédients & Principes actifs 182
Sels, poudres et minéraux 183
Plantes, champignons, fruits & baies employées en alchimie 183
Animaux & Créatures 185
Morceaux choisis 186
Chaleurs & Couleurs 187
Index 228
Les poisons 232
Règle optionnelle 232
Poisons ingestifs 232
Venins de lame 236
Incapacitants & Potions étranges 238
Poisons naturels 238
Recettes perdues & Poisons retrouvés 238
Index 240
Les maladies 242
Rappels 242
Maladies mortelles 242
Maladies graves 246
Maladies bénignes 247
Maux étranges 249
Troubles du comportement 250
Précis de massuponcture 251
Massuponcture 251
Principes essentiels 251
Index 253
Les écrits 255
Lecture des livres 255
La bibliothèque 257
Alchimie 257
Astrologie 260
Botanique 261
Charpenterie 262
Chirurgie 262
Combat 263
Cuisine 263
Dessin 263
Divers 263

Ecriture 264
Haut-Rêve 265
Jeu 268
Légendes 268
Maçonnerie 270
Maroquinerie 270
Médecine 270
Navigation 271
Orfèvrerie 271
Pêche 272
Séduction 272
Survies 272
Zoologie 273
Index 274
Quelques mots de notre Conservatrice 280
Les Humanoïdes 281
Les Elfes 281
Les Onze Tribus Elfiques 285
Additif aux règles sur les Elfes des Onze tribus 288
Les Foliens 289
Le Gainav 290
Les Grand-Gars 291
Les Nains - Le Peuple de la Terre 293
Les Nyn's 295
Le peuple de Résonance 298
Les Résh'Ep 298
Les aventures de Petit-Os 301
Préambule 301
Chapitre 1 302
Chapitre 2 302
Chapitre 3 302
Chapitre 4 303
Chapitre 5 303
Chapitre 6 303
Chapitre 7 303
Chapitre 8 304
Chapitre 9 305
Chapitre 10 305
Caractéristiques de Petit-Os 306
Les Groins de la tribu 307
Le Dressage 308
Les animaux 310
Le Gibier 329
Les Entités 341
Entités de Cauchemar Incarnées 341
Entités de Cauchemar Non Incarnées 348
Entités Alcoolique Incarnées 350
Entités de Rêve 350
Index 352
Apprentissage & Entrainement 355
Au quotidien 355
Pré-requis 355
L'élève & le mentor 355
Haut-rêve 355
Nouvelles règles d'apprentissage 356
Apprentissage Draconic 358
La mise en oeuvre 359
Les séances 359
Nouvelles règles d'expérience 360
Réussites Particulières 360
Stress 360
Motivation 360
Apprentissage Draconic 361
Signes Draconics 362
Lecture des livres 362
Désirs lancinants 363
Particulières en Rêve 363

Index 364
Du neuf pour Oniros ! 366
Initiative magique 366
Ciblage d'un sort 367
Un sort, vite ! 367
Tout sur les éléments 369
Les sculpteurs d'Oniros 371
Extraits des grimoires des sculpteurs d'Oniros 372
De l'Art des Bulles 375
Eros 377
Introduction 377
Les sentiments 377
Exemple 378
Autre exemple 378
Les Sorts 378
La Magie Elfique 381
Phytos 382
Soflos 384
Guérison 387
La Magie Nanique 389
Du Très Haut Rêve 396
Apprentissage Draconic 397
Afflictions des voyageurs 398
Souffles de Dragon 398
Souffles Thanataires 406
Qu'est-ce qu'un souffle thanataire ? 406
Les Souffles 406
Index 408
Index d'Oniros 410
Oniros 412
Index d'Hypnos 428
Hypnos 430
Index de Narcos 461
Narcos 463
Index de Thanatos 477
Thanatos 480

Naissance des Voyageurs

Avant qu'ils n'entament leur périple, invitez vos Voyageurs à réfléchir à leur histoire. Prenez leurs fiches de personnage et posez leurs des questions sur leur personnage.

« Comment ai-je appris ces compétences ? », « d'où me vient cette force ? », « comment ai-je acquis cet objet si rare en ce rêve ? » sont autant de questions qui ne trouvent en général aucune réponse.

S'interroger avant de jouer, c'est donner à son personnage une plus grande cohérence et préparer son rôle playing.

Naissance des Voyageurs

Effets de l'âge sur les différentes races de Rêve de Dragon

Source. Jérôme Pelon sur le site de l'Oiseau Oracle

Les personnages -qu'ils soient P.J. ou P.N.J.- ne vivent pas qu'une seule période dans leur vie et dans leur corps. Les Dragons ont donné à toutes les races des périodes différentes de la vie, pour qu'elles puissent apprécier chaque facette du Rêve. L'âge est une chose nouvelle dans les règles de Rêve de Dragon. Cette règle est optionnelle mais il semblera, certainement, plus logique de l'utiliser pour les personnages.

Voici, pour toutes les races jouables de Rêve de Dragon, les différentes phases de la vie en fonction de leur espérance de vie. Pour les Cyans et les Gnomes, utilisez la table des humains. Les G.R. attentifs remarqueront des différences quant aux pertes ou aux gains de races différentes pour la même phase de la vie. Ceci est dût à des dispositions différentes voire des anatomies extrêmes.

	Vaisseau	Sirène	Couronne	Dragon	Lyre	Château Dor
Elfes	0 à 115	116 à 300	301 à 500	501 à 700	701 à 999	1000 et plus
Grands-Gars	0 à 31	32 à 50	51 à 100	101 à 150	151 à 200	200 et plus
Humains	0 à 15	16 à 25	26 à 40	41 à 50	51 à 65	66 et plus
Nains	0 à 51	52 à 100	101 à 200	201 à 300	301 à 400	400 et plus
Nyn's	0 à 15	16 à 50	51 à 100	101 à 150	151 à 200	200 et plus

Effets sur les caractéristiques par Périodes et Races

Vaisseau : Il n'est pas possible de créer un P.J. de cette période de la vie. Si un personnage venait à recouvrer cette période de sa vie il ne serait plus jouable, jusqu'à ce qu'il revienne à la période de la Sirène.

Sirène : C'est à cette période que la plus part des Voyageurs sont créés. Il reste cependant possible de créer des personnages de toutes les périodes suivantes. Il faut cependant, après répartition des 160 points de caractéristiques, faire tous les ajustements dus aux différentes phases de la vie que le personnage a « brûlée ».

Couronne : C'est à cette période que le personnage est, théoriquement, au meilleur de toute son existence. Il est bon que chaque joueur garde une trace de ses caractéristiques physiques du meilleur de cette période pour chaque caractéristique.

Dragon : Cette période est celle de la pleine maturité du corps et de l'esprit. Il est le climat de l'existence. Pendant cette période les personnages ne peuvent pas augmenter une caractéristique au-delà de leur maximum de la période de la Couronne ; Mais ils peuvent encore regagner des points éventuellement perdus !

Lyre : Cette période est le commencement de la décrépitude pour toutes les races (sauf les Nyn's). A partir de cette période les personnages ne peuvent plus gagner de point d'expérience dans les caractéristiques physiques. De plus les femelles de toutes les races (sauf les Grandes-Filles) ne peuvent plus procréer.

Château Dormant : L'hiver de la vie s'est installé sur le corps -et parfois l'esprit- du personnage. Son physique est au plus bas et il commence déjà à sentir l'appel des Dragons.

L'Age de la Couronne

A cette période, les personnages n'ont pas de modificateur à leurs caractéristiques; ils ont, à la création, 160 Points de caractéristiques.

L'Age de la Couronne :

Elfes : Pertes : aucune. - Gains : +1EM ; +1 VO.

Grands-Gars : Pertes : aucune. - Gains : +1CO ; +1 VO.

Humains : Pertes : aucune. - Gains : +1CO ; +1 VO.

Nains : Pertes : aucune. - Gains : +1CO ; +1 VO.

Nyn's : Pertes : aucune. - Gains : +1CO ; +1 VO.

L'Age du Dragon :

Elfes : Pertes : -1 AG. - Gains : +1 VO.

Grands-Gars : Pertes : -1 AG. - Gains : +1 VO.

Humains : Pertes : -1 AG. - Gains : +1 VO.

Nains : Pertes : -1 AG. - Gains : +1 VO.

Nyn's : Pertes : aucune. - Gains : +1 VO.

L'Age de la Lyre :

Elfes : Pertes : -1 AG ; -1CO ; -1 FO ; - Gains : +1 EM.

Grands-Gars : Pertes : -1 AG ; -1CO ; -1 FO ; -1VU ; -1 OU ; -1 BE - Gains : +2 RE.

Humains : Pertes : -1 AG ; -1CO ; -1 FO ; -1VU ; -1 OU ; -1 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

Nains : Pertes : -1 AG ; -1CO ; -1 FO ; -1VU ; -2 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

Nyn's : *Pertes* : -1VU ; -1 OU - *Gains* : +1 EM ; +1 RE.

L'Age du Château Dormant :

Elfes : Pertes : -2 AG ; -1CO ; -2 FO ; -1VU ; -1 OU ; -2 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

Grands-Gars : Pertes : -2 AG ; -1CO ; -2 FO ; -1VU ; -1 OU ; -2 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

Humains : Pertes : -2 AG ; -1CO ; -2 FO ; -1VU ; -1 OU ; -2 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

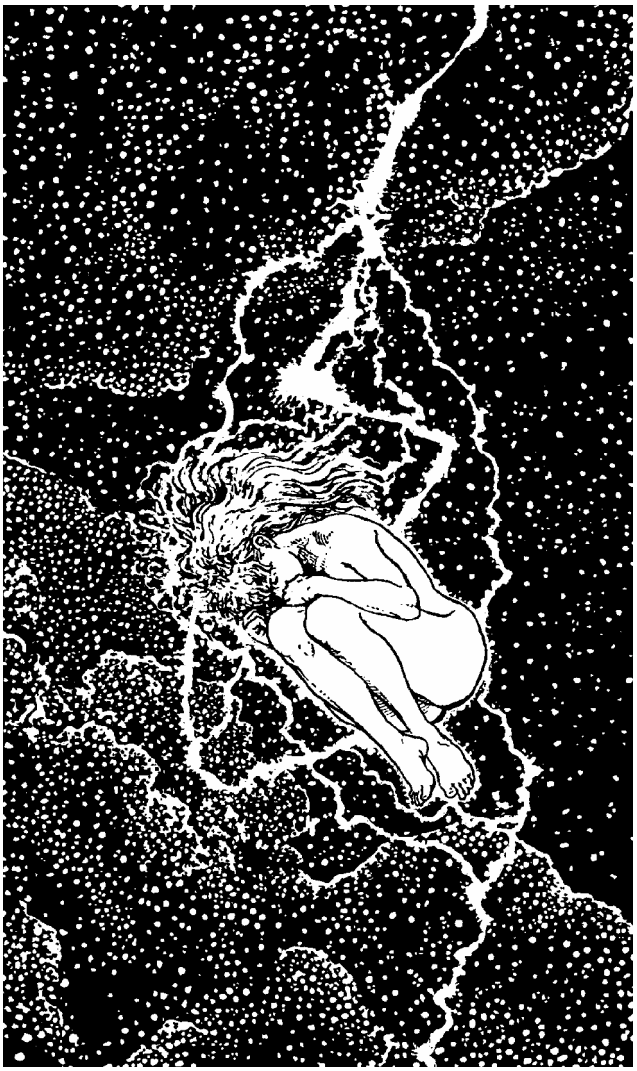
Nains : Pertes : -2 AG ; -1CO ; -2 FO ; -1VU ; -1 OU ; -2 BE - Gains : +1 EM ; +1 RE.

Nyn's : Pertes : -1VU ; -1 OU - Gains : +1 EM ; +1 RE.

N.B. : Vieillissement naturel et vieillissement magique

Il est clair qu'un vieillissement naturel enlèvera et apportera des points à un personnage de façon progressive (même si la modification en termes de jeu est ponctuelle); par contre qu'en est-il d'un vieillissement magique et accéléré ? Si le corps vieillit très vite on peut croire qu'il accusera très vite les conséquences de ce changement ; par contre pour ce qui est de l'esprit c'est chose différente.

On peut croire que l'esprit ne suit que sa propre perception du temps et donc que seul dans le cas d'un vieillissement naturel, les gains de la « sagesse » sont accordés. Mais dans ce cas il va falloir tenir une comptabilité précise des années de vieillissement naturel et magique ; ce qui risque d'être fastidieux. Pour faire simple, je propose de ne pas faire de différence entre ces deux types de vieillissement. Comme cela, c'est plus simple pour les joueurs et puis qui peut dire sincèrement quel effet sur l'esprit peut avoir un vieillissement accéléré ?!



Astrologie

Source. Denis Gerfaud, Nouvelles règles, sur le site de La Chimère aux mille rêves

L'astrologie dans Rêve de Dragon sert à déterminer un ajustement (de -4 à +4) à certains jets de dés, et en stricts termes de règles ne peut que se limiter à cela. Il peut cependant être intéressant de donner un peu plus de relief aux douze constellations, de voir à quel symbolisme elles correspondent.

Nous savons déjà qu'à chaque constellation correspond une heure de la journée et un mois de l'année. Symboliquement, à chacune correspondent également un verbe, une partie du corps, un type de paysage, une couleur et un élément - ainsi que des correspondances, positives et négatives, d'un point de vue divinatoire.

Symbolique des constellations

	Verbe	Anatomie	Paysage	Couleur	Élément
v	Partir	Pieds, jambes	Eaux	Jaune	Eau
S	Aimer	Bouche, gorge	Forêt	Vert	Bois
f	Voir	Yeux, oreilles	Colline	Argent	Air
x	Nourrir	Ventre, estomac	Sous-sol	Orange	Terre
d	Dominer	Coeur, poitrine	Cité	Or	Feu
e	Trancher	Bras, mains	Plaine	Rouge	Métal
l	Célébrer	Hanches	Jardin	Rose	Bois
s	Mourir	Sexe, viscères	Marais	Glauque	Métal
	Croire	Cuisses	Montagne	Bleu	Feu
a	Travailler	Epaules, dos	Désert	Noir	Terre
r	Diminuer	Coudes, genoux	Glaces	Gris	Eau
c	Dormir	Tête	Airs	Violet	Air

Correspondances positives

v	Impulsion, départ, mouvement, voyage, rencontre, nouvelles, surprise
S	Plaisirs des sens, amour charnel, idylle, chant, éloquence, jeux, chasse
f	Observation, étude, enquête, démarche, recherche, déplacement, compréhension, commerce
x	Passé, légendes, généalogie, liens familiaux, titres, domaines, territoires, cultures, moisson, granges, réserves
d	Domination, aristocratie, force, réussite, richesse, haut-rêve, lumière, splendeur
e	Guerre, procès, combat, blessure, sang, chirurgie
l	Célébration, poésie, musique, fêtes, repos, sérénité, justice, équilibre, amour sentimental
s	Dissimulation, action cachée, ruse, maladie, drogue, herbes de soin, champignon, médecine
	Foi, espérance, grands projets, ambition, entreprises périlleuses, héroïsme, grands voyages, longues quêtes
a	Travail, peine, endurance, ténacité, courage, patience, économie, plan à long terme, récompense, salaire
r	Retraite, ascétisme, ermite, pauvreté, dépouillement, survie
c	Sommeil, rêve, intuition, souvenir, repos, gestation, guérison

Correspondances négatives

v	Imprudence, acte irréfléchi entêtement, accident, chute, naufrage
S	Passion désastreuse, jalousie, maladie vénérienne, accoutumance, alcoolisme, flatterie, manipulation
f	Dispersion, inefficacité, suspicion, bavardage, imbécillité, esprit flic, hérésie, escroquerie, vol
x	Castes, coutumes rigides, bureaucratie, rivalités de clans, vengeances, thésaurisation, avarice, famine
d	Orgueil, vanité, abus de pouvoir, despotisme, égoïsme, mégalomanie, surabondance, hypertrophie, orage, incendie
e	Violence gratuite, meurtre, cruauté, torture, supplice, châtiment
l	Inaction, indécision, paresse, insouciance, dégénérescence, dilapidation, prodigalité
s	Mort, décomposition, pourriture, poison, ennemi caché, fourberie, traîtrise, perversion, suicide
	Crédulité, naïveté, folie projets insensés, gageures, irresponsabilité, victime
a	Tâche interminable, spéculation foireuse, esprit borné, masochisme, soumission, esclavage
r	Atrophie, vieillesse décrépitude, ruine, écroulement, anéantissement, emprisonnement, oubliettes
c	Léthargie, arrêt, illusions, fantasmes, superstition, oubli, immobilisation

Essai d'astrologie draconique

"De l'astrologie draconique telle qu'elle m'est apparue en ma grande finesse d'observation au cours de mes nombreux voyages"

Source. Les Papiers de Thuadarim - Textes: d'Antoine Chéret – Dessins d'Olivier Fraisier

Vivants au grand air, prompts à riposter à la première des injures, les natifs du Vaisseau sont déliés et robustes. Le teint halé par les grands vents, souvent petits, agiles comme un Glipzouk. Grands parfois aussi, et alors d'une voix de tonnerre. Bons compagnons, prêt à chanter et à jouer, ils trichent cependant sans aucune vergogne. Une femme dans chaque port, mais à jamais amoureux de leur vaisseau, ils ont toujours bon pied bon odorat, prêt à prendre le large. Incapables de rester en place, sauf lorsqu'ils fument la pipe (très fréquent chez les natifs du signe)... Mauvaise dentition et haleine chargée sont deux de leurs signes distinctifs.

Signe féminin par excellence, les natifs de la sirène, qu'ils soient homme ou femme, possèdent tous au plus haut degré charme et séduction, le savent et en jouent. Bien fait de leur personne, une voix qui jamais ne laisse indifférent, ils possèdent en plus cette capacité d'intuitive et immédiate compréhension de l'autre qui est l'apanage des grands séducteurs. Les natifs de la Sirène sont, au jeu de l'amour, de redoutables adversaires. Un regard leur suffit à enflammer les sens, et à semer la confusion dans les esprits. Ce sont de remarquables baladins, gens du voyage par excellence, toujours à la recherche d'un nouveau public à séduire.

Une allure d'oiseau de proie, d'épais cheveux noirs (ou roux), le nez busqué, le regard vif et perçant, de belle stature, le Faucon ne manque pas d'allure, bien au contraire et se reconnaît aisément. Redoutable séducteur, tout comme le natif de la Sirène, mais sans flagornerie. Mais il délaisse de telles civilités pour aller parcourir ces grands espaces qu'il affectionne tant. Formidable chasseur, le Faucon n'est jamais si heureux que lorsqu'il rencontre une proie difficile. Ce qui l'excite, le motive, c'est la difficulté intrinsèque de toute action, qu'il n'abandonnera jamais tant qu'il n'en sera pas venu à bout. Veut-on faire plaisir à un Faucon ? Qu'on lui propose une chasse téméraire : un fin sourire se dessinera sur ses lèvres, et il se mettra en route. (Somme toute pas intellectuel pour deux sous et plutôt prétentieux)

Signe tranquille, visage rond, parfois dit en face de lune (grande proportion de chauves parmi les natifs de ce signe). Il apparaît comme quelqu'un de placide, voire dolent. Mais qu'on ne s'y trompe pas ! Le natif de la couronne est bien souvent un remarquable calculateur. Il n'a pas son pareil pour embobiner les gens, et leur faire faire ce qu'il veut. Plutôt égoïste, intéressé, voire vénal. Les doigts sont petits et boudinés, toujours animés de mouvements nerveux comme quelqu'un qui compterait sans relâche ses deniers. C'est d'ailleurs un marchand avisé, plutôt chanceux.

d Le plus beau signe du zodiaque. Portant souvent la barbe, qui rapidement blanchit, lui conférant une allure de vieux sage, de belles dents, souvent pointues, le dragon est toujours un être supérieur. Quoiqu'il fasse, il y excelle. Mais ses talents naturels le prédisposent aux métiers de l'esprit : haut-rêvant, penseur, conteur, il attire toujours à lui une foule d'admirateurs et de disciples. Ce qui d'ailleurs flatte son ego démesuré : car le Dragon ne manque pas d'orgueil, et celui qui se met en travers de son chemin doit s'attendre à subir le plus retentissant des courroux. Courroux justifié car le Dragon est toujours bien au-dessus de ses contradicteurs.

e A quoi reconnaît-on le natif des épées ? Aux multiples cicatrices qui dessinent sur son corps le récit haletant d'une vie aventureuse. Bien bâti, souple, le natif des Épées est un guerrier né. Il est souvent courageux, et ne manque pas de noblesse. Tout comme le Faucon, avec lequel il entretient de bons rapports, c'est le fait même de se battre qui l'attire, et il ne recule pas devant la promesse d'un combat difficile. Si son ascendant est la Lyre ou la Sirène, on a affaire à un styliste, désireux de porter son art au plus haut degré de perfection.

I Proche de coeur et d'esprit des natifs de la sirène, le natif de la lyre possède charme et intelligence. Mais il est moins versatile que la Sirène. Il ne cherche pas tant à plaire qu'à être le meilleur dans l'art qu'il pratique. Plus rigoureux que la Sirène, le natif de la lyre est capable de s'astreindre à une discipline de fer dans l'espoir de progresser. S'il veut séduire, c'est par son excellence. Sa quête perpétuelle des meilleurs maîtres le conduit sans cesse sur les chemins aventureux de la connaissance.

S Signe en apparence ingrat que celui du Serpent. Le natif du signe est souvent de petite taille (un mètre soixante, pas plus), infirmité qu'il compense par une grande agilité. Il entretient des rapports houleux avec les natifs du Faucon et des Épées, non sans raison. Si comme eux il possède les qualités du guerrier, il lui manque cette noblesse que l'on admire tant chez les autres. Guerrier rusé et sournois, il n'est pas un grand adepte du corps à corps; par contre c'est bien souvent un redoutable lanceur de dague ou un archer remarquable. A l'image de son signe il adore les climats chauds, et feint bien souvent l'indolence pour mieux tromper son monde, ressemblant en cela au natif de la Couronne. Si son ascendant est l'Araignée, il joue à la perfection les assassins à la solde d'occultes pouvoirs. A noter : le Serpentoseau est toujours un empoisonneur de première force.

. Peut-être le signe le plus attendrissant du zodiaque. Agile, charmeur, drôle, le natif du Poisson est un vif-argent, épris de liberté, vagabond au grand coeur, prêt à tout pour faire naître sur les visages un sourire. Loin de la Sirène et plus encore de la Lyre, le Poisson ne peut se résoudre qu'avec difficulté à la discipline d'une troupe. Amuseur itinérant, il cherche à rire et à faire rire. Insupportable mais étrangement, par je ne sais quelle faiblesse, on finit toujours par lui pardonner ses bouffonneries.

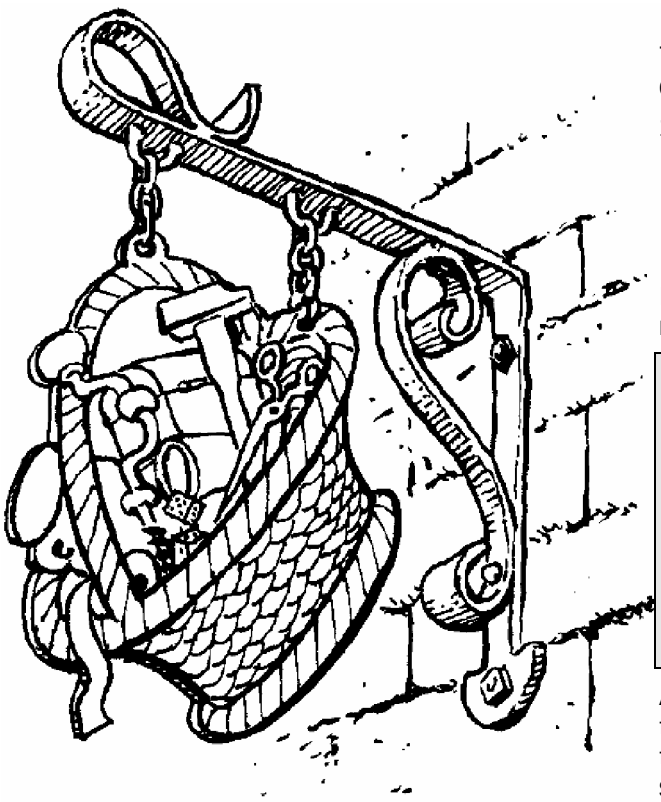
a Signe étrange, inquiétant, le natif de l'araignée ne peut être physiquement catalogué. Il est passé maître dans l'art de la dissimulation. Il compense un physique très moyen par une intelligence supérieure. Rusé, ambitieux, le pouvoir l'attire. C'est l'âme damnée des souverains, celui qui tire les ficelles dans l'ombre, le véritable maître d'un pays. Bien souvent les natifs de ce signe sont doués de haut-rêve, et leurs sinistres visées les conduisent à pratiquer Thanatos.

Frêles, chétifs, de faible constitution, les natifs du signe paraissent toujours sur le point de rompre net. La réelle intelligence du Roseau lui permet cependant de passer outre ces désagréments. Doué pour les études il se porte vers les sciences de la nature. Et pour peu que son ascendant soit plus physique (Faucon, Épées), il allie un physique avantageux à une rare intelligence et peut alors faire un très honorable coureur des bois (désespérant lorsqu'il s'abandonne pendant une heure draconique dans la contemplation d'une plante rarissime, sans en tirer de plus en plus ample conclusion : c'est un méditatif avant tout).

De grande taille, vigoureux, de larges épaules, le visage avenant, tout inspire confiance chez les natifs du signe. C'est le frère, le père, l'ami fidèle, celui sur qui on peut compter. Le natif du Château le sait et fait tout pour soutenir ceux qu'il aime. Souvent c'est un guerrier chevaleresque, ami du natif des Épées, prêt à verser son sang pour sauver ses proches. Moins violent, il usera de son influence naturelle pour aider celui qui en a besoin. S'il accède aux plus instances, il sera un roi aimé de son peuple, car juste et généreux. Il arrive parfois que le natif du Château-Dormant soit ascendant Araignée. En apparence impossible, cette intéressante conjonction fournit de remarquables hommes de pouvoir, théoricien du secret d'état, politiques réalistes et sans faiblesses, mais non sans idéaux.

« Copie la plus juste et honnête possible du manuscrit tenu pour véridique et unique tel qu'en ai souvenance pour l'avoir longuement étudié auprès de mon maître et réalisée juste après que ne périssent l'un et l'autre dans un vilain incendie initié par grande mégarde et distraction par votre serviteur. Ces deux pages semblent être le brouillon d'un Essai d'Astrologie Draconique qui aurait permis d'identifier à coup sûr les natifs de tel ou tel signe. Thuadarim n'a semble-t-il jamais eu le temps ou ledésir de le terminer. Comme indiqué, il s'agit là d'une copie du manuscrit original certainement pas aussi juste et honnête que précisé. En effet, si le style parfois laconique et les indications quelquefoissurprenantes voire péremptoires, sont sans doute l'oeuvre de Thuadarim, il manque en revanche les précautions oratoires et les nombreuses exceptions dont font état d'autres lecteurs... »

Marchandises & Services



Précisions

Tous les prix sont indiqués en deniers pour faciliter les conversions et ajustements.

1 sol = 100 deniers

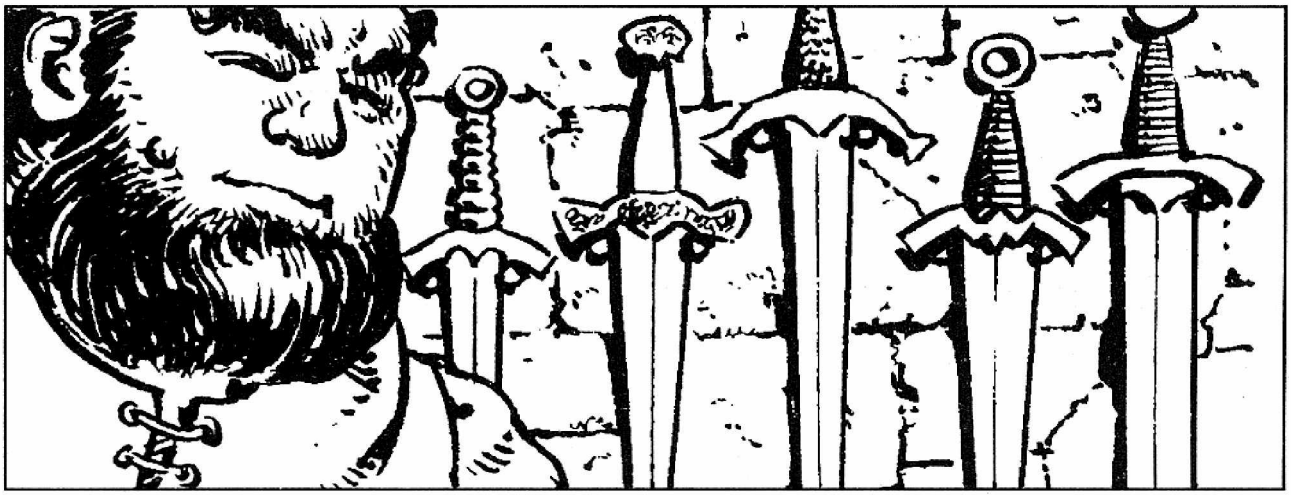
Disponibilité des marchandises & modifications de prix

Les prix indiqués ne sont valables que si la marchandise est normalement disponible là où vous désirez l'acheter.

Disponibilité	Modificateur de prix
Très commune	x1/2
Normale	x1
Peu commune	x5
Rare	x10
Très rare (ou illégale)	x100
Inconnue / exotique	x1000

Attention. Ces prix modifiés n'indiquent que la valeur théorique de la marchandise. Le plus grand problème est de trouver quelqu'un qui soit capable (et disposé) de payer cette somme. En règle générale, vous n'obtiendrez qu'un fraction de cette valeur (au choix du Gardien).

Chez l'armurier



Différences de qualité pour les armes & décorations

En fonction des souhaits des joueurs ou du produit trouvé, le prix sera multiplié par le coéfficient suivant :

Décorations des armes et armures	
Belles décorations (gravure et dorures)	x2
Très belles décorations & incrustations	x5 (+pierres)

Qualité & Solidité

Epées, couteaux, dagues et armes d'escrime			
Qualité	Prix	Casse	Notes
Bon marché	x1/2	3	
Qualité normale	x1	2	
Qualité supérieure	x10	1	
Première qualité	x100	1	+1 aux dégâts
Exceptionnelle	x1000	-	+1 aux dégâts

Haches, armes d'hast et autres armes d'entaille et d'empalement			
Qualité	Prix	Casse	Notes
Bon marché	x1/2	3	
Normale	x1	2	
Supérieure	x15	1	Très rares

Masses et autres armes de broyage			
Qualité	Prix	Casse	Notes
Bon marché	x1/2	3	
Normale	x1	2	
Supérieure	x20	1	

Arcs et arbalètes:			
Qualité	Prix	Casse	Notes
Bon marché	x1/2	3	Portée de base -20%
Normale	x1	2	
Excellente	x10	1	Portée de base +20%

*Casse : Risque de casse à chaque parade contre une arme plus lourde, lancer un 1d6. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal au score risque de casse, l'arme se brise (règle simplifé, non RDD)

Armes

Arbalète	enc	prix
Carquois à carreaux (Peut contenir 20 carreaux)	0,2	2s
Carreaux de poing (20)	0,1	5s
Carreaux légers (20)	0,2	10s
Carreaux moyens (20)	0,3	12s
Carreaux lourds (20)	0,5	14s
Pied de bouc (Ou crochet d'arbalète)	--	3s
Arbalète de poing	0,2	23s
Arbalète légère	1	18s
Arbalète moyenne	1,5	24s
Arbalète lourde	2	36s

Arc	enc	prix
Carquois (Peut contenir 20 flèches)	0,2	2s
Flèches de chasse (20)	0,1	7s
Flèches légères (20)	0,2	9s
Flèches lourdes (20)	0,3	13s
Arc court	0,1	8s
Arc court composite	0,1	16s
Arc long	0,1	12s
Arc long composite	0,2	20s

Armes d'hast	enc	prix
Vouge	1,2	8s
Fauchard-Crochet	1	8s
Fauchard	1,2	8s
Vouge-Guisarme	1,2	10s
Trident	0,7	7s
Doloire	0,7	8s
Bec de corbin	1	12s
Esponton	0,7	8s
Doloire-Guisarme	1	9s
Fourche	0,7	5s
Hallebarde	1,2	13s
Marteau de lucerne	1	16s
Fourche-Fauchard	1	8s
Pique	0,6	8s
Serpe-Guisarme	1	8s
Guisarme	0,7	8s
Spetum	0,7	7s
Pertuisane	0,7	8s
Bardiche	1,2	11s

Dague	enc	prix
Dague	0,1	4s
Couteau	0,1	2s
Poignard	0,2	5s

Épée à deux mains	enc	prix
Épée à deux mains d'estoc (Épée longue / Langschwert XIVe)	1,2	50s
Épée courte	0,5	12s
Cimeterre à deux mains	1	30s
Épée bâtarde	0,9	30s
Épée bâtarde d'estoc	0,9	30s
Épée à deux mains	1,2	50s
Double dragonne	1,7	50s

Épée à une main	enc	prix
Cimeterre	0,7	25s
Épée dragonne	0,7	20s
Épée cyane	0,7	25s
Sabre	0,6	20s
Épée sorde	0,8	20s
Fleuret	0,2	25s
Rapière	0,6	25s
Épée gnome	0,5	12s
Épée large	0,7	20s
Esparlongue	0,7	20s
Épée longue	0,7	20s

Fléau	enc	prix
Fléau à deux mains	0,9	15s
Fléau	0,4	12s

Fouet	enc	prix
Fouet	0,1	1s

Fronde	enc	prix
Bille de plomb (20)	1	7s
Pierre de fronde (20)	0,9	--
Fronde	0,1	20d

Hache à deux mains	enc	prix
Hache de bataille	0,7	10s

Hache à une main	enc	prix
Hache	0,6	4s
Francisque	0,3	5s

Lance	enc	prix
Épieux à sanglier	0,3	8s
Harpon	0,2	6s
Lance de cavalerie moyenne	0,7	4s
Lance de cavalerie lourde	1,2	5s
Lance de joute	0,7	4s
Lance de fantassin	0,4	3s
Javelot	0,2	1s
Lance de cavalerie légère	0,5	5s

Masse à deux mains	enc	prix
Bâton	0,3	50d
Bâton ferré	0,3	2s
Maillet de guerre	1	9s

Masse à une main	enc	prix
Marteau de guerre	0,7	8s
Masse d'armes	0,7	4s
Massette	0,5	2s
Gourdin	0,7	--

Matériel de siège	enc	prix
Baliste	350	300s
Bélier	125	60s
Échelle de siège	4,5	250
Fascine	1	--
Mangonneau	600	450s
Dard pour baliste	5	80s
Dard pour scorpion	1	20s
Feu grégeois	3	100s
Pavois	4,5	3s
Pierre de trébuchet	7,5	--
Pierre (mangonneau)	7,5	--
Pierre de baliste	5	--
Trébuchet	750	900s
Tortue (avec bélier)	500	250s
Scorpion	62	200s
Tour de siège	1000	250s

Sarbacane	enc	prix
Dard pour sarbacane (20), métal	0,2	8s
Dard pour sarbacane (20), bois	0,2	4s
Sarbacane	0,1	5s

Armures

Armure de bataille	enc	prix
Haubert annelé (Bras, torse, jambes jusqu'aux genoux (R))	8,2	36s
Haubert d'écailles (Bras, torse, jambes jusqu'aux genoux (S))	8,7	60s
Haubert de mailles (Bras, torse, jambes jusqu'aux genoux (T))	9,7	66s

Armure de bataille lourde	enc	prix
Armure de plates de bataille (Tout le corps (S))	8,7	250s
Armure de plates (Tout le corps (T))	9,7	200s
Armure de plates gothique (Tout le corps (U))	11,5	400s
Armure de plates partielle (Tout le corps (T))	9,7	200s

Armure corporelle légère	enc	prix
Tunique de cuir / fourrure (Bras, poitrine, dos, abdomen (D))	2,2	6s
Gambison (Bras, poitrine, dos, abdomen (C))	1,7	8s
Cuirasse de cuir bouilli (Bras, poitrine, dos, abdomen (H))	4	24s

Armure corporelle lourde	enc	prix
Cuirasse annelée (Torse entier (J)	4,7	24s
Cuir bouilli renforcé (Torse entier (L))	5,7	60s
Cuirasse d'écailles (Torse entier (M))	6,1	40s
Brigandine (Torse entier (O))	7	48s
Cotte de mailles (Bras et torse entier (N))	6,5	44s
Cotte de mailles renforcée (Bras et torse entier (P))	7,5	54s
Cuirasse de plates (Torse entier (P))	7,5	70s

Bouclier	enc	prix
Targe (osier)	0,1	2s
Targe (bois)	0,1	4s
Targe (métal)	0,3	10s
Bouclier (osier)	0,4	3s
Bouclier (bois)	0,9	6s
Bouclier (cuir)	0,7	8s
Bouclier (métal)	1	10s
Ecu	1,2	11s
Grand écu	1,7	13s

Casques	enc	prix
Capuchon matelassé	0,2	2s
Capuchon de cuir	0,2	3s
Capuchon annelé	0,7	5s
Camail (Capuchon de mailles (de 1.5 kg à 3 kg))	0,7	8s
Casque de cuir bouilli (Ne protège ni la nuque, ni la gorge)	0,5	6s
Chapel de fer (Ne protège ni la nuque, ni la gorge)	0,7	10s
Heaume nasal normand (Ne protège ni la nuque, ni la gorge)	0,7	10s
Bassinet (Ne protège ni la nuque, ni la gorge)	0,7	20s
Heaume	0,9	24s
Heaume à ventaille	0,9	32s
Grand Heaume	1,5	40s

Alimentation générale

Autres condiments	enc	prix
Sel de roche	--	24d
Sel de mer	--	16d
Miel	--	24d
Sucre brut	--	36d
Vinaigre (blanc)	--	1d
Vinaigre (rouge)	--	1d

Coquillages	enc	prix
Coquille saint-Jaques	--	8d
Huître	--	6d
Moule	--	5d
Oursin	--	5d
Palourde	--	6d

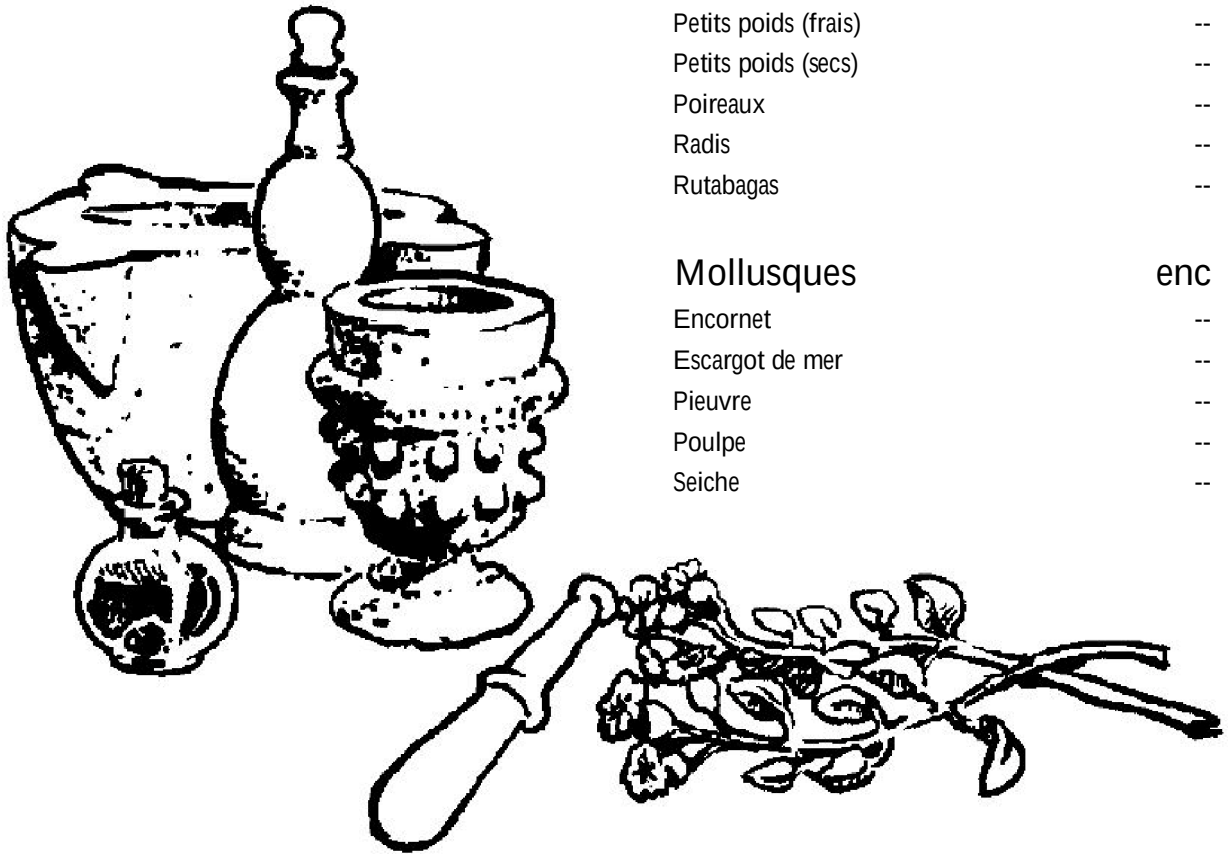
Crustacés	enc	prix
Araignée de mer	--	7d
Crabe	--	8d
Crevette	--	7d
Écrevisse	--	8d
Homard	--	12d
Langouste	--	10d
Langoustine	--	8d

Épices	enc	prix
Anis	--	1d
Cannelle	--	4d
Cardamome	--	4d
Clou de girofle	--	1d
Coriandre	--	1d
Cumin	--	1d
Gingembre	--	1d
Laurier	--	1d
Macis	--	1d
Noix de muscade	--	20d
Poivre	--	2d
Safran	--	15d

Fruits	enc	prix
Abricots	--	3d
Amandes	--	8d
Baies sauvages	--	1d
Cerises	--	4d
Citrons	--	6d
Coings	--	1d
Dattes	--	6d
Dattes (séchées)	--	10d
Figues	--	6d
Figues (séchées)	--	10d
Fraises	--	2d
Framboises	--	2d
Fruits séchées	--	6d
Grenades	--	14d
Groseilles	--	1d
Melon	--	2d
Noisettes	--	1d
Noix	--	2d
Oranges	--	6d
Pêches	--	1d
Poires	--	2d
Pommes	--	1d
Prunes	--	2d
Raisin	--	4d
Raisins secs	--	6d

Herbes aromatiques	enc	prix
Aneth	--	3d
Basilic	--	4d
Bourrache	--	3d
Cerfeuil	--	3d
Ciboulette	--	3d
Estragon	--	3d
Livèche, ache	--	3d
Marjolaine	--	3d
Menthe	--	3d
Origan	--	3d
Persil	--	3d
Romarin	--	3d
Sarriette	--	3d
Sauge	--	3d
Thym	--	3d

Huiles de cuisine	enc	prix
Huile de tournesol	--	4d
Huile d'olive	--	6d
Huile d'olive (extra vierge)	--	20d
Huile d'olive (vierge)	--	10d
Saindoux	--	1d



Légumes	enc	prix
Ail	--	2d
Betteraves	--	1d
Betteraves au vinaigre	--	4d
Carottes	--	1d
Céleri	--	1d
Champignons sauvages (frais)	--	3d
Champignons sauvages (séchés)	--	6d
Choucroute	--	2d
Choux (frais)	--	1d
Ciboules	--	1d
Concombres	--	1d
Concombres au vinaigre	--	4d
Courges	--	1d
Échalotes	--	2d
Haricots (frais)	--	1d
Haricots (secs)	--	2d
Laitues	--	1d
Lentilles (fraîches)	--	1d
Lentilles (séchées)	--	2d
Navets	--	1d
Oignons	--	1d
Olives (noires)	--	10d
Olives (vertes)	--	8d
Panais	--	1d
Petits poids (frais)	--	1d
Petits poids (secs)	--	2d
Poireaux	--	1d
Radis	--	1d
Rutabagas	--	1d

Mollusques	enc	prix
Encornet	--	4d
Escargot de mer	--	3d
Pieuvre	--	4d
Poulpe	--	4d
Seiche	--	3d

Œufs	enc	prix
Oeufs de canne (12 pièces)	--	4d
Oeufs de poule (12 pièces)	--	4d
Oeufs d'oie (8 pièces)	--	4d

Poisson d'eau de mer	enc	prix
Poisson saumuré	--	6d
Dorade	--	3d
Hareng	--	2d
Harengs salés	--	4d
Lamproie marine	--	4d
Morue	--	5d
Murène	--	5d
Raie	--	4d
Saumon	--	8d
Saumon (fumé)	--	16d
Sole	--	3d
Thon	--	4d
Turbot	--	5d

Poisson d'eau douce	enc	prix
Ablette	--	3d
Anguille	--	2d
Brochet	--	3d
Carpe	--	4d
Esturgeon	--	5d
Gardon	--	3d
Goujon	--	2d
Lamproie	--	2d
Lotte	--	3d
Perche	--	2d
Sandre	--	3d
Truite	--	4d

Produits de boulangerie	enc	prix
Carbonate de soude	--	34d
Farine blanche	--	9d
Farine complète	--	7d
Farine d'avoine	--	3d
Farine de seigle	--	6d
Farine d'orge	--	5d
Galettes	--	8d
Gâteau	--	8d
Levure (sèche)	--	34d
Pain blanc	--	4d
Pain de seigle	--	2d
Pain noir	--	2d
Pâté de viande	--	10d
Pâtisseries assorties (6 pièces)	--	5d
Petits pains (blanc, 12 pièces)	--	6d
Tarte aux fruits	--	6d

Produits laitiers	enc	prix
Beurre	--	16d
Beurre salé	--	20d
Crème (Par ½ litre)	--	8d
Fromage (bon)	--	8d
Fromage (excellent)	--	10d
Fromage (médiocre)	--	3d
Fromage (moyen)	--	4d
Fromage de chèvre	--	6d
Lait de brebis (Par litre)	--	1d
Lait de chamelle (Par litre)	--	1d
Lait de vache (Par litre)	--	1d

Viande	enc	prix
Agneau (morceaux de choix)	--	10d
Agneau (morceaux moyens)	--	6d
Boeuf (morceaux de choix)	--	8d
Boeuf (morceaux médiocres)	--	4d
Boeuf (morceaux moyens)	--	6d
Boeuf (rognons)	--	2d
Boeuf salé	--	12d
Boeuf séché	--	12d
Bouc	--	2d
Brebis	--	3d
Castor	--	3d
Cerf (morceaux de choix)	--	20d
Cerf (morceaux médiocres)	--	8d
Cerf (morceaux moyens)	--	16d
Cerf (rognons)	--	4d
Chamois	--	10d
Chèvre	--	2d
Chevreuil (morceaux de choix)	--	18d
Chevreuil (morceaux médiocres)	--	7d
Chevreuil (morceaux moyens)	--	14d
Chevreuil (rognons)	--	3d
Cochon de lait (Pèse 6.75 à 13.5 kg)	--	12d
Daim (morceaux de choix)	--	20d
Daim (morceaux médiocres)	--	8d
Daim (morceaux moyens)	--	16d
Daim (rognons)	--	4d
Jambon de mouton	--	8d
Jambon de porc	--	10d
Lapin	--	2d
Lard	--	10d
Lièvre	--	3d
Mouton (morceaux de choix)	--	4d
Mouton (morceaux médiocres)	--	2d
Mouton (morceaux moyens)	--	3d
Ours	--	14d
Porc (côtes)	--	10d
Porc (morceaux de choix)	--	8d
Porc (morceaux médiocres)	--	4d
Porc (morceaux moyens)	--	6d
Porc (rognons)	--	2d
Porc (tête - Pèse 13.5 à 27 kg)	--	12d
Porc salé	--	6d
Porc séché	--	6d
Sanglier (côtes)	--	16d
Sanglier (morceaux de choix)	--	14d
Sanglier (morceaux médiocres)	--	6d
Sanglier (morceaux moyens)	--	10d
Sanglier (rognons)	--	4d
Sanglier (tête - Pèse 13.5 à 34 kg)	--	16d
Saucisson aux épices	--	16d
Saucisson séché	--	12d
Veau	--	10d

Volaille	enc	prix
Bécasse	--	2d
Canard, canne (Pèse 1.8 à 3 kg)	--	1d
Cygne (Pèse 3 à 9 kg)	--	4d
Faisan	--	3d
Oie (Pèse 2.7 à 6.75 kg)	--	2d
Paon	--	5d
Perdrix	--	2d
Pigeon	--	1d
Pintade	--	2d
Poule d'eau	--	2d
Poulet (Pèse 1.8 à 3 kg)	--	1d

Vins – Par litre	enc	prix
Vin rouge (grand cru – 12%)	0,5	20d
Vin rouge (grande année – 12%)	0,5	13d
Vin rouge (excellent – 12%)	0,5	8d
Vin rouge (bonne qualité – 12%)	0,5	5d
Vin rouge (moyen – 10%)	0,5	3d
Vin rouge (médiocre – 8%)	0,5	2d
Vin blanc (grand cru – 12%)	0,5	16d
Vin blanc (grande année – 12%)	0,5	11d
Vin blanc (excellent – 12%)	0,5	7d
Vin blanc (bonne qualité – 12%)	0,5	5d
Vin blanc (moyen – 10%)	0,5	3d
Vin blanc (médiocre – 8%)	0,5	2d
Vin aigre (6%)	0,5	2d

Alcools forts – Par litre	enc	prix
Porto (excellent – 20%)	0,5	25d
Porto (supérieur – 18%)	0,5	19d
Porto (bon – 18%)	0,5	14d
Porto (moyen – 18%)	0,5	10d
Liqueur (20%)	0,5	12d
Cognac (excellent – 40%)	0,5	38d
Cognac (supérieur – 40%)	0,5	28d
Cognac (bon – 40%)	0,5	19d
Cognac (moyen – 40%)	0,5	16d
Alcool de grain (92,5%)	0,5	38d

Autres boissons – Par litre	enc	prix
Bière (5%)	0,5	2d
Bière de malt (8%)	0,5	2d
Bière amère (5%)	0,5	2d
Bière légère (3%)	0,5	1d
Hydromel (supérieure - 10%)	0,5	5d
Hydromel (bonne - 8%)	0,5	3d
Hydromel (moyenne - 6%)	0,5	2d
Hydromel (médiocre – 4%)	0,5	2d
Cidre doux	0,5	1d
Cidre fermenté (5%)	0,5	2d
Cidre frais (2%)	0,5	1d
Kumiss (lait de jument fermenté)	0,5	2d

Outillage

Construction	enc	prix
Astrolabe (laiton)	1	120s
Mesure (bois - Longueur: 1m)	0,2	24d
Mesure (fer - Longueur: 1m)	0,5	2s
Équerre de charpentier	0,5	60d
Niveau	0,5	2s
Fil à plomb	0,2	40d
Hachette (Voir armes improvisées)	0,7	2s
Cognée (Voir armes improvisées)	1,5	4s
Scie à bois	0,7	4s
Grande scie (Requiert 2 hommes)	2,5	14s
Rabot	0,5	2s
Maillet de charpentier	0,5	36d
Marteau de charpentier (Voir armes improvisées)	0,7	2s
Vrille	0,7	3s
Mèche (fer - Pour vrille, 6 pièces)	0,2	2s
Mèche (acier - Pour vrille, 6 pièces)	0,2	3s
Ciseau à bois	0,2	2s
Doloire (Voir armes improvisées)	1	4s
Couteau à extraire (Voir armes improvisées)	0,5	2s
Couteau à goulets (Voir armes improvisées)	0,5	2s
Colle à bois (Par 0.5 litres)	0,2	24d
Gros clous (40 pièces)	0,2	1s
Clous (240 pièces)	0,2	2s
Pointes de fer (12 cm - 6 pièces)	0,2	72d
Pointes de fer (24 cm - 2 pièces)	0,2	72d
Burin	0,5	2s
Gouge	0,5	2s
Coins en fer (petits - 4 pièces)	0,2	24d

Mines	enc	prix
Coin en fer (grand)	0,2	72d
Pied de biche (léger)	1,2	3s
Pied de biche (lourd)	3,7	9s
Pelle	1,2	4s
Bêche	1,5	5s
Pioche (Voir armes improvisées)	1,7	6s
Maillet (Voir armes improvisées)	2,2	7s
Masse (Voir armes improvisées)	4	12s
Foreuse	2,5	8s
Foreuse lourde	6,2	20s
Marteau (Pour tailleur de pierres)	1	4s
Ciseau (Pour tailleur de pierres)	0,5	2s
Truelle	0,2	40d
Hotte	1,2	40d
Auge (Sert à mélanger ciment / mortier)	6,2	1s
Mortier	25	80d
Ciment	25	80d
Tamis	1	4s

Métallurgie	enc	prix
Lime, râpe	0,2	3s
Tablier en cuir	0,7	4s
Marteau de forgeron (Voir armes improvisées)	1,2	5s
Marteau d'armurier (Voir armes improvisées)	1,2	6s
Marteau d'orfèvre	0,3	6s
Jeu d'outils pour la gravure (ciseau, pointes, poinçons, etc.)	0,7	10s
Enclume (portable)	6,2	21s
Enclume	25	60s
Forge (portable)	25	24s
Forge	--	72s
Forge d'armurier	--	84s
Houille (Par 50 kg)	25	40d
Charbon de bois dur (Bois de chêne, par exemple)	25	80d
Charbon pour haut fourneau	25	64d
Creuset (Contenance: 2.5 kg)	1,2	6s
Petite louche (Pour la fonte de métaux)	0,5	2s
Creuset (Contenance: 12.5 kg)	5	12s
Grande louche (Pour la fonte de métaux)	1,2	3s
Soufflet (petit)	1,2	5s
Soufflet (grand)	6,2	12s
Tenailles (petites)	0,2	3s
Tenailles (grandes)	0,5	4s
Pince (grande)	1,7	4s
Pince (petite)	0,7	4s
Pierre à aiguiser	0,1	12d
Meule	25	10s

Cordages et autres	enc	prix
Grappin	0,5	2s
Fil de fer (Par mètre)	--	8d
Chaîne (légère - Par mètre)	0,3	3s
Chaîne (lourde - Par mètre)	1,5	6s
Poulie (Soulève 125 kg; +1kg et +160d par 50kg add.)	1,2	5s
Échelle de corde (Les 3 mètres)	0,5	80d
Ficelle (Les 30 mètres)	0,2	24d
Cordelette (Les 30 mètres)	0,5	48d
Corde (Les 3 mètres)	0,7	72d

Agriculture	enc	prix
Râteau	0,7	3s
Houe (Voir armes improvisées)	0,7	3s
Hoyau (Sorte de pioche, voir armes improvisées)	1,2	3s
Fourche (pointes en bois - Voir armes improvisées)	0,7	1s
Fourche (pointes en métal - Voir armes improvisées)	1,2	3s
Faucille (Voir armes improvisées)	0,7	3s
Faux (Voir armes improvisées)	1,2	4s
Fléau (bois - Batte de récolte, voir armes improvisées)	2	2s
Cadre de charrue	12,5	6s
Filet de pêche 53 m x 3 m°	1	80D
Soc de charrue	6,2	18s
Hameçon (métal)	--	20d

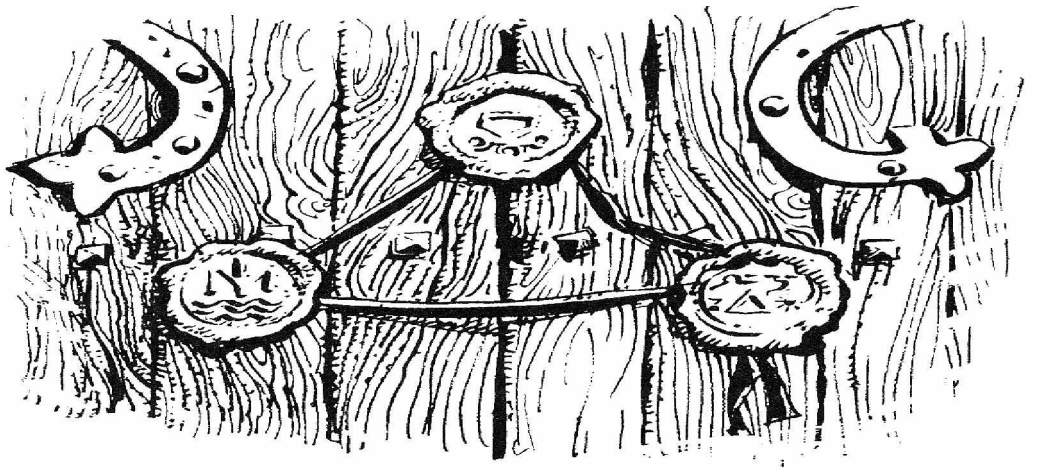
Tissage et Couture	enc	prix
Aiguille à coudre	--	12d
Aiguille à tricoter	--	24d
Aiguille à crochet	--	24d
Ciseaux	0,2	2s
Fuseau	0,2	12d
Rouet	6,2	6s
Peigne à carder	0,2	18d
Métier à tisser	6,2	6s
Toupie à filer	0,2	12d

Divers	enc	prix
Crampons	0,5	2s
Outils de crochetage	0,7	8s
Serrure (médiocre)	0,2	10s
Serrure (moyenne)	0,2	15s
Serrure (bonne)	0,2	20s
Serrure (excellente)	0,3	30s
Piton	0,1	70d
Graisse à bottes (Protège de l'humidité)	0,2	45d
Balance de marchand (Sans les poids)	0,2	10s
Jeux de poids (Pour la balance de marchand)	1	40s

Bijoux & Gemmes

Pierres ornementales	enc	prix	remarques
Agate marbrée	--	20d	Rayures brunes, bleues, rouges et blanches
Oeil d'agate	--	25d	Cercles gris, blanc, bruns, bleus et verts
Carnélian	--	30d	Orange à brun-rouge
Calcédoine	--	30d	Blanc
Chrysoprase	--	30d	Vert pomme à vert émeraude, translucide
Corail	--	30d	Rose à cramoisi
Quartz bleu	--	30d	Bleu pâle, transparent
Agate mousseuse	--	40d	Rose et jaune pâle, avec des taches vertes
Turquoise	--	40d	Bleu marine
Béryl	--	50d	
Citrine	--	50d	Jaune brunâtre, pâle
Malachite	--	60d	Rayures vert pâle et vert foncé
Rhodochrosite	--	60d	Rose pâle
Agate oeil de tigre	--	80d	Brun doré strié de bandes plus foncées

Pierres semi-précieuses	enc	prix	remarques
Grenat	--	1s	Rouge profond à violet
Jaspe	--	1s	Vert, rouge, brun ou noir
Onyx	--	2s	Bandes concentriques noirs et blanches
Azurite	--	2s	Bleu profond tacheté, opaque
Alexandrite	--	2s	Cristal violet
Jais	--	2s	Noir profond
Hématite	--	2s	Gris foncé
Héliotrope	--	2s	
Obsidienne	--	2s	Noir d'encre
Ambre	--	2s	Jaune doré, transparent
Améthyste	--	2s	Violet clair
Chrysobéryl	--	2s	Vert ou vert jaunâtre
Cristal de roche	--	2s	Clair et transparent
Jaspe sanguin	--	2s	Vert à taches rouges
Spinelle	--	2s	Rouge, brun-rouge ou bleu profond
Pierre de lune	--	3s	Blanche avec des reflets bleu pâle
Aigue-marine	--	3s	Bleu vert, pâle



Pierres précieuses	enc	prix	remarques
Péridot	--	3s	Vert olive
Quartz enfumé	--	3s	Gris pâle, jaune, brun ou bleu
Étoile rose	--	4s	Rose fumé avec un centre étoilé blanc
Sardonyx	--	4s	Bandes rouges et blanches
Améthyste d'Orient	--	6s	Violet profond
Lapis-lazuli	--	6s	Bleu d'azur moucheté de jaune
Opale	--	6s	Bleu pâle avec marbrures vertes et dorées
Topaze	--	6s	Jaune dorée, transparente
Tourmaline	--	6s	Vert, bleu, brun ou rouge pâles
Zircon	--	6s	Orange, rouge, jaune ou clair
Opale de feu	--	7s	Rouge ardent
Jade	--	8s	Vert pâle à foncé ou blanc

Gemmes	enc	prix	remarques
Perle	--	10s	De blanc à noir, en passant par le rose
Opale noire	--	20s	Vert foncé avec marbrures noires et mouchettes dorées
Topaze d'Orient	--	20s	Jaune ardent
Rubis	--	24s	Cramoisi, clair à profond
Saphir	--	24s	Bleu clair à bleu moyen
Émeraude d'Orient	--	25s	Vert foncé
Jacinthe	--	25s	Orange ardent
Saphir noir	--	28s	Noir profond avec éclats
Diamant	--	30s	Bleu pâle, bleu profond, jaune ou rose, transparent
Émeraude	--	30s	Vert brillant
Rubis étoilé	--	30s	Rubis translucide avec étoile blanche
Saphir étoilé	--	30s	Bleu translucide avec étoile blanche

Bijoux	enc	prix
Anneau sigilaire (argenté)	--	18s
Anneau sigilaire (argent massif)	--	26s
Anneau sigilaire (doré)	--	40s
Anneau sigilaire (or massif)	--	180s
Bague en cuivre	--	4s
Bague en bronze	--	6s
Bague argentée	--	10s
Bague en argent (massif)	--	16s
Bague dorée	--	32s
Bague en or (massif)	--	150s
Broche (médaillon) d'argent	--	18s
Broche (médaillon) d'or	--	170s
Boucles d'oreille en cuivre	--	5s
Boucles d'oreille en bronze	--	7s
Boucles d'oreille en argent	--	17s
Boucles d'oreille en or	--	160s
Collier en argent	0,1	40s
Collier en or	0,1	340s
Collier doré	0,1	66s
Collier argenté	0,1	22s
Symbole religieux (bois)	--	12d
Symbole religieux (argenté)	--	60d
Symbole religieux (argent massif)	--	5s
Symbole religieux (doré)	--	8s
Symbole religieux (or massif)	--	75s

Auberges, Tavernes & Logements

Nourriture – Par personne	prix
Banquet (NU = 15)	20d
Repas (exquis - NU = 12)	16d
Repas (excellent - NU = 12)	12d
Repas (bon - NU = 10)	8d
Repas (moyen - NU = 10)	6d
Repas (médiocre - NU = 8)	4d

Vins – Par chope de 0,5l	prix
Vin rouge (grand cru - 12%)	12d
Vin rouge (grande année - 12%)	8d
Vin rouge (excellent - 12%)	5d
Vin rouge (bonne qualité - 12%)	3d
Vin rouge (moyen – 10%)	2d
Vin rouge (médiocre – 8%)	1d
Vin blanc (grand cru – 12%)	10d
Vin blanc (grande année – 12%)	7
Vin blanc (excellent – 12%)	4d
Vin blanc (bonne qualité – 12%)	3d
Vin blanc (moyen – 10%)	2d
Vin blanc (médiocre – 8%)	1d
Vin aigre (6%)	1d

Logement à l'auberge – Par nuit	prix
Suite excellente (2 chambres)	20d
Chambre (bonne)	10d
Chambre (moyenne)	6d
Paillasse dans la salle commune	2d
Dormir dans l'écurie	1d

Portos – Par chope de 0,5l	prix
Porto (exquis – 20%)	16d
Porto (supérieur – 18%	12d
Porto (bon – 18%)	9d
Porto (moyen -18%)	6d

Liqueurs – Par chope de 0,5l	prix
Liqueur (20%)	8d
Cognac (excellent – 40%))	24d
Cognac (supérieur – 40%)	18d
Cognac (bon – 40%)	12d
Cognac (moyen – 40%)	10d
Alcool de grain (92,5%)	24d

Hydromels – Par chope de 0,5l	prix
Hydromel (supérieure 10%)	3d
Hydromel (bonne 8%)	2d
Hydromel (moyenne 6%)	2d
Hydromel (médiocre 4%)	1d

Cidres – Par chope de 0,5l	prix
Cidre doux	1d
Cidre fermenté (5%)	2d
Cidre frais (2%)	1d

Laitages – Par chope de 0,5l	prix
Kumiss (lait de jument fermenté)	2d
Lait de brebis	1d
Lait de chamelle	1d
Lait de vache	1d

L'écurie – Par jour	prix
Cheval de guerre (auberge campagnarde)	2d
Cheval de guerre (auberge en ville)	3d
Cheval de monte (auberge campagnarde)	2d
Cheval de monte (auberge en ville)	2d
Animal de trait (auberge campagnarde)	1d
Animal de trait (auberge en ville)	1d

Logement à long terme – Par mois	prix
Chambre (bonne, campagne)	2s
Chambre (moyenne, campagne)	80d
Chambre (modeste, campagne)	40d
Petite maison à la campagne (bonne)	4s
Petite maison à la campagne (moyenne)	3s
Petite maison à la campagne (modeste)	2s
Chambre (bonne, ville)	3s
Chambre (moyenne, ville)	2s
Chambre (modeste, ville)	80d
Étage dans une petite maison (bon - 3 chambres, en ville)	6s
Étage dans une petite maison (moyen - 3 chambres, en ville)	2s
Étage dans une petite maison (modeste - 3 chambres, en ville)	1s
Étage dans une grande maison (bon - 5 chambres, en ville)	10s
Étage dans une grande maison (moyen - 5 chambres, en ville)	7s
Étage dans une grande maison (modeste - 5 chambres, en ville)	4s
Pension en ville (bonne)	3s
Pension en ville (moyenne)	2s
Pension en ville (modeste)	2s
Pension en campagne (bonne)	2s
Pension en campagne (moyenne)	2s
Pension en campagne (modeste)	80d

Soins

Chirurgie et premiers soins	enc	prix
Bandages (Par 30m)	0,1	8d
Matériel de chirurgie (Pincette, lancette, crin, aiguille)	0,2	3s
Tresse de crins	--	10d

Cosmétiques	enc	prix
Brosse à cheveux	0,1	1s
Éponge	--	2s
Miroir Argent (petit - 10cm x 10cm)	--	3s
Miroir Bronze (petit - 10cm x 10cm)	--	2s
Miroir de cuivre (Diamètre 20cm)	--	2s
Parfum (Par fiole)	0,1	3s
Parfum (qualité supérieure - Par fiole)	0,1	6s
Peigne en corne	--	40d
Petit pot de fard	--	30d
Rasoir	0,1	2s
Savon (Par kg)	0,5	40d

Herbes diverses	enc	prix
Herbe de lune (Prix = 1sx qualité)	--	1s
Mercurion (Par brin)	--	2d
Satum (Par brin)	--	3d
Névropenthe (Par brin)	--	6d
Chronophile (3 brins)	--	60d
Herbe à pipe (Par dose)	--	1d

Herbes de soin – Par brin	enc	prix
Fausse Suppure	--	2d
Suppure	--	3d
Méritoine	--	6d
Ortigal	--	10d
Ortigal noir	--	20d
Bélidane	--	30d
Faux Murus	--	40d
Murus	--	60d
Tanemiel	--	90d
Tanemiel doré	--	2s

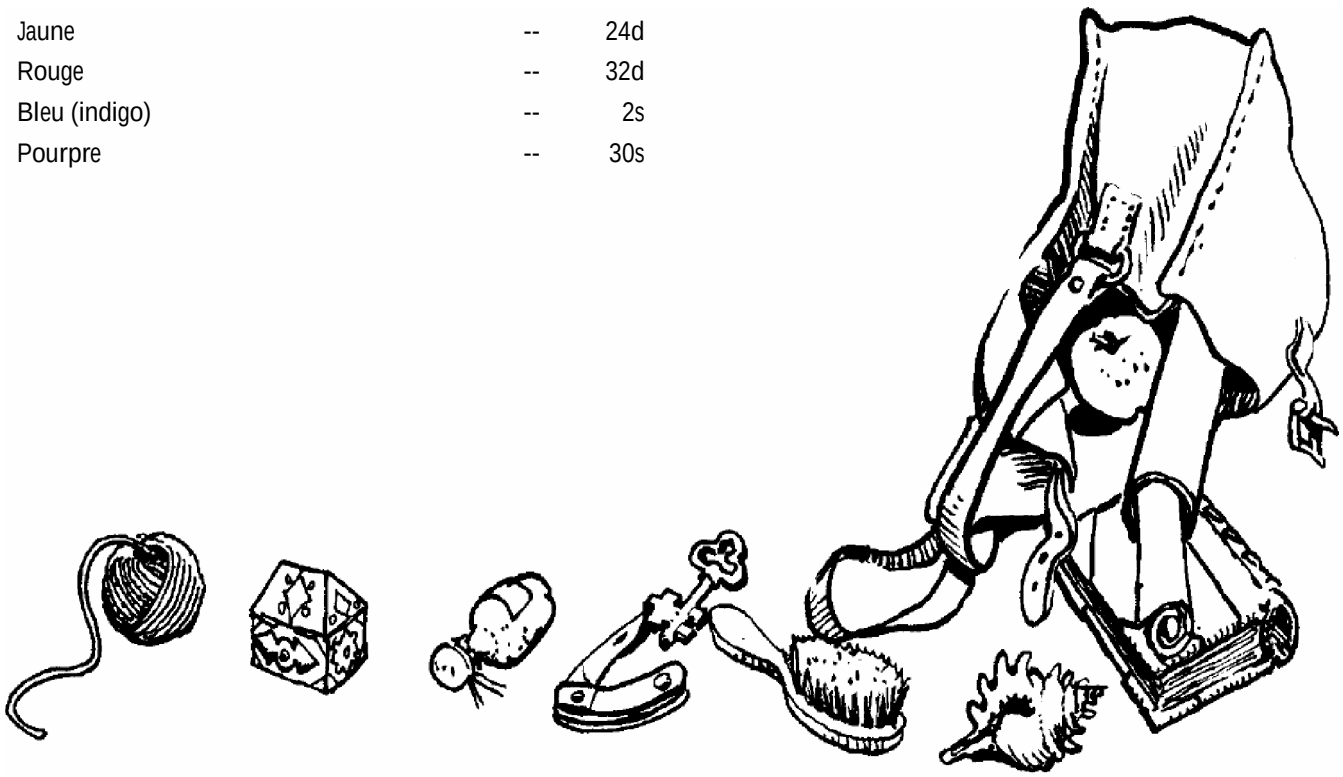
Remèdes et Antidotes – Par dose	enc	prix
Bitume de Camphre	0,1	2s
Gelée royale	0,1	20d
Tournegraisse	0,1	2s
Perle de Bjwal	0,1	1s
Sable-Poudre	0,1	2s
Topazoïne	0,1	2s
Elixir des Gnomes	0,1	1s
Lait de lune	0,1	1s
Liqueur de Bagdol	0,1	50d
Mirobolant	0,1	2s
Teinture d'Erozonne	0,1	2s
Huile de Sélikanthe	0,1	1s

Mode & Couture

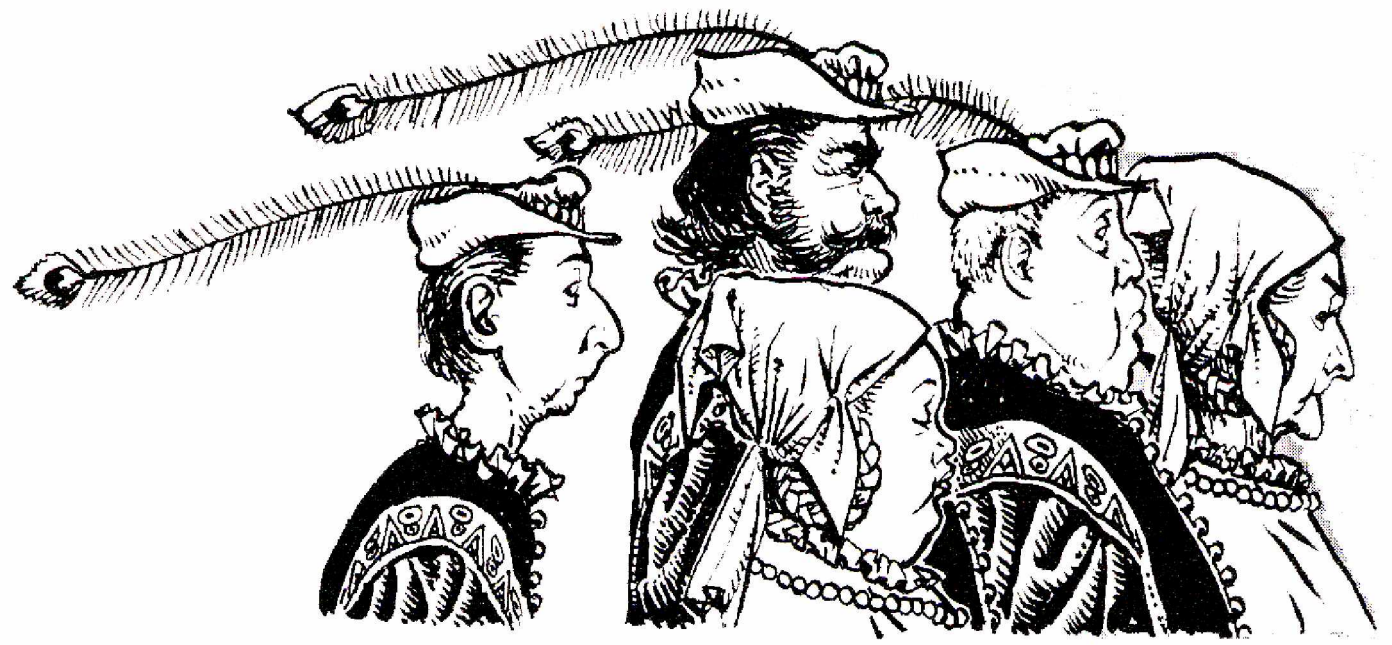
Fourrures – Par fourrure	enc	prix
Castor	0,1	3d
Chat sauvage	0,1	5d
Guépard	0,3	2s
Hermine	0,1	10d
Jaguar	0,5	2s
Léopard	0,5	2s
Lion	0,5	2s
Loutre	0,1	4d
Marmotte	0,1	2d
Ours brun/noir	1,2	1s
Ours polaire	1,5	3s
grizzly	1,2	2s
Puma	0,5	80d
Rat musqué	0,1	5d
Raton-laveur	0,1	3d
Renard	0,1	8d
Tigre	0,5	2s

Tissus	enc	prix
Lacet (100 mètres)	--	12d
Fil (150 mètres)	--	10d
Fil (teint - 150 mètres)	--	20d
Fil d'argent (150 mètres)	--	3s
Fil d'or (150 mètres)	--	32s
Laine (Par m2)	0,2	24d
Laine fine (Par m2)	0,2	36d
Jute (Par m2)	0,2	36d
Lin (Par m2)	0,2	48d
Velours (Par m2)	0,3	96d
Damas (Par m2)	0,3	96d
Damas (fin – Par m2)	0,3	2s
Dentelle (Par m2)	0,1	2s
Dentelle (fine – Par m2)	0,1	3s
Soie (Par m2)	0,1	5s
Soie (fine – Par m2)	0,1	8s
Rubans (Suffit pour un vêtement)	0,1	2s

Teintures (Pour 5m2)	enc	prix
Brun	--	6d
Vert	--	10d
Noir	--	12d
Jaune	--	24d
Rouge	--	32d
Bleu (indigo)	--	2s
Pourpre	--	30s



Habillement



Vêtements	enc	prix
Bliaut	0,3	96d
Bliaut (qualité supérieure)	0,3	3s
Chemise	0,1	60d
Chemise (qualité supérieure)	0,1	2s
Culottes	0,1	96d
Culottes (qualité supérieure)	0,1	3s
Jupe	0,2	80d
Jupe (qualité supérieure)	0,2	2s
Kilt	0,1	2s
Kilt (qualité supérieure)	0,1	4s
Pourpoint	0,3	1s
Pourpoint (qualité supérieure)	0,3	3s
Robe	0,5	2s
Robe (qualité supérieure)	0,5	6s
Toge	0,2	80d
Toge (qualité supérieure)	0,2	2s
Tunique	0,3	96d
Tunique (qualité supérieure)	0,3	3s
Tabard	0,2	90d
Tabard (qualité supérieure)	0,2	3s

Chausses	enc	prix
Bottes d'infanterie	0,6	80d
Bottes d'infanterie (qualité supérieure)	0,6	2s
Bottes de monte	0,7	2s
Bottes de monte (qualité supérieure)	0,7	4s
Bottes souples (qualité supérieure)	0,5	4s
Chaussures	0,2	60d
Chaussures (qualité supérieure)	0,2	2s
Haut-de-chausses	0,1	72d
Haut-de-chausses (qualité supérieure)	0,1	2s
Pantoufles	0,1	50d
Pantoufles (qualité supérieure)	0,1	2s
Sabots	0,6	60d
Sandales	0,1	40d
Sandales (qualité supérieure)	0,1	1s

Coiffes & Accessoires	enc	prix
Bonnet	0,1	40d
Bonnet (qualité supérieure)	0,1	2s
Capuchon	0,1	40d
Capuchon (qualité supérieure)	0,1	2s
Chapeau	0,1	20d
Chapeau (qualité supérieure)	0,1	2s
Aumônière	0,1	1s
Aumônière (qualité supérieure)	0,1	2s
Baudrier	0,1	1s
Baudrier (qualité supérieure)	0,1	3s
Bourse de ceinture	--	72d
Bourse de ceinture (qualité supérieure)	--	2s
Ceinture	0,1	40d
Ceinture (qualité supérieure)	0,1	80d
Ceinture au corset	0,1	40d
Ceinture au corset (qualité supérieure)	0,1	2s
Ceinturon	0,2	75d
Ceinturon (qualité supérieure)	0,2	2s
Écharpe	--	40d
Écharpe (qualité supérieure)	--	2s
Fourreau d'épée	0,1	1s
Fourreau d'épée (qualité supérieure)	0,1	3s
Gaine de couteau	--	40d
Gaine de couteau (qualité supérieure)	--	80d
Gants	0,1	48d
Gants (qualité supérieure)	0,1	2s
Gants de cuir	0,2	80d
Gants de cuir (qualité supérieure)	0,2	2s

Par-dessus	enc	prix
Cape	0,5	1s
Cape (qualité supérieure)	0,5	3s
Manteau	0,7	2s
Manteau (qualité supérieure)	0,7	4s
Pelisse (Long manteau, bordure de fourrure)	1	10s
Pellison (Long manteau)	1	4s
Surcot	0,2	1s
Surcot (qualité supérieure)	0,2	3s

Sciences

Fourniture de laboratoire	enc	prix
Alambic	12,5	156s
Athanor	10	40s
Bain thermique	12,5	55s
Balance d'alchimiste (Très précise, sans poids)	0,5	30s
Jeux de poids précis (Série de poids légers)	0,5	35s
Boule des alchimistes	0,1	8s
Burette	0,1	5s
Chaudron	1,5	49s
Centrifuge à main	0,5	5s
Cornue	0,5	10s
Creuset (petit)	--	50d
Cuve de cuivre	1,5	15s
Entonnoir de fer	0,1	5s
Fourneau	--	36s
Masque en verre	0,1	4s
Mortier en marbre	0,3	3s
Papier-filtre (Par dizaine)	--	3s
Pilon en marbre	0,1	2s
Prisme	--	3s
Plateau de table en granit	--	50s
Réservoir à chaleur	2,5	25s
Tube en verre	0,1	3s
Sablier (15 min)	0,2	2s
Verre grossissant (Loupe)	--	2s
Boule de cristal	0,2	10s
Cristal alchimique	--	4s
Clepsydre	45	900s

Substances alchimiques liquides – Par 20 cl	enc	prix
Eau royale (Aqua regis)	0,1	2s
Huile de roche (Pétrole brut)	0,1	90d
Naphta (Destillat du pétrole)	0,1	2s
Vitriol (Acide sulfurique)	0,1	1s

Substances alchimiques solides – Par g (1 pépin = 1/10 g)	enc	prix
Salpêtre	--	40d
Sels de plomb	--	2s
Soufre	--	2s
Candique	--	20d
Boralm	--	30d
Obyssum vert	--	50d
Obyssum gris	--	1s
Obbadion	--	2s
Nartha	--	4s
Chramaelium	--	5s

Récipients	enc	prix
Tonneau (200 l)	30	4s
Tonneau (100 l)	15	3s
Barrique (40 l)	6	2s
Barrique (10 l)	2	72d
Amphore (200 l)	60	8s
Amphore (100 l)	32	4s
Cruche en céramique (40 l)	13	3s
Cruche en céramique (10 l)	6	72d
Cruche en céramique (20 l)	9	2s
Pichet en céramique (2 l)	1,5	18d
Cruche en céramique (4 l)	3	24d
Pichet en céramique (1 l)	1	10d
Fiole en céramique (0.2 l)	0,1	5d
Fiole en céramique (30 ml)	--	3d

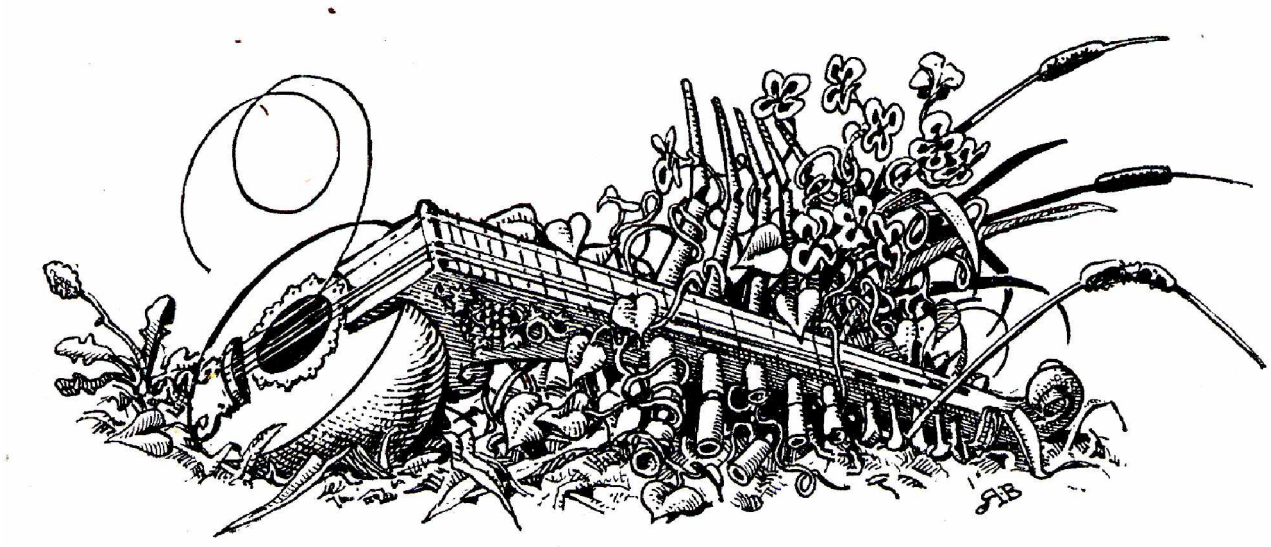
Métaux – Au kg	enc	prix
Mercure	1	335s
Antimoine	1	267s
Laiton	1	6s
Cuivre	1	5s
Or	1	1000s
Fer	1	16s
Plomb	1	13s
Pyrite	1	66s
Argent	1	134s
Étain	1	4s

Écriture	enc	prix
Papyrus (Par feuille A0)	--	40d
Parchemin (Par feuille A0)	--	2s
Papier de chiffons (Par feuille A0)	--	2s
Vélin (Par feuille A0)	--	4s
Ardoise	0,5	40d
Tablette de cire	0,5	60d
Plume d'oie	--	2d
Plume de paon	--	4d
Encre noire (20 cl, avec fiole)	0,1	20d
Encre colorée (20 cl, avec fiole)	0,1	40d
Craies (Par 6)	--	2d
Stylus	--	8d
Écritoire	5	9s
Plume en fer (Requiert un porte plume)	--	18d
Porte-plume en bois	--	8d
Couverture de livre (A4)	0,1	2s
Couverture de livre (A2)	4	4s
Couverture de livre (A0)	8	7s
Colle pour reliure (Par 0.5 l)	0,5	48d
Sceau personnel (laiton)	--	10s
Sceau personnel (argenté)	--	18s
Sceau personnel (argent massif)	--	26s
Sceau personnel (doré)	--	40s
Sceau personnel (or massif)	--	180s
Cire à cachet (brune)	--	20d
Cire à cachet (rouge)	--	80d
Ruban à cachet (180 cm)	--	96d
Feuille d'or (10 cm x 10 cm)	0	40d
Tube à parchemin (en cuir - Peut contenir 1 parchemin)	0,1	50d
Tube à parchemin (en métal - Peut contenir 1 parchemin)	0,2	9s
Tube à parchemin (en os - Peut contenir 1 parchemin)	0,2	5s

Jeux & Instruments de Musique

Instruments de musique	enc	prix
Cor en corne	0,1	60d
Cornemuse	0,7	2s
Double flûtes	0,1	2s
Flûte	--	80d
Flûte à bec	--	1s
Harpe	1	5s
Mandoline	1	7s
Luth, viole	1	7s
Étui à luth	0,2	1s
Sifflet d'alarme	--	30d
Tambour	1,7	1s
Tambourin	0,1	50d
Trompe (En cuivre)	1	10s

Jeux et jouets	enc	prix
Billes (Par dizaine)	--	20d
Dé à jouer en os	--	10d
Dé pipé	--	80d
Échecs en bois	0,5	2s
Jeu de cartes	--	2s
Osselet	--	2d
Échecs draconiques (en bois)	0,5	2s



Animaux

Bétail	prix
Agneau	2s
Bélier	12s
Boeuf	36s
Bouc	2s
Brebis	3s
Chèvre	2s
Cochon de lait	4s
Mouton	2s
Porc, Truie	12s
Taureau	38s
Vache, jeune taureau	24s
Veau, génisse	12s

Montures	prix
Âne	10s
Mule, mulet	16s
Chameau	55s
Cheval de selle (Roncin, Palefroi ou Ambleur)	60s
Cheval de trait	40s
Cheval de guerre (léger - Coursier)	70s
Cheval de guerre (moyen - Chargeur)	90s
Cheval de guerre (lourd - Destrier)	115s
Éléphant de somme	120s
Éléphant de guerre	250s
Poney de monte	36s
Poney	20s
Aligate	20s
Zyglute	15s

Fourrage	enc	prix
Blé	12,5	20d
Seigle	12,5	14d
Orge	12,5	10d
Avoine	12,5	6d
Foin	12,5	3d
Paille	12,5	1d

Chiens	prix
Chasseur à vue (Lévrier, Mastiff, Alain, Vetmer)	2s
Chiens pisteurs (Brachet, Limier, St. Hubert, Normand)	3s
Chiens courants (Braque, Kennet)	3s
Chiens rapporteurs (Hispanois)	2s
Chien „de compagnie“	2s
Chien de garde	3s
Chien de guerre	3s

Oiseaux de proie	prix
Aigle (Pour empereurs)	45s
Autour (Race d'éperviers, pour chevaliers)	26s
Épervier (Pour le clergé)	32s
Faucon crécerelle	20s
Faucon des roches (Pour ducs)	35s
Faucon émerillon (Pour les dames)	23s
Faucon sacré (Pour chevaliers)	30s
Faucon gentil (pèlerin nordique - Pour princes)	40s
Gerfaut (Pour rois)	40s
Faucon Lanier (Pour écuyers)	30s
Faucon Pèlerin (Pour comtes)	34s

Autres animaux	enc	prix
Chat	2	30d
Fauve de chasse (Apprivoisé et dressé)	--	2150s
Lapin	1	25d
Ouistiti	--	20s
Rat Ordinaire	--	2d
Rat Dressé	--	25d
Sanglier	75	24s
Singe (dressé)	--	30s

Oiseaux	enc	prix
Bécasse	0,2	5d
Canard, canne	0,6	7d
Cigogne	--	10d
Cygne	--	70d
Faisan	0,7	45d
Héron	2,5	45d
Oie	2,5	25d
Pinson	--	5d
Merle	--	10d
Paon	--	80d
Perdrix	--	6d
Perroquet	--	1s
Pigeon	0,2	4d
Pigeon voyageur	0,2	6d
Pintade	0,2	10d
Poule d'eau	0,1	6d
Poulet	0,1	6d
Oiseau chanteur (Prix peut varier selon le type)	0,1	10d

Harnachement	enc	prix
Mors et bride (ordinaires)	0,5	2s
Mors et bride (supérieurs)	0,5	10s
Selle de guerre (ordinaire)	6,2	10s
Selle de guerre (supérieure)	6,2	30s
Selle de monte (ordinaire)	3,7	6s
Selle de monte (supérieure)	3,7	20s
Selle de bât	3	5s
Couverture de selle (ordinaire)	0,6	2s
Couverture de selle (supérieure)	0,6	3s
Eprons	0,1	2s
Eprons (argentés)	0,1	4s
Eprons (argent massif)	0,1	19s
Eprons (dorés)	0,1	30s
Eprons (or massif)	0,2	580s
Cravache	0,2	2s
Fer à cheval	0,6	1s
Sacoche de selle (5 kg)	0,2	60d
Sacoche de selle (12.5 kg)	0,5	90d
Licou	1,2	1s
Joug à cheval	3,7	2s
Joug à boeuf	5	1s
Nerf de boeuf	0,7	2s
Pique à boeufs	0,7	40d
Sac à avoine	--	30d

Armures	enc	prix
Remarques : les demi-bardes ne protègent que l'avant et les bardes l'ensemble du cheval.		
Demi-barde (matelassée)	11,2	24s
Demi-barde (cuir clouté)	22,5	40s
Demi-barde (brigandine)	40,5	80s
Demi-barde (écailles)	40,5	120s
Demi-barde (plates)	45	200s
Demi-barde (plate lourde)	54	300s
Barde complète (matelassée)	22,5	40s
Barde complète (cuir clouté)	41,2	64s
Barde complète (brigandine)	76,5	140s
Barde complète (écailles)	76,5	210s
Barde complète (plates)	81	330s
Barde complète (plate lourde)	99	500s
Armure pour éléphants (Similaire à la barde d'écailles)	300	850s
Armure pour chiens de guerre (Équivaut à du cuir clouté)	2	4s

Produits Domestiques

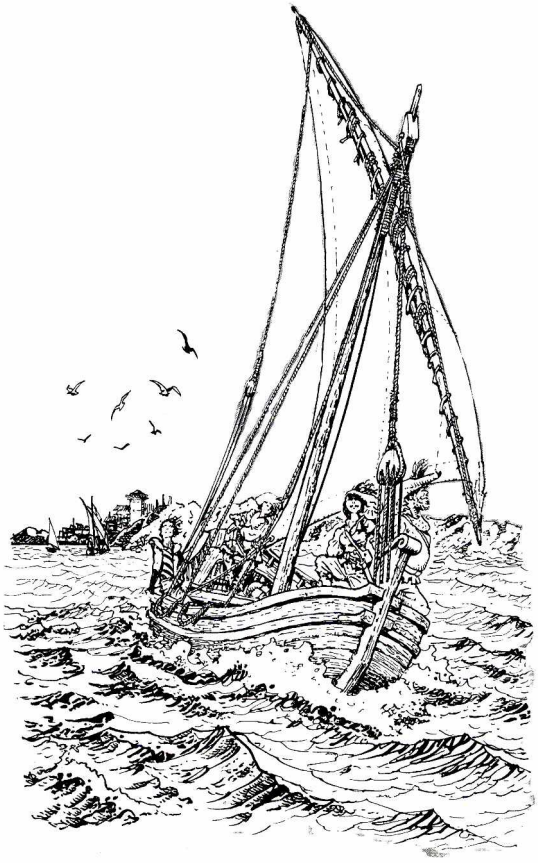
Feux	enc	prix
Bois de chauffage (Par kg)	0,5	1d
Bougeoir	0,1	40d
Bougeoir argenté	0,1	3s
Bougeoir doré	0,1	36d
Bougeoir en argent	0,1	24s
Bougeoir en cuivre	0,1	2s
Bougeoir en étain	0,1	84d
Bougeoir en or	0,1	480d
Brasero (en bronze, petit)	1,2	10s
Brasero (en bronze, trépied)	6,2	64d
Brasero (en fer, petit)	1,2	5s
Brasero (en fer, trépied)	6,2	24s
Brique à silex	--	40d
Candélabre argenté	0,7	12s
Candélabre doré	0,7	180s
Candélabre en argent	0,7	120s
Candélabre en cuivre	0,7	6s
Candélabre en étain	0,7	4s
Candélabre en or	0,7	2400s
Chandelier argenté	1,2	24s
Chandelier de cuivre	1,2	12s
Chandelier doré	1,2	360s
Chandelier en argent	1,2	240s
Chandelier en or	1,2	4800s
Chandelle de cire (2 h)	0,2	10d
Chandelle de suif (1 h)	0,2	6d
Charbon de bois (Par kg)	0,5	2d
Cierge (6 h)	0,5	20d
Encensoir en argent	1	320s
Encense (Par bâtonnet)	--	40d
Huile pour lampes (Par 0.5 l, 0.5 l = 96 h)	0,2	16d
Lampe à huile (8 h)	0,2	48d
Lanterne à bougies	0,5	2s
Lanterne à huile (24 h)	0,7	2s
Narghilé	2,5	30s
Pipe en bois	--	10d
Soufflet	0,2	40d
Torche (0.5 h)	0,2	1d
Boîte à amadou	0,1	40d

Couverts et cuisine	enc	prix
Cuillère en bois	--	2d
Assiette / plat ou bol en bois	0,1	6d
Chope en bois	0,1	8d
Cuillère en étain	--	30d
Assiette / plat ou bol en étain	0,2	80d
Chope en étain	0,2	80d
Coupe en étain	0,2	4s
Calice en étain	0,5	8s
Cuillère argentée	--	2s
Assiette / plat ou bol argenté	0,2	4s
Chope argentée	0,2	4s
Coupe argentée	0,2	15s
Calice argenté	0,5	29s
Cuillère en argent massif	--	5s
Assiette / plat ou bol en argent	0,2	13s
Chope en argent massif	0,2	13s
Coupe en argent massif	0,2	58s
Calice en argent massif	0,5	116s
Cuillère dorée	--	8s
Assiette / plat ou bol doré	0,2	20s
Chope dorée	0,2	20s
Coupe dorée	0,2	90s
Calice doré	0,5	180s
Cuillère en or massif	--	120s
Assiette / plat ou bol en or	0,2	320s
Chope en or massif	0,2	320s
Coupe en or massif	0,2	1440s
Calice en or massif	0,5	2880s
Louche en bois	--	4d
Bouilloire en fer (15 l)	5	12s
Bouilloire en fer (6 l)	2,5	6s
Marmite en fer (3 l)	1,2	4s
Poêle à frire (petite)	0,7	3s
Poêle à frire (grande)	1,2	4s

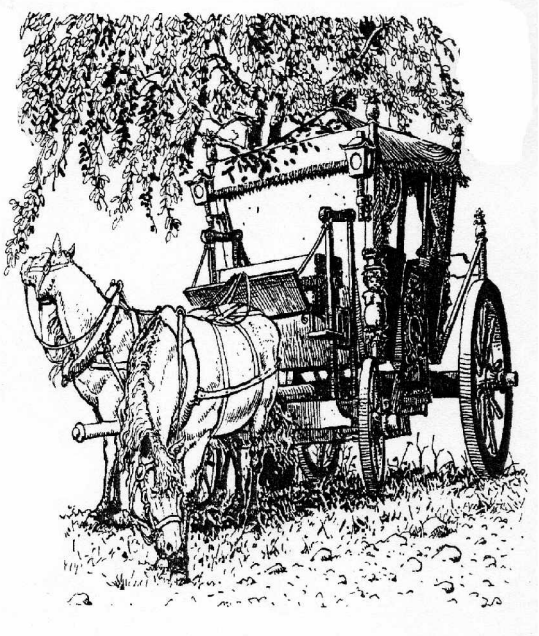
Mobilier	enc	prix
Tabouret en bois de pin	1,2	12d
Chaise en bois de pin	3	36d
Banc en bois de pin (2 personnes)	5	84d
Banc en bois de pin (4 personnes)	10	2s
Trône en bois de pin	12,5	8s
Pupitre en bois de pin	12,5	4s
Table en bois de pin	12,5	3s
Grande table en bois de pin	25	5s
Lit en bois de pin (avec matelas)	12,5	5s
Lit à baldaquin en bois de pin (avec matelas)	25	1s
Coffret en bois de pin	1,2	2s
Coffre en bois de pin	3,7	4s
Grand coffre en bois de pin	10	9s
Armoire en bois de pin (ou garde-robe)	25	12s
Coussin	0,5	96d
Coussin (bonne qualité)	0,5	3s
Coussin (qualité supérieure)	0,5	5s
Paillasse (ou grabat)	0,5	20d
Rideaux de lit	5	4s
Rideaux de lit (bonne qualité)	5	9s
Rideaux de lit (qualité supérieure)	5	15s
Moustiquaire (pour lit)	0,5	4s
Miroir en métal (15 cm x 15 cm)	0,1	2s
Grand miroir en métal (60 cm x 180 cm)	6,2	60s
Tapis ordinaire (Par m2)	1	2s
Tapis épais (Par m2)	1,7	3s
Tapisserie bon marché, unie (Par m2)	1	3s
Tapisserie de bonne qualité (unie - Par m2)	1	4s
Tapisserie, dessins simples (Par m2)	1	10s
Tapisserie, magnifiques dessins (Par m2)	1	18s
Tapisserie scènes brodées (Par m2)	1	28s

Transports

Transport maritime	enc	prix
Barque	55	36s
Caboteur (Petit navire marchand 18 à 22 m x 6 m)	--	180s
Cabotier (Semblable au caboteur, mais plus long 20-30 m)	--	220s
Caïque (Caboteur turque 16 à 20 m x 6 m)	--	180s
Canoë petit, canot	37,5	12s
Canoë de guerre	50	15s
Coracle (Petite barque en cuir)	12,5	6s
Curraghs (Navire léger irlandais, 1 voile, max. 20 personnes)	--	100s
Drakkar (Long vaisseau de guerre 35 m)	--	240s
Dromon (Très grande galère; sert de vaisseau de guerre)	--	720s
Grande galère (Version amélioré du Dromon mais en plus petit)	--	540s
Knarr (Navire marchand; très sûr en mer, scandinave)	--	200s
Long-vaisseau, chaloupe (Semblable au Drakkar, mais plus petit)	--	180s
Péniche	--	160s
Rame normale	1,5	50d
Rame de galère	4	1s
Mât, voile et gréement	7,5	6s
Sextant	0,2	10s
Lunettes d'approche	0,2	10s



Transport terrestre	enc	prix
Chaise à porteur	5	3s
Chaise à porteur, ornementé	5	8s
Char de voyage	50	9s
Char de guerre	75	13s
Charrette à poney (Max. 250 kg)	50	9s
Charrette à 1 cheval (Max. 500 kg)	125	15s
Charrette à 2 chevaux (Max. 1 t)	212,5	20s
Charrette à 4 chevaux (Max. 3 t)	325	30s
Charrette à bœufs (Max. 2 t)	200	18s
Roue de charrette ou de chariot		50d
Carrosse ordinaire, 2 chevaux (2+4 personnes)	250	36s
Carrosse ornementé, 2 chevaux (2+4 personnes)	250	72s
Carrosse ordinaire, 4 chevaux (2+6 personnes)	500	48s
Carrosse ornementé, 4 chevaux (2+6 personnes)	500	96s



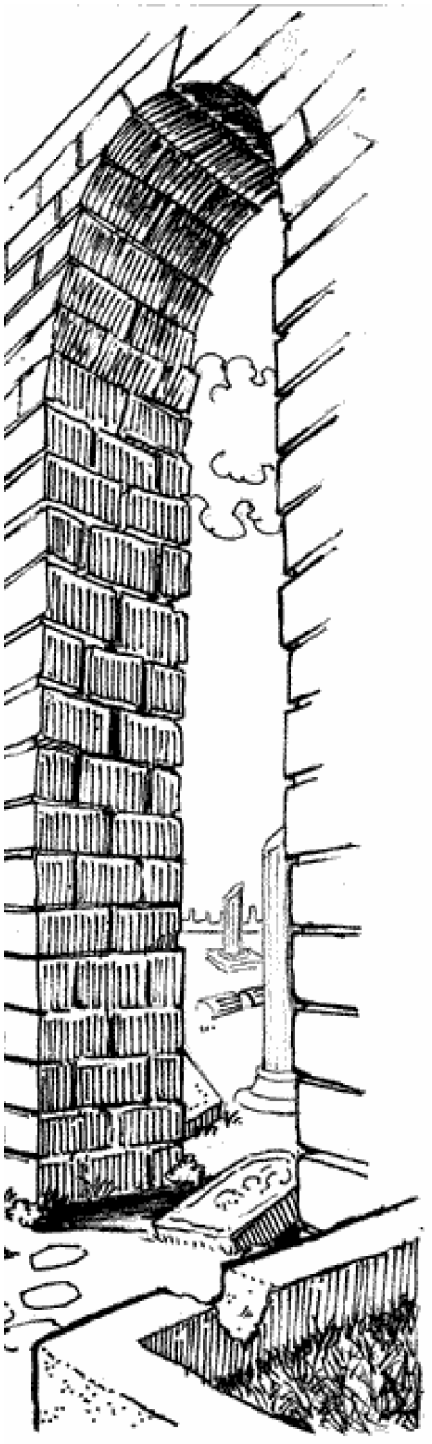
Voyage

Campement	enc	prix
Couverture de laine (épaisse)	1,5	2s
Couverture de laine	0,7	90d
Couverture de fourrures	2,5	5s
Drap (laine fine)	0,3	1s
Drap (lin)	0,2	2s
Moustiquaire (2.4m x 2.4m)	0,1	1s
Hamac (filet)	0,5	48d
Hamac (grosse toile)	0,7	80d
Lit de camp 1 personne	3,7	2s
Paillasse (sans paille)	0,3	20d
Besace (Max. 1.5 kg)	--	72d
Sac, petit (Contenance: 5 l)	--	6d
Sac, moyen (Contenance: 12 l)	0,1	12d
Sac, grand (Contenance: 25 l)	0,1	16d
Sac à dos, petit (Contenance: 12 l)	0,5	80d
Sac à dos, moyen (Contenance: 25 l)	1	2s
Sac à dos, grand (Contenance: 50 l)	1,7	2s
Seau en bois (Contenance: 15 l)	0,5	24d
Seau en cuir (Contenance: 15 l)	0,2	36d
Gourde, outre (1 l)	--	4d
Gourde, outre (3 l)	0,1	8d
Gourde, outre (10 l)	0,1	20d
Gourde, outre (15 l)	0,1	36d
Gamelle (0.5 l)	0,1	12d
Gamelle (1 l)	0,1	24d
Gamelle (2 l)	0,1	40d
Toile (1.20m x 1.80m)	0,5	80d
Tente (2 personnes)	7,5	5s
Tente (4 personnes)	12,5	8s
Tente (6 personnes)	20	12s
Tente (8 personnes)	25	15s
Pavillon	25	20s
Pavillon royal	35	60s

Bâtiments & Constructions

Bâtiments	prix	détails
Déblaiement	4d	Par 10 m2, 4d hh
Déblaiement (forêt)	8d	Par 10 m2, 8d hh
Déblaiement (forêt dense)	12d	Par 10 m2, 12d hh
Excaver (1 m3 de terre)	1d	1d hh, par m3
Excaver (1 m3 de pierre)	24d	20d hh, par m3
Cabane (torchis & clayonnage, chaume)	2s	60d hh, par 10 m2
Chaumière (bois et stuc, chaume)	8s	180d hh, par 10 m2
Chaumière (bois et stuc, chaume, plancher)	10s	240d hh, par 10 m2
Chaumière (rondins, chaume)	6s	150d hh, par 10 m2
Chaumière (rondins, chaume, plancher)	9s	210d hh, par 10 m2
Chaumière (rondins, plancher, ardoise)	11s	270d hh, par 10 m2
Chaumière (pierres non taillées, chaume)	10s	250d hh, par 10 m2
Chaumière (pierres non taillées, chaume, plancher)	12s	3s hh, par 10 m2
Chaumière (pierres non taillées, plancher, ardoise)	15s	360d hh, par 10 m2
Grange, étable, entrepôt	60,00%	+60% hh, par 10 m2
Maison (pierres non taillées, plancher, ardoise)	16s	390d hh, par 10 m2
Maison (bois et stuc, plancher, ardoise)	13s	3s hh, par 10 m2
Manoir (pierre 30cm, plancher, tuiles)	21s	5s hh, par 10 m2
Manoir fortifié (pierre 1m, plancher, tuiles)	27s	640d hh, par 10 m2
Palissade	4s	1s hh, par 10 m
Muraille	21s	5s hh, par 10 m

Améliorations	prix	détails
Âtre (pierre non taillées)	2s	40d hh
Âtre (pierre taillées)	4s	80d hh
Cheminée	4s	50d hh, par 6 m
Finissage médiocre	40d	10d hh, par 10 m2
Finissage moyen	2s	30d hh, par 10 m2
Finissage de bonne qualité	5s	60d hh, par 10 m2
Finissage exceptionnel	10s	90d hh, par 10 m2
Façade de briques	20,00%	+20% hh
Fenêtre de verre	5s	Par fenêtre
Jardin fleuri	2s	Par 10 m2
Petit verger	3s	Par 10 m2



Services

Mercenaires - Par jour, provisions incluses	prix
Arbalétrier léger	20d
Arbalétrier lourd	40d
Arbalétrier monté	50d
Archer	20d
Archer à arc long	25d
Archer monté	40d
Artilleur	30d
Cavalerie légère	30d
Cavalerie moyenne	45d
Cavalerie lourde	60d
Fantassin léger	20d
Fantassin lourd	30d
Fantassin de milice	10d
Ingénieur	70d
Porte-pavois	10d
Sapeur	15d

Salaires - Par heure, sans matériaux	prix
Main d'oeuvre	1d
Petit métier	2d
Artisan	3d
Maître artisan	5d
Ambassadeur ou fonctionnaire	2s

Barde / Ménestrel	prix
Composer une satire	60d
Composer un poème d'amour	40d
Composer un poème épique	80d
Chanter un poème en un lieu précis	10d
Divertir pour une soirée	30d

Héraut	prix
Délivrer une lettre (Par jour de voyage présumé)	8d
Recherche généalogique (Par recherche)	10s

Prostitution - Par nuit	prix
Basse classe	15d
Moyenne	40d
Haute classe	80d
Courtisane / courtisan	2s

Scribe / écrivain publique	prix
Lecture d'une lettre (Par lettre)	2d
Écriture d'une lettre (Par lettre, sans matériaux)	6d
Copie d'un livre (Par page, sans matériaux ni reliure)	10d
Copie et enluminure d'un livre (Par page, sans matériaux ni reliure)	40d
Reliure d'un livre	1s

Index

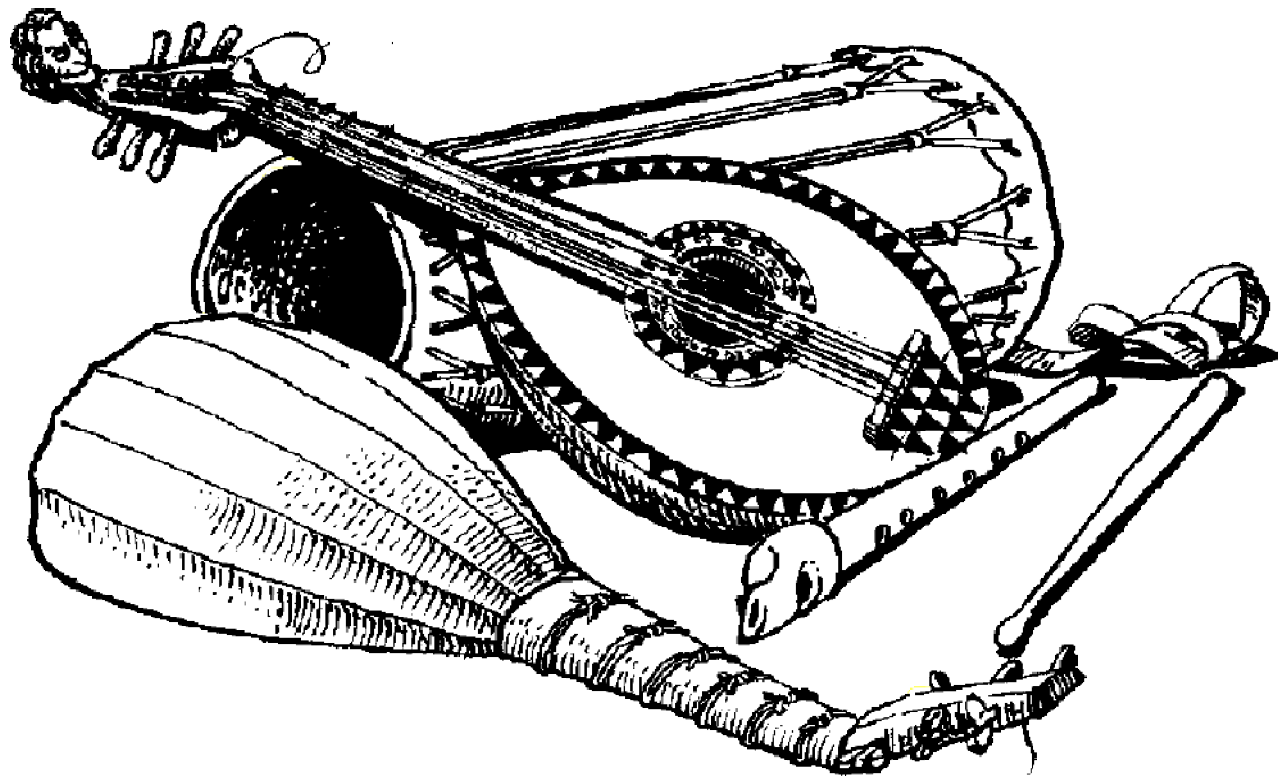
Aides de jeu (1)
Effets de l'âge sur les différentes races de RDD – Jérôme Pelon sur le site de l'Oiseau Oracle
Astrologie – Source : Denis Gerfaud, Nouvelles règles, site de La Chimère aux milles rêves
Essai d'astrologie draconique – Source : Les Papiers de Thuadarim (Textes: Antoine Chéret - Dessins: Olivier Fraisier)
Marchandises & Services : Source inconnue

Plaisirs & Bien-être

Les artistes de tout bord, les conteurs, musiciens et poètes, les troubadours et baladins, danseurs, mais aussi les cuisiniers sont les biens venus dans cette rubrique qui leur est entièrement dédiée.

Pour quelques bardes de plus ...

ou "Le codificateur à grande crête s'attaque à la musique dans Rêve de Dragon"



Extrait de rêve

"Perceline (agacée): Ô Dragon présidant soi-disant à mes destinées, trouves-tu normal de faire fi de la virtuosité que je déploie d'ordinaire avec ma syrinx, et que je sois incapable de sortir deux notes cohérentes de ce simple pipeau de berger?

Moi: mais ce sont les règles, susceptible et un tantinet précieuse Perceline; tu sais, nous devons nous aussi nous plier à certaines contraintes...

Perceline (tapant du pied): ah oui? Alors explique-moi pourquoi l'autre grand matamore, qui sait tout juste tenir sa dragonne sans se blesser, est capable de se battre avec une flamberge à deux mains sans que cela semble choquer personne? Il n'a jamais appris à s'en servir, que je sache? Il y a vraiment deux poids et deux mesures (!).

Moi (coi):... "

Le noble art de la musique

Je n'ai pas répondu à Perceline, car elle a parfois un caractère un peu entier, et ça ne lui fait pas de mal de mijoter quelques temps, mais il me semble qu'elle a raison. Le noble art de la musique vaut bien la technique du combat, et mérite qu'on s'y attache autrement que par "musique: compétence particulière à développer complètement pour chaque instrument". Voici quelques propositions, dans la lignée des développements existant déjà pour d'autres activités.

A la base, une classification des instruments en sept familles, contenant forcément une part d'arbitraire: Bois, Cuivres, Claviers, Cordes frottées, Cordes pincées, Percussions à membrane, Percussions diverses. On peut déjà se poser des questions sur la signification d'un niveau +10 en castagnettes, par exemple. Comment déterminer l'expérience nécessaire pour l'atteindre en comparaison du niveau équivalent en violon? Il existe bien évidemment des morceaux de haute virtuosité pour justifier le second cas, qu'en est-il du premier? L'écart entre les différentes familles, et entre les différents instruments qui les composent est-il homogène? Probablement non! On y reviendra, mais ces questions se posaient déjà avec la règle originale. Le but n'est pas de tout codifier, mais de fournir un cadre cohérent, que chaque gardien pourra utiliser et adapter selon sa connaissance de la musique, et les cas particuliers qui se présenteront à lui.

Le système proposé fonctionne avec des troncs communs, définis comme suit:

-8 à -4: bases de la musique: solfège, règles générales d'interprétation, harmonie, rythme, etc. Autrement dit, pour un personnage ayant atteint le niveau -4 sur un instrument, l'apprentissage de n'importe quel autre devient une compétence générale.

-3 à 0: bases de l'utilisation d'une famille d'instruments. Dans cette zone de compétence, le personnage ne maîtrise pas vraiment son instrument, ou tout juste, et peut utiliser de manière un peu primaire toute la famille (comme pour les compétences épée une main / deux mains par exemple).

+10 à +11: spécialisation sur un instrument particulier. Le personnage acquiert les tours de main particuliers à un instrument donné, et cette virtuosité n'est pas vraiment transférable sur un autre.

Ainsi, Perceline connaissant la syrinx à +9, le psaltérion à +4, et le tambour à -2, pourra-t-elle essayer de jouer sur une flûte à bec à 0, une cithare à 0, des timbales à -2, et un virginal à -4 (cf. tableau ci-dessous).

Pour tenir compte des remarques faites en préambule, un gardien plus pointilleux pourra sortir du cadre ainsi fixé. Par exemple, appliquer un simple malus, variable suivant le niveau de maîtrise, pour passer d'un instrument à un autre très proche dans son utilisation. Ainsi, avec un malus fixé à 2 entre psaltérion et cithare, Perceline pourrait utiliser celle-ci à +2. Elle pourrait aussi tenter le triangle à -3, ayant déjà -2 en tambour, mais cette estimation ne serait plus valable avec un xylophone (utilisation radicalement différente), ou à un niveau plus élevé de maîtrise (tours de mains particuliers...).

Classification des instruments

Voici le tableau de base des instruments, limité à un certain nombre de ceux d'entre eux qui étaient déjà apparus sous une forme ou une autre vers la renaissance. Pour les autres, le gardien des rêves se documentera, ou en usera selon sa fantaisie. N'étant pas musicien moi-même, j'ai pu y glisser quelques erreurs involontaires.

Bois	Flûte à bec, pipeau, fifre, syrinx, aulos, hautbois, chalumeau, clarinette, vèze, cornet, bombarde, cornemuse, bauducherier
Cuivres	Trompette, buccin, cor, tuba, trombone, trompe, corne, olifant, saquebute
Claviers	Hydraule, virginal, épinette, orgue, harpsicorde, clavecin
Cordes frottées	Vielle, viole, pochette, viole de gambe, rebec
Cordes pincées	Harpe, lyre, psaltérion, luth, cithare, mandoline, guitare, banjo, tympanon, cistre
Percussions à membrane	Tambour, grosse caisse, tambourin, timbales
Percussions diverses	Xylophone, cymbales, gongs, sistres, claquettes, clochettes, triangle, grelots

Les musiques & chants draconiques

Je propose la réhabilitation de cette règle optionnelle de Denis Gerfaud, parue dans le Miroir des Terres Médianes n° 5. Elle est adaptable telle quelle à la deuxième édition, et traduit bien l'importance de la musique dans le rêve.

Lutherie

Un personnage désirant explorer cette voie (compétence spécialisée débutant à -11) pourrait également s'inspirer de ce système, avec les troncs communs définis ainsi: jusqu'à -4: travail des matériaux de base, apprentissage théorique; jusqu'à 0: entretien courant d'une famille (accord, petites réparations); au delà, interventions plus importantes et fabrication pour un instrument donné, en spécialisation.

Annexe

Rappel des chapitres des règles concernant la musique, le chant ou la danse:

Qualité des actions: Livret 1 des règles, pages 16 et 17

Variété des actions: Livret 1 des règles, page 18

Le moral: Livret 1 des règles, page 89

Jeux et divertissements: Du voyage et des voyageurs, pages 57 à 60

Musiques et chants draconiques: Miroir des terres médianes n°5

Instruments étranges

A Corde

Miaulon

Le miaulon est un petit instrument à corde qui se joue avec un archet que l'on frotte sur les cordes tout en tenant le miaulon coincé entre le menton et l'autre main. Les fibres de l'archet sont souvent faites de boyau de chat et le fond du miaulon est quant à lui recouvert de fourrure. On prétend que c'est de là que le miaulon tire ses sons si caractéristiques (surtout quand il est joué par quelqu'un qui ne devrait pas). Les spécialistes sont capables de dire quelle espèce de chat à servi à faire tel ou tel miaulon. Les meilleurs miaulons sont fait avec des félorns et rien de tel pour faire fuir un de ses petits enquiquineurs.

Miaulon-basse

Une version plus grande du miaulon, qui se tient verticalement. Selon le style de musique on peut en pincer les cordes ou utiliser là aussi un grand archet. Bien sur comme il n'existe pas de chat assez grand pour garnir l'intérieur d'un miaulon-basse, il faut aller chercher des félins plus grands.

Harpe Draconique

Un fort bel instrument, la harpe draconique est une harpe de forme sphérique aux cordes entrecroisées. Seules les personnes aux doigts délicats et aux talents musicaux incomparables arrivent à s'en servir correctement, en jouant sur d'étranges effets de résonance entres les cordes. Il est dit que la musique d'une telle harpe peut apaiser la colère d'un dragon (ou la provoquer). Les harpes draconiques sont souvent réalisées dans des matières précieuses comme des bois précieux ou de l'ivoire et les cordes sont souvent en argent.

A Corde et à Vent

Fluth

Un curieux mélange d'instrument à vent et à corde (comme la cordebuse), le fluth se joue en soufflant dans son corps renflé en forme de floume, dont sortent des petites tiges avec une corde ingénieusement disposée à l'intérieur. Les notes sont produites en faisant vibrer les cordes selon les tiges dans lesquelles on fait passer le souffle en en bouchant l'extrémité ou en la libérant.

Dansons maintenant !

Danses récréatives

Le bourrichon

Niveau 0. (AGI ou APP). Le bourrichon est une sorte de farandole joyeuse et rythmée où un grand nombre de danseurs évoluent en se tenant par la main. Les figures sont libres, l'essentiel étant de garder le rythme.

La gambade

Niveau 1 (AGI ou APP). Gigue endiablée, proche du bourrichon, mais avec des figures un peu moins sommaires.

La pécadille

Niveau 2 (APP). La pécadille se dans à deux, comme la valse ou le tango. Plus lente et moins rythmée que les deux premières, elle comporte quatre figures : 1) les cavaliers se tiennent par les mains; 2) ils se tiennent par la taille; 3) figure libre, improvisée par celui ou celle qui a invité l'autre; 4) les deux visages doivent se rapprocher de façon à se toucher par le bout du nez à l'exclusion de toute autre partie du corps. Et l'on recommence. L'intérêt de cette dans réside dans sa figure libre, sobre ou osée, et sa difficulté dans le nez à nez. Il arrive lors de cette figure que, emporté dans le mouvement, les visages se heurtent violemment, ce qui produit toujours une mauvaise impression chez le partenaire.

La turlutaine

Niveau 3 (APP). Sarabande simplifiée dansée par les villageois, moins lente et moins guindée que cette dernière. On danse tantôt en groupe, tantôt par couples, avec changements de partenaires. Au moment de la séparation pour reformer le groupe, les partenaires s'envoient des baisers du bout des doigts.

La sarabande

Niveau 4 (APP). Peu pratiquée dans les villages, la sarabande est une danse de cour, lente et solennelle, alternant groupe et couples, comme la turlutaine dont elle est une version « sérieuse ». Les changements de partenaires s'accompagnent de profondes révérences.

La bergamasque

Niveau 5 (APP). La bergamasque reprend le principe de la sarabande, mais sur un rythme plus vif et des figures plus compliquées.

La volée

Niveau 6 (APP ou AGI). Danse villageoise, la volée est une farandole rapide incluant des sauts et des figures quasi acrobatiques, ainsi que des moments rapprochés à deux (comme la pécadille). Elle est évidemment réservée aux bons danseurs, et particulièrement exténuante.

Danses solistes

Toutes les danses solistes utilisent APPARENCE/Danse.

La serpentine

Niveau 1. Danse basique, lente ou vive, ondulante et serpentine.

La callipyge

Niveau 2. Comme la serpentine, avec des effets plus marqués, essentiellement basée sur les mouvements du bassin. La callipyge n'est généralement dansée que par les femmes.

La souveraine

Niveau 4. Danse très lente, sobre, hiératique, plus caractérisée par ses poses que par ses mouvements.

La danse du feu

Niveau 5. La danse du feu se danse usuellement de nuit et près d'un feu. Lente, aux mouvements plus suggérés que marqués, elle est imitative des flammes, comme si le danseur avait le feu pour partenaire.

La danse du voile

Niveau 6. De caractère libre, tantôt altière comme la souveraine ou déhanchée, comme la callipyge, cette danse utilise un voile comme accessoire (pièce de tissu, châle, écharpe, etc.). Son intérêt réside dans les mouvements du voile avec lesquels s'harmonisent ceux de la danseuse. Peu pratiquée par les hommes.

La danse du couteau

Niveau 6. Plus masculine que féminine, cette danse utilise un couteau (dague) comme accessoire. Elle imitative d'un combat.

La danse des sept rêves

Niveau 8. Véritable ballet, la danse des sept rêves est une chorégraphie dramatique élaborée.

Pousser la chansonnette

Chants populaires

Les chansons se jouent avec OUIE/Chant. Chanter à cappella donne une difficulté supplémentaire de -3.

Tiens, v'là les Groins !

Niveau 0. Chanson de marche peu raffinée.

Ma chope est vide !

Niveau 0. Chanson à boire, même critique.

La route est longue

Niveau 0. Chanson de marche aux couplets répétitifs.

Le voyageur

Niveau 1. Ballade sur les tribulations d'un voyageur. Interminable, cette chanson possède plus de cent couplets.

L'heure de la Lyre

Niveau 1. Berceuse sur le thème de la nuit qui descend.

Fleur de haut-rêve

Niveau 1. Romance à l'eau de rose sur les malheurs d'une jeune haut-rêvante.

Le retour du baron gris

Niveau 2. Epopée pleine de cavalcades, de trahisons, de batailles et de cervelles éclatées.

Amandjara

Niveau 2. Sérénade sur la légendaire cité d'Amandjara, « perle du désert bleu, sur qui la lune foit les doux yeux... »

La chèvre rose

Niveau 3. Ballade comique sur une chèvre de la couleur en question, qui s'avère finalement être une princesse métamorphosée par un maléfice.

Le roi des ours

Niveau 3. Sanglante épopée sur un thème identique : maléfice, métamorphose et superbe vengeance finale.

Le mal rêvé

Niveau 4. Complainte sur la destinée misérable d'un homme qui avait les oreilles à la place des genoux.

Plume de zyglute

Niveau 4. Sérénade. Belle musique, mais paroles d'une rare stupidité (« coin-coin, glou-glou, c'est qui ? C'est vous ? »).

L'auberge noire

Niveau 5. Complainte macabre sur un aubergiste qui assassine ses clients avec la râpe à fromage.

L'amour est morte

Niveau 5. Romance sentimentale d'une tristesse à faire pleurer les cailloux.

La mort d'Amarak

Niveau 6. Epopée à gros budgets et effets spéciaux spectaculaires. Amarak, ayant bu une potion de gigantisme, meurt en se cognant la tête dans la lune.

Le cavalier de sombre neige

Niveau 6. Epopée pleine de suspense et de terreur, où le soleil est rouge, la lune violette et la neige noire.

Panaris et Phlegmon

Niveau 7. Romance sur la fatalité qui sépare deux amants et que seule la mort réunit. A la fin, la belle Panaris est transformée en carafe et le gentil Phlegmon en bouchon de cristal. L'empereur, à qui échoie le flacon, les rassemble symboliquement.

La princesse endormie

Niveau 7. Ballade sur une princesse qui se pique le doigt et dort très longtemps suite à un maléfice. Les derniers couplets sont malheureusement oubliés.

Le rossignol d'Ostarlath

Niveau 8. Romance où les paroles, peu importantes, sont essentiellement un exercice de vocalises.

Rêve de Dragon

Niveau 8. Récitatif, dont la moralité se résume ainsi : puisque tout n'est qu'un rêve, allons dormir.

Paroles de Groins

A la chasse au glou

"A la chasse au glou glou glou glou glou,
Je ne veux plus y aller sergent !
Les gardes de la porte, porte, porte,
M'on pris mon épée sergent !

A la chasse au glou glou glou glou glou,
Je ne veux plus y aller sergent !
Les chrasmes de la grotte, grotte, grotte,
M'on piqué les fesses, sergent !

Chez la Grosse qui Pue, Pue, Pue, Pue, Pue,
Moi j'veux bien y aller sergent !
Les filles sont belles et goulues,
Elles pissent dans les chopes sergent !"

Chez la Grosse qui Pue, Pue, Pue, Pue, Pue,
Moi j'veux bien y aller sergent !
Les filles sont tellement velues,
Qu'on dirait des groins sergent !"

Extrait des beuveries des gardes de la ville d'Arôme (poste de la Rue-Qui-Sent-Des-Pieds). Auteur inconnu.

Ici, il n'est plus question de rimes ou d'hémistiches. Les gardes et autres gens d'épée sont bien connus pour leur faculté à improviser des couplets au fur et à mesure, dont la qualité est proportionnelle au nombre de litres ingurgités. Ce qui en fait peut être les plus populaires et grossiers des saltimbanques... Nous laisserons le lecteur seul juge de la médiocre qualité de ces strophes.

Il était une grouine

A prendre sur l'air de *Il était une bergère*

Il était une grouine,
Et ron et ron, petit patapon
Il était une grouine,
Pour donner des marrons pompon,
Pour donner des marrons.
La bergère était belle,
Et ron et ron, petit patapon
La bergère était belle,
Avec ses grands jupons pompon,
Avec ses grands jupons.
Grik la prit par surprise,
Et ron et ron, petit patapon
Grik la prit par surprise,
Lui tira le chignon pompon,
Lui tira le chignon.

Nous brulimes sa chaumière
Et ron et ron, petit patapon
Nous brulimes sa chaumière
Mangimes ses provisions pompon,
Mangimes ses provisions.
La fille était vulgaire
Et ron et ron, petit patapon
La fille était vulgaire
Et poussait des jurons pompon,
Et poussait des jurons.
Pitié nous disait elle,
Et ron et ron, petit patapon
Pitié nous disait elle,
Je n'ai que mes moutons pompon,
Je n'ai que mes moutons.

Grik qu'était en colère
Et ron et ron, petit patapon
Grik qu'était en colère
Lui fit sauter l'caisson pompon,
Lui fit sauter l'caisson.
La morte était par terre
Et ron et ron, petit patapon
La morte était par terre
Nous on était grognon pompon,
Nous on était grognon.
Nos grouines n'savaient que faire,
Et ron et ron, petit patapon
Nos grouines n'savaient que faire,
On s'en prit aux moutons pompon,
On s'en prit aux moutons.

Promenons-nous dans les bois

Promenons nous dans les bois,
Tant que les groins n'y sont pas.
Si les groins y étaient,
On les truciderait !

Promenons nous dans les ruines,
Tant que les chafouins n'y point fouinent.
Si les chafouins y étaient,
On les piétinerait !

Promenons nous dans les plaines,
Tant que les chiards s'y promènent.
Si les chiards fuyaient,
On les poursuivrait !"

Morceau choisi des mémoires de voyage de Hunkilo Métrapié, extrait du cent unième tome du "Voyageur Impénitent".

On peut aisément remarquer, dans ce morceau, l'incohérence des paroles de la contine, dont le but, je me permets de le rappeler, est de fournir à l'esprit du marcheur un rythme qui tente de se rapprocher le plus possible de celui de ses jambes.

Chansonnette grouine

Dans la région de Goodankor, les groins présentent une particularité notable: ils présentent un répertoire chansonnier et poétique étonnamment raffiné pour des groins et fort étendu. Au dire des groins eux-mêmes, ce répertoire serait dû à un des leur un poète groin du nom de Narcian dont ils sont très fier mais dont la célébrité reste interne à la population de groins de cette région. Voici une des plus appréciée chansonnette paillarde attribuée à ce poète groin :

La Fille (sur l'air de Janeton)

Quelques groins chas-sant la fil-le
C'est super-re c'est supè-èr-re
Quelques groins chas-sant la fil-le
S'en vont brail-lant des jurons (bis)

En chemin il-le rencon-tre
C'est super-re c'est supè-èr-re
En chemin il-le rencon-tre
Une_humaine_et son chap'ron (bis)

Le chef groin loin d'êt' stupi-de
C'est super-re c'est supè-èr-re
Le chef groin loin d'êt' stupi-de
Se chargea de son chap'ron (bis)

Un aut' groin le plus rapi-de
C'est super-re c'est supè-èr-re
Un aut' groin le plus rapi-de
Attrapa son cul mignon (bis)

Un aut' groin très intrépi-de
C'est super-re c'est supè-èr-re
Un aut' groin très intrépi-de
S'acharna sur son jupon (bis)

Ce que fit le tout dernier groin
C'est super-re c'est supè-èr-re
Ce que fit le tout dernier groin
Nous fait saliver à fond (bis)

La morale de cette histoi-re
C'est super-re c'est supè-èr-re
La morale de cette histoire
C'est qu'êt' groin c'est vraiment bon (bis)

La morale de cette mora-le
C'est super-re c'est supè-èr-re
La morale de cette mora-le
C'est qu'l'humaine nous aime cochon (bis)

La morale de cette mora-le
C'est super-re c'est supè-èr-re
La morale de cette mora-le
C'est qu'l'humain est un pigeon (bis)

Chants de légende

Tous les rêves changent

Une petite chanson inspirée du scénario "L'oeuf de Psiluma". Sur la musique de "Le Boeuf et l'âne Gris" (chant de noël)

Entre les rêves et les cauchemars
Change, change, change le gentil groin
Hier un guerrier, aujourd'hui fermier
Maintenant pour toi une nouvelle vie commence
Entre les rêves et les cauchemars
Change, change, change Jeune enfant
Tes parents partis, maintenant choisit
Psiluma te réserve un joyeux destin

Entre les rêves et les cauchemars
Change, change, change sombre rêve
Là-bas haut-rêvant, ici Tournedant
Jeté dans les Limbes, il sera oublié
Entre les rêves et les cauchemars
Change, change, tous les rêves changent
Aujourd'hui songeurs, demain voyageurs
Vous verrez un jour vous changerez aussi.

L'art de la Jonglerie

ou comment émerveiller les enfants

Introduction

Le soir, au coin du feu, les ombres sont mouvantes, des balles volent sans bruit, faisant briller le regard captivé des enfants. N'osant faire un bruit de peur de tout faire tomber, les petits yeux suivent ces sphères magiques et insaisissables. Des figures semblent se détacher dans les mains du bateleur, et pourtant personne ne parvient à les figer. Car les balles ne s'arrêtent jamais, effectuant un mouvement perpétuel, muées par une force invisible qui les empêche de tomber alors qu'à chaque lancer elles semblent fondre vers l'obscurité du sol…

Souvent considérée à tort comme une simple amusette pour les enfants, la jonglerie sait aussi émerveiller les seigneurs les plus blasés. Lorsque le jongleur délaisse les oranges pour les dagues ou, tout simplement, les balles de cuir, il devient un véritable artiste. Suivant une scénographie précise, enchaînant avec minutie les figures tant répétées, il enchante le regard et bluffe les sens.

Ce précis s'adresse au jongleur qui désire approfondir son art et détailler ses spectacles. Il sera le livre de chevet des bateleurs désireux de varier leurs figures, avides d'enchaîner les prestations, tenus de plaire à leurs hôtes. Et pour les jongleurs du dimanche, il saura apporter les quelques détails qui permettrons avec quelques balles et un simple jet de DEXTÉRITÉ / Jonglerie d'illuminer les yeux des enfants.

Ranger les balles dans des boites

Afin de bien placer le contexte, il convient tout d'abord de présenter les différentes familles de jonglage, on en compte quatre :

Le jonglage lancé : Il s'agit ici d'occuper l'espace à l'aide d'objets, qu'il y en ait deux, trois, quatre ou plus. Couramment on utilise des balles ou des massues, mais il n'est pas rare de lancer des chapeaux, des dagues, des torches enflammées, des tabourets ou tout autre objet.

Attention tout de même, la pratique du jonglage avec des objets tranchants, ou trop lourds, ou enflammés, ou vivants… peut s'avérer dangereuse.

Le jonglage de contact : Cette famille de jonglage est peut-être la plus calme, on utilise ici un objet que l'on va manipuler à l'aide de différentes parties du corps (mains, bras, nuque, front...) tout en conservant un contact permanent avec l'objet. Le but est de conserver un mouvement, de donner vie à cet objet. Traditionnellement on utilise une balle, plutôt rigide et plus grosse que les balles de lancer. Une boule de verre offrira sûrement un toucher plus plaisant que le simple cuir bourré de sable.

Le jonglage gyroscopique : Ici, il n'y a pas de contact direct entre l'objet en mouvement et le jongleur. Le yo-yo est un exemple de jonglage gyroscopique, mais le diabolo ou les assiettes tenues en équilibre sur des bâtons en sont d'aussi bons exemples. Le fameux bâton du diable appartient à cette catégorie.

Le jonglage d'équilibre : A rapprocher du contact, il s'agit ici non plus de donner du mouvement, mais de conserver le ou les objets en équilibre sur une partie du corps (front, nuque, pied…). Les balles ne sont pas très impressionnantes, mais dès qu'il s'agit de dagues ou d'épées, l'effet est des plus saisissant.

Chacune de ces disciplines possède ses propres techniques très spécifiques, d'ailleurs il bien rare de trouver un jongleur excellant dans plusieurs d'entre elles. Le nombre de jongleurs, la combinaison de ces disciplines, permettent de créer une infinité de possibilités qui font du jonglage une activité totalement ouverte à l'innovation et à la créativité.

La suite de ce précis concerne le jonglage lancé, et plus particulièrement la pratique avec des balles. Il s'agit simplement de décrire les figures les plus communes, et de préciser quelques enchaînements de bon ton.

Quelques figures classiques à trois balles

Pour une description technique de certaines figures (dont les noms peuvent être… modifiés), allez donc sur l'excellent site de Didier Arlabosse: http://perso.club-Internet.fr/darla/index.html

La cascade (qualité -4)

Il s'agit là de la figure de base du jonglage ; envoyer les trois balles régulièrement en alternant la main de lancer.

Aspect visuel : Finalement on obtient un huit dans lequel les balles se suivent sans cesse en gardant un espacement régulier.

Les colonnes (qualité -2)

Cette figure se propose de lancer les balles droit en hauteur, ainsi on ne change jamais les balles de main. On envoie deux balles en même temps, puis la troisième lorsque les deux autres sont au plus haut.

Aspect visuel : On voit un mouvement régulier de va et vient qui n'est pas sans rappeler des pistons. La figure a un aspect différent selon que la troisième balle est lancée sur les côtés ou entre les deux autres.

Les petits cercles (qualité 1)

On jongle d'une main à deux balles en colonne, l'autre main tient la dernière balle et se retrouve libre. On peut alors faire tourner cette balle tenue en main autour d'une autre. Cette figure nécessite de désynchroniser les mains ce qui reste la vraie difficulté. A noter que de nombreuses figures existent sur le même principe d'une main libre et de l'autre jonglant à deux balles.

Aspect visuel : Une balle décrit un cercle autour d'une autre qui monte et descend sans cesse. Peu impressionnante isolée, cette figure devient très troublante enchaînée avec d'autres.

L'arc en ciel (qualité 1)

Les balles sont envoyées de main en main sans jamais se croiser. Cela suppose que les balles « du haut » sont envoyées en cloche, tandis que celles « du bas » sont envoyées plus tendues d'une main vers l'autre. Le mouvement des mains portant les balles vient compléter le cycle.

Aspect Visuel : Les balles décrivent un demi-cercle qui selon l'habileté du jongleur peut varier d'un mouvement saccadé (l'impression que les trois balles bougent en même temps et s'arrêtent avant de re-bouger) à un mouvement très fluide (on ne voit même plus les mains, mais juste un demi-cercle de balles).

Le pendule (qualité 3)

Figure au rythme très régulier, le pendule propose de jongler d'une main à deux balles et de porter la troisième balle dans l'autre main. Cette troisième balle est substituée à l'une des deux autres qui est alors prise en main et écartée. La main « libre » qui substitue les balles doit faire un mouvement régulier de va-et-vient axé sur le coude afin que l'effet visuel recherché soit obtenu.

Aspect Visuel l : On imagine aisément une pendule, à l'image de celles du second âge, qui compte le temps sur un rythme immuable, laissant tomber une balle pour compter les secondes.

Le bordel de Milles (qualité 4)

Cette figure propose de lancer les trois balles d'un même côté, puis de l'autre. Pour ce faire les mains vont se croiser sans cesse afin de garder un rythme de lancer régulier indispensable à la viabilité d'une figure. Le plus dur reste de ne pas se mélanger les mains.

Une fois maîtrisé, le bordel de Milles peut se substituer à la cascade comme base de spectacle car bien que demandant plus de mouvements de mains, il possède le même rythme pour les balles.

Aspect visuel : On obtient une poursuite de deux balles la troisième faisait un U encadrant la poursuite. Ce pendant que les mains du jongleur semblent se croiser sans cesse empêchant quiconque de comprendre la figure.

Le serpent (qualité 5)

Il s'agit de lancer les trois balles d'une main, puis de les relancer de l'autre.

Facile à décrire, cette figure n'en demeure pas moins très difficile à réaliser car elle demande beaucoup de vitesse et de précision.

Aspect Visuel : On imagine sans peine un serpent se déplaçant successivement de droite à gauche et de gauche à droite.

D'autres figures au caractère plus onirique

La Couronne de Tourmaline (qualité 2)

Selon les régions, cette figure est connue sous le nom, couronne de « la ville d'où vient le jongleur ».

Il s'agit d'un arc en ciel pour lequel on utilise non pas des balles mais des objets locaux. A Tourmaline, on utilise des oignons ou des médailles. Mais ce pourra être des chaises, des instruments de musique, des chaussures ou n'importe quoi qui puisse présenter une ville. Cette figure est très utilisée en début de spectacle afin d'étonner le public par un exotisme venu d'ailleurs.

Aspect Visuel : Des objets font le grand cercle lors que le jongleur les décrits, ainsi que leur provenance. C'est souvent l'occasion de faire remarquer qu'avec un de plus ce ne serait pas trop… et de glaner un objet d'artisanat local.

La déchirure (qualité 4)

Dans cette passe, on fait disparaître une balle à un endroit pour la faire réapparaître ailleurs. Cette pratique est à rapprocher des techniques d'illusionnisme. Techniquement, la difficulté résulte autant du besoin d'attirer le regard des spectateurs sur les autres balles juste avec la disparition, que du besoin d'occuper l'espace avec une balle de moins par la suite. Temporairement cachée dans une poche, une manche, un sac, simplement posée sur une table derrière un pichet de vin, un verre de bière… plus la disparition est réussie, plus la réapparition est impressionnante. Notons que le jongleur peut en profiter pour substituer une balle à une autre et varier ainsi ses couleurs. Le plus courant est de substituer une balle jaune à une mauve.

Aspect Visuel : Le spectateur doit être bluffé par une telle figure, et d'un coup il sent que quelque chose ne va pas, sans réaliser qu'une balle manque.

Lorsque le jongleur sent que les spectateurs ont compris, il remet sa balle dans le mouvement et les spectateurs sont à nouveau désorientés.

Le Groin (qualité 3)

Figure appréciée des enfants, le groin consiste à faire rebondir les balles sur ses fesses. Techniquement, une balle sur trois rebondit sur les fesses, ce qui lui procure un mouvement amorti, presque gras (plus ou moins selon les jongleurs). On agrémente généralement cette figure de grimaces. Une variante consiste d'ailleurs à jongler à une balle en usant de la main libre pour les grimaces. Une grosse balle molle peut alors se substituer aux habituelles balles de jonglage pour le grand plaisir des bambins.

Aspect Visuel : Pour effectuer cette figure, le jongleur dandine son postérieur sur lequel vient s'écraser mollement une balle, les deux autres faisant la ronde autour.

Le vol Draconique (qualité 7)

Figure particulière et très emprunte de rêve. Lorsque Milles de Sabôr, le plus célèbre jongleur de l'âge passé, effectuait cette figure, les haut-rêvants y voyaient systématiquement un signe draconique très intense et durable.

Inutile de dire que ses spectacles étaient prisés.

La figure en elle même se propose de montrer un dragon battant des ailes, et requière 7 balles. Bien qu'elle semble extrêmement difficile à réaliser, les mains semblent trouver d'elles mêmes leur chemin pour effectuer cette figure (qui demande cependant une certaine habitude), les artistes devenant bientôt de simples marionnettes, guidées par leurs balles, incapable de décrire leurs propres gestes. A croire que les dragons eux même apprécient le spectacle et guident les jongleurs dans leurs gestes. Pour réussir à amorcer le mouvement, il faut d'ailleurs réussir un jet de Rêve à 0.

Aspect Visuel : On discerne lors des meilleures interprétations un dragon (sa représentation la plus courante) qui bat des ailes et agite tête et queue de haut en bas. Les mouvements de bras du jongleur sont si denses qu'ils viennent combler les vides de balle et renforcer les contours du dragon.

Où il est question de qualité

Comme dans bien des arts, la qualité intrinsèque d'une figure est importante (sans déroger à la règle, la qualité d'une figure est l'opposé de sa difficulté).

Cependant comme dans la plupart des arts, « l'interprétation » a une part prépondérante dans la qualité finale. En jonglage, des notions de comédie ou de mime permettent d'augmenter grandement l'effet visuel. Ainsi la qualité finale d'une figure dépend, outre la qualité intrinsèque de la figure, du niveau en jonglage, et éventuellement du niveau en comédie.

Qualité de l'interprétation	
DEXTÉRITÉ / Jonglage - niveau figure	
Echecs total et particulier	niveau figure -4
Echec	niveau figure -2
Réussite	niveau figure
Réussite significative	niveau figure +1
Réussite particulière	niveau figure +2

A quoi on ajoute éventuellement pour les figures les plus longues APPARENCE / Comédie - (X+niveau figure)

Qualité de la comédie	
Apparence / Comédie – (X+niveau figure)	
Echecs total et particulier	qualité -5
Echec	qualité -2
Réussite	qualité +X
Réussite significative	qualité +(X+1)
Réussite particulière	qualité +(X+2)

Dans ce cadre, la qualité d'un spectacle peut s'évaluer de deux manières, soit la somme de quelques figures principales (les accents du spectacle en somme), soit de manière globale, auquel cas il faut évaluer la qualité globale du spectacle. A moins d'avoir un ouvrage traitant de ce thème, ou un maistre qui gère les enchaînements, ceci relève de la création d'un spectacle traitée plus loin dans ce précis.

Lorsque les figures se mélangent...

Bien vite, exécuter une figure ne suffit plus. On se lasse et surtout les spectateurs finissent par comprendre la figure qui perd alors tout son charme, toute sa magie. Afin de palier cela, les jongleurs enchaînent des figures différentes, une passe, un cercle fugace, un moment saccadé, un rien qui maintient le mystère et les spectateurs en haleine.

La Difficulté d'une telle figure.

Comme il s'agit de ne pas ramasser ses balles au milieu d'une figure fusse-t-elle composée, il semble logique de considérer que la difficulté d'une figure composée est la difficulté de la figure élémentaire la plus compliquée. Cette difficulté est incrémentée d'un malus de 1 pour gérer l'enchaînement entre les différentes figures qui peut ne pas être évident.

Ainsi, enchaîner une cascade (difficulté +4) avec des petits cercles (difficulté -1) serait de difficulté -2 (-1 pour les petits cercles, figure la plus difficile et -1 pour enchaîner les deux figures).

Tandis qu'enchaîner un bordel de Milles (difficulté -4) avec ces mêmes petits cercles (difficulté -1) et des colonnes (difficulté +2) serait de difficulté -6 (-4 pour le bordel de Milles qui est la figure la plus dure et -2 pour enchaîner les trois figures convenablement)

...Les spectateurs affluent.

Au final, les figures composées, de part leur complexité et leur longueur, prennent l'allure d'un spectacle à part entière, tout en devenant difficiles à reproduire. Il devient alors plus prudent de monter une petite série d'enchaînement bien ficelée, parfaitement paramétrée. Série qui, à force d'habitude et d'automatismes, sera plus facile à exécuter. Les erreurs seront moins fréquentes et les spectateurs plus impressionnés. On atteint là le stade spectacle qui n'est plus un simple enchaînement de figures, mais bien une scénographie montée avec soin.

Où l'on traite des spectacles et de leurs écritures... La création et l'imagination sont à l'honneur.

NDLA : Il s'agit ici de spectacles de jonglerie. La qualité est donc centrée sur cette compétence. Ce précis n'a pas la prétention de gérer les spectacles qui ne sont pas focalisés sur la jonglerie.

Un spectacle se compose d'enchaînements de figures, placées dans un ordre précis. Il peut comporter des pauses, c'est à dire des moments où les balles ne sont plus en l'air, comblés par de la danse, de l'acrobatie, de la musique ou du vide…Le spectacle peut être écrit pour une ou plusieurs personnes, et comprendre la pratique d'un ou plusieurs arts. Auquel cas, il peut être écrit par plusieurs personnes (une pour chaque art). Cependant, une fois posés, ces besoins sont impératifs à la pratique du spectacle. Si le nombre de protagonistes ou les arts pratiqués n'étaient pas réunis (à cause d'un blessé, du manque d'un instrument…) cela empêcherait tout bonnement la représentation.

La qualité d'un spectacle est déterminée par la compétence de son auteur.

Ce dernier doit estimer la difficulté technique qu'il compte mettre dans son spectacle (L'auteur ne peut viser à l'écriture une difficulté supérieure à son niveau dans cette compétence). Si d'autres arts sont mis en jeu, ils font l'objet d'un traitement séparé selon la même procédure. Dans un tel cas, la qualité finale du spectacle peut-être modifiée (en bien ou en mal par le mélange des arts –à l'appréciation du Gardien des Rêves–). Une fois cela déterminé, le travail d'écriture commence, ce qui revient à obtenir des points de tâches :

INTELLECT/ Jonglerie (ou art concerné) difficulté visée par l'auteur
Nombre de points de tâche à déterminer par le Gardien des Rêve
Périodicité ½ heure draconique
1 point de fatigue

Lorsque tous les points sont acquis, un jet final (même compétence, même difficulté) apporte un bonus/malus selon les règles de qualité.

S'entraîner pour ne pas faillir... Enfin de l'action.

Lorsque l'on assiste à un spectacle, tout à l'air simple. Les gestes s'enchaînent, les instants de repos s'insèrent parfaitement dans le canevas général… Bref, l'artiste a beaucoup donné et le résultat est là.

Pour développer des automatismes, il faut travailler. Cela signifie réunir les conditions nécessaires à la représentation du spectacle, le matériel et éventuellement les partenaires, et obtenir des points de tâches.

DEXTÉRITÉ/ Jonglerie difficulté du spectacle
Nombre de points de tâche à déterminer par le Gardien des Rêve (7?)
Périodicité ½ heure draconique
2 (ou plus selon le spectacle) points de fatigue

Lorsque tous les points sont acquis, un bonus de +1 est accordé au jongleur pour ce spectacle. Il est alors possible de continuer l'entraînement pour obtenir un bonus supplémentaire.

Dans le cadre d'un spectacle à plusieurs, tous les partenaires doivent obtenir l'intégralité des points, le bonus étant décerné au groupe. Cela peut amener certains à s'entraîner alors qu'ils ont déjà tous leurs points acquis, mais ce travail supplémentaire est indispensable pour aider ses partenaires.

Lorsqu'un spectacle allie plusieurs compétences, chacun s'entraîne dans sa compétence en utilisant la difficulté relative à cette compétence. Ainsi, on peut envisager un spectacle très technique en jonglerie (difficulté -7), accompagné d'une musique très basique (difficulté –2). Si le spectacle ne concerne qu'un individu, il devra s'entraîner dans chacune des compétences, obtenant un bonus global. Cela peut se traduire par des entraînements plus longs, mais il est plus vraisemblable de faire des entraînements plus éprouvants (un jet dans chaque compétence par ½ heure, mais 150% des points de fatigue).

Le Bonus final ne peut jamais excéder la moitié de la difficulté. Ainsi un spectacle de difficulté –7 pourra obtenir un bonus maximum de +3.

Lorsque vient le jour de la représentation

Le jour enfin venu, le costume de scène revêtu, on passe devant le public qui sera seul juge. Cela ne requière qu'un jet ajusté par la difficulté du spectacle et les bonus d'entraînement. Cette prestation suit les règles standards de qualité.

Quelques exemples de spectacles

Au coin de la Rue (qualité 3(2))

Spectacle alliant Jonglerie et Comédie, cet impromptu consiste en quelques figures de bons goûts entrecoupées de quelques pauses durant lesquels le jongleur joue les automates saccadant ses mouvements et se figeant parfois de longs instants. Les figures de jonglage sont toutes centrées sur la cascade, et se greffent en alternance sur ce canevas on ne peut plus simple.

La simplicité est souvent récompensée, et il faut parfois savoir s'adapter au public de la rue qui préférera le simple et facilement compréhensible aux fastes d'un spectacle élaboré et hermétique. Bref un spectacle pour gagner des sous.

Quelques sorts d'à propos

Luminescence (nécropole) R-5 r4

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Luminescence est une illusion visuelle qui rend un objet luminescent. L'objet ciblé émet alors une faible luminosité, insuffisante pour éclairer à plus de quelques empans. La couleur de l'objet est changeante, et légèrement bleutée, à l'image des feux follets que l'on aperçoit dans les nécropoles les nuits sans lune. Il est à noter que dans l'obscurité, l'objet devient visible à plus d'une volée.

Réaliser un numéro artistique à plusieurs

Les personnages qui désireraient mettre au point un numéro pour se produire ensuite devant un public, peuvent utiliser les règles suivantes.

Déterminer les participants

Le bonus de numéro ne pourra s'appliquer que s'il est exécuté par ces participants à l'exclusion de toute autre personne, et sans qu'il en manque un seul.

- Déterminer, parmi les participants, qui est le maître d'oeuvre.

- Déterminer l'ambition, c'est-à-dire la qualité visée. Signe inversé, cette qualité donnera la difficulté, par exemple difficulté -4 pour une qualité 4. La qualité peut au maximum être égale au niveau du maître d'oeuvre. (Elle peut être supérieure aux niveaux des autres participants.)

- En fonction du sujet choisi et de son ambition, le gardien des rêves propose alors un certain nombre de points de tâche, ainsi qu'une périodicité. La périodicité la plus courante et la plus simple est une demi-heure draconique (60 minutes). C'est la durée des périodes de mise au point du numéro, des répétitions.

Répétitions

Tous les participants jouent un jet de la compétence concernée à la difficulté choisie et note ses points de tâche. Pour chacun, les points de tâche sont accumulés de période de répétition en période de répétition.

Quels qu'en soient les résultats, il ne peut y avoir plus de deux périodes de répétition par jour.

Numéro au point

Le numéro est au point quand chaque participant a accumulé le nombre de points de tâche nécessaire (ou l'a dépassé), et sous réserve que chacun ait acquis au moins un point de tâche au cours de la dernière période. Le numéro n'est au point que lorsque ces deux conditions s'avèrent.

Pour entériner son existence, donnez un titre au numéro (et gardez en mémoire sa difficulté/qualité.)

Exécution

Lors de l'exécution du numéro, chacun bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de compétence. La qualité globale de l'exécution est obtenue en faisant la moyenne (arrondie à l'inférieur) des qualités obtenues par chaque participant.

Ilbert, Djorak et Kitta mettent au point un numéro d'acrobatie. Ilbert a +3, Djorak 0 et Kitta +4, dans cette compétence. Les personnages décident que Kitta sera la maîtresse d'oeuvre et portent leur ambition sur un numéro de qualité 4 (possibilité maximale par rapport au niveau de Kitta). Le gardien des rêves décide de 6 points de tâche par périodes de 60 minutes. Les répétitions commencent. Quelques jours plus tard, Ilbert a acquis 6 points tâche, Djorak 4 et Kitta 8. Malgré les points acquis par Ilbert et Kitta, Djorak est toujours à la traîne et le numéro n'est toujours pas au point. A la répétition suivante, Ilbert obtient zéro point, Djorak 2 points et Kitta 1 point. Le total est maintenant : Ilbert 6, Djorak 6, Kitta 9. Mais Ilbert n'a pas obtenu de point au cours de cette période, la seconde condition n'est donc pas respectée. Les répétitions doivent continuer. Ilbert obtient 1 point, Djorak 0 et Kitta 2 points. Le total est maintenant : Ilbert 7, Djorak 6 et Kitta 10. Mais, pour le groupe, il n'y a toujours pas unisson. Période suivante, Ilbert obtient 1, Djorak 1 et Kitta 3. Chacun acquis

assez de points de tâche (certains ont même largement dépassé) et au moins 1 point a été obtenu par chacun au cours de la dernière période : le numéro est enfin connu. Il ne l'est toutefois que de Kitta, Djorak et Ilbert. Si un quatrième acrobate voulait se joindre à eux, il faudrait réinventer à la base un autre numéro. Inversement, si l'un des trois manque, les deux restants ne peuvent exécuter ce numéro. Exécutant le numéro avec un bonus de +1, Ilbert joue un jet à 0, Djorak joue un jet à -3 et Kitta un jet à +1. Tous obtiennent une réussite normale pour une qualité globale d'exécution 4.

En termes de règle un numéro ne peut être composé que d'une seule et même compétence. Si des personnages veulent chanter, faire de l'acrobatie et jongler, c'est en termes de règles trois numéros différents quand bien même, une fois en public, ils les produisent plus ou moins simultanément.

La seule exception est chant + musique, le chant étant considéré comme un instrument parmi les autres.

La règle de numéro peut être utilisée par un personnage seul (soliste) voulant s'accompagner sur un instrument harmonique (luth, harpe). Quoique étant seul, il répète comme s'il était deux personnes et, ayant accumulé des points de tâche tant en Chant qu'en Musique, doit au cours de la dernière période en acquérir au moins un dans chacune des deux compétences. Cela fait, pour cette chanson, longuement répétée et mise au point, il bénéficie d'un bonus de +1 en Chant et en Musique.

Peaufiner un numéro

Le numéro étant mis sur pied, les participants peuvent le peaufiner par des répétitions supplémentaires. Pratiquement, ils recommencent une série de périodes pour accumuler à nouveau un certain nombre de points de tâche. La règle est la même que pour la mise au point proprement dite. La difficulté est toujours la difficulté initiale, c'est-à-dire sans le(s) bonus de mise au point.

Le but de l'opération est de gagner un autre bonus de +1 pour l'exécution, puis, moyennant une troisième couche, un troisième bonus, et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limites aux bonus qui puissent finalement être obtenus pour un numéro donné. Notez cependant que ces bonus ne servent qu'à faciliter l'exécution, ils n'ont aucune influence sur le calcul de la qualité, qui reste liée à la difficulté initiale.

Notez enfin que ce qui est souligné dans cette règle n'est pas tant le jeu individuel des participants que leur jeu de groupe, de ce qu'ils obtiennent ensemble.

L'enfer du Jeu

Les types

On distingue les jeux de balles (pied-balle, main-balle, etc.), d'adresses (la pétasse, les fléchettes et la plumettte), les jeux de dés (le doublon et la triplette), les jeux de cartes (le tisonnier) et les jeux de réflexion (les calculs et les dragons). Les jeux présentés ici sont les plus connus, mais il en existe naturellement bien d'autres. En sus de maîtriser ces jeux, la compétence Jeux permet de tricher...

De Balles

Pratiqués par tous les jeunes et moins jeunes de villages, les jeux de balles sont très communs de par les rêves.

En certains endroits ils donnent lieu à de véritables compétitions à l'échelle d'un royaume où chaque petite bourgade encourage son équipe jusqu'à la finale où le Roi fait la Hola.

On en rencontre de tous les types mais ceux que j'ai vus le plus souvent sont :

Le Pied-Balle : on ne peut toucher la balle avec les bras ou les mains.

Le Main-Balle : on doit attraper la balle à la main.

Le Filet-Balle : qui se joue de part et d'autre d'un filet de pèche et en fait un jeu très commun dans les ports.

Le Panier-Balle : où l'on doit mettre la balle dans un panier percé placé très haut. Les Cyans y sont particulièrement forts, ne me demandez pas pourquoi.

Le Rude-Balle: qui est très violent et que les Groins adorent.

D'Adresse

La plumette

Base -4 (DEXTERITE et VOLONTE). Jeu d'adresse et de volonté, la plumette se joue à deux, chacun chatouillant le visage de l'autre avec une plume. Les visages doivent rester imperturbables. Le premier qui trahit un signe quelconque (rire, éternuement, grimace) a perdu.

Les fléchettes

Base -6 (Lancer). Sans commentaires.

La pétasse

Base -6 (Lancer). Jeu d'adresse combinant boules et quilles. Chaque joueur dispose de plusieurs quilles, appelées pétasses, et de boules de bois appelées tronchets. Le jeu connaît de nombreuses variantes, mais le principe général est le même : culbuter les pétasses des adversaires en évitant de se faire troncher les siennes.

De Dés

Le doublon

Base 0 (CHANCE). Jeu de pur hasard consistant à obtenir un double avec deux dés. Si plusieurs y parviennent, le plus haut gagne ; si aucun n'y parvient, le coup est nul et les mises restent au pot.

La triplette

Base 0 (CHANCE). Autre jeu de hasard, la triplette est un jeu de dés de combinaisons (sorte de 421 ou de poker dice).

De Cartes

Parlons ici des cartes elles-mêmes plus que des jeux pratiqués avec. Il existe bien naturellement une foultitude de types différents mais les plus communs sont basés sur les 12 heures que nous connaissons tous : Vaisseau, Sirène, etc.

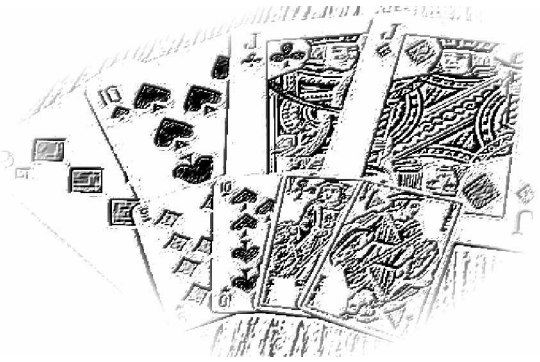
Dans un des jeux que j'ai rencontrés, les douze heures forment effectivement les couleurs, et il y a 7 figures dans chacune d'elles, formant un jeu de 84 cartes avec lequel on joue souvent au jeu des Douze Familles. Les 7 figures les plus courantes sont le Voyageur, la Voyageuse, le Roi, l'Enfant, le Vieillard, le Groin et le Haut-rêvant. Naturellement selon les jeux et les rêves l'ordre de préséance des cartes peut changer. L'ordre que j'ai donné ici est tel qu'il est pratiqué par les Voyageurs eux-mêmes, avec les deux premières cartes de la même valeur. On ainsi le Groin de Vaisseau, le Roi de Couronne ou le Haut- rêvant du Dragon (une carte spéciale, comme le Haut-Rêvant du Château Dormant) comme nom typique d'une carte. Il est ensuite possible de bâtir tous les jeux que vous désirez là-dessus.

Dans un autre jeu, les cartes étaient divisées en quatre couleurs : rouge, vert, bleu et jaune et les figures étaient les douze heures de la journée : Serpent Vert, Sirène Rouge, Epées Vertes ou Roseaux Bleus sont là encore des noms de cartes typiques. Un jeu étrange que j'ai vu un jour employait quant à lui les 7 couleurs de l'Alchimie pour faire des divinations. Je n'ai jamais su si elles marchaient.

Remarque : allez ensuite expliquer à quelqu'un qui n'a jamais vu un jeu de cartes comme le vôtre les règles de votre jeu favori.

Le tisonnier

Base -4 (CHANCE et EMPATHIE). On commence à se mettre d'accord sur la valeur hiérarchique des symboles et des combinaisons possibles, puis le jeu consiste, à chaque distribution de cartes, à miser selon un système de surenchères jusqu'à ce que les cartes soient dévoilées. La combinaison la plus forte remporte alors les mises. Le jeu de demande de la chance, sans laquelle il est difficile de gagner à long terme, mais tout autant de l'empathie pour bluffer lors des surenchères.



De Réflexion

Les calculs

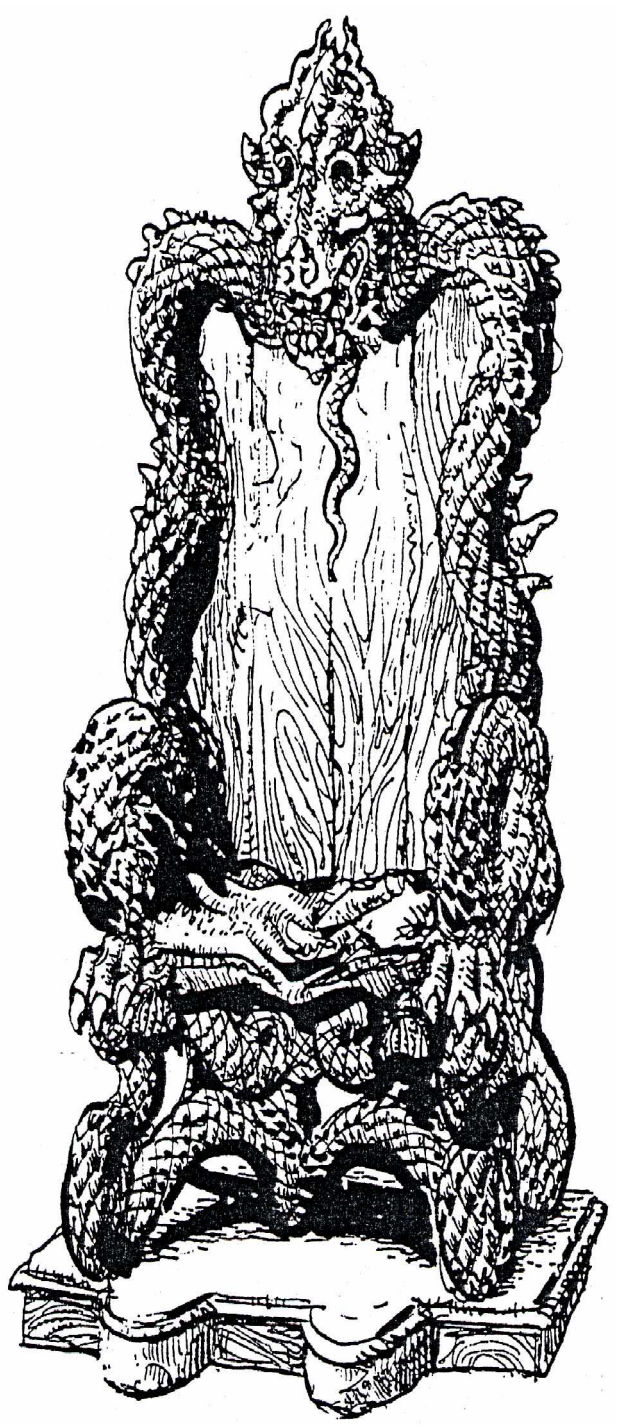
Base -6 (INTELLECT). Ce jeu se pratique avec des calculs, c'est à dire des petits cailloux, que l'on pose alternativement sur une surface grillée. La stratégie est à mi-chemin entre le go et le morpion. Très pratique, ce jeu peut être facilement improvisé sur une table, ou à l'extérieur, sur du sable lisse.

Les dragons

Base -8 (INTELLECT). Les dragons sont les échecs draconics. Plus complexes et soumis à beaucoup plus de variantes que nos échecs, les dragons se jouent sur un plateau de 7 x 7 cases. Chaque joueur possède 14 pièces : le voyageur, le haut-rêvant, la pucelle, le groin, le ménestrel, l'archer, la maison et 7 arbres. Les arbres sont l'équivalent des pions et servent à constituer des forêts. Les joueurs ne jouent pas l'un en face de l'autre, mais côte à côte, avec l'échiquier devant eux. Il y a ainsi le joueur de droite qui plante la forêt dite dextriote, et le joueur de gauche qui plante la forêt sinistrante.

Quelle que soit la variante jouée, l'échiquier commence vide, les joueurs introduisant leurs pièces, arbres ou autres, l'un après l'autre. Selon les variantes, les pièces ne se déplacent pas de la même façon. Les arbres ne prennent ni ne se déplacent jamais. Ils servent d'obstacle aux lignes de déplacement des autres pièces.

Seuls les haut-rêvants peuvent les prendre dans certaines variantes. Les maisons, également fixes, ne peuvent être prises que quand elles sont vides. Selon les variantes, elles peuvent contenir de deux à quatre autres pièces (qui coexistent sur la même case), sauf des arbres. Dans la maison, les pièces sont protégées, on ne peut les prendre. Une variante permet d'agrandir la maison en sacrifiant un arbre. Selon une autre, les archers peuvent augmenter leur nombre de flèches en sacrifiant également un arbre. Dans la variante traditionnelle, la plus ancienne, le but du jeu est d'investir la maison adverse. Cela suppose qu'elle soit vide. Il faut préalablement éliminer ou neutraliser les pièces en dehors, jusqu 'à obliger les occupants de la maison à sortir (Comme aux échecs, on ne peut passer son coup, on doit effectuer un mouvement). Dans des variantes plus récentes, plus faciles, le but est de capturer une certaine pièce adverse, généralement le groin ou la pucelle (qui joue l'équivalent du roi de nos échecs). Une variante très populaire oblige que ce soit le groin qui capture la pucelle. La durée d'une partie de dragons est en moyenne d'une heure.



Cuisines & Marmitons

Les bases du gourmand art

Quelques définitions d'à propos

Blanquette: Ragoût de viande blanche.

Civet: Ragoût au vin et aux oignons.

Daube: Manière de faire cuire à l'étouffée dans un récipient fermé.

Ragoût: Met composé de morceaux de viande et de légumes cuits ensemble.

Poids et mesures

1 pinte	1/2 litre
1 mesure	20 centilitres
1 doigt	1 centilitres
1 livre	500 grammes
1 schouillat	10 grammes

Les viandes

On consomme partout le boeuf, le porc, le mouton, la volaille et le gibier. Plus spécifiques sont le klampin et le padongre.

Le klampin : Gros rongeur de couleur gris fauve à l'arrière train extrêmement développé, le klampin est un gibier des plaines et des forêts, mais il est également domestiqué en clapier comme le lapin. Sa chaire très tendre est parmi les plus savoureuses. On le consomme rôti, en civet ou en pâté. Un klampin moyen fournit 15 points de sustentation.

Le padongre : Gibier des forêts clairsemées, le padongre est souvent domestique, au même titre que le porc. C'est un petit pachyderme de la taille d'un sanglier, trapu et court sur pattes aux moeurs paisibles. Très tendre, sa chair à la texture du thon et le goût de la dinde. On le consomme grillé ou en ragoût, le morceau le plus recherché étant la trompe. Un padongre moyen fournit 350 points de sustentation.

Les céréales

Base de l'alimentation, les céréales les plus répandus sont le blémoud, le blédièze, lu muid et le tomari.

Blémoud : C'est la céréale panifiable par excellence. La farine de blémoud est l'équivalent de notre froment.

Blédièze : Moins riche que le blémoud. Principalement consommée sous forme de bouillies et de brouets.

Muid : Céréale voisine de l'orge, servant à la confection de la bière. Par extension, on donne parfois le nom de muid aux tonneaux destinés à cette boisson.

Tomari : Sorte de riz aux grains énormes (2m) et de couleur rosée, possédant naturellement un arrière goût de sauce tomate. Comme le riz, le tomari a besoin de chaleur et d'énormément d'humidité pour se développer.

Les légumes

Les cuisiniers ont coutume de classer les légumes en quatre sortes : les cosses, les porte-pépins, les racines et les plures.

Les cosses : Classe de légumes tels que pois, hariques, haricots noirs, lapses (lentilles blanches qui deviennent translucides une fois cuites)...

Les porte-pépins : Classe de légumes tels que les cucubres (gros concombres rayés vert et noir) et les quaroces (courges arrondies et ventrues de couleur jaune orangé), courgettes, melons... Les quaroces sont parmi les plus cultivés.

Les racines : Classe de légumes tels qu'oignons, poireaux, salades... On trouve principalement le réfèble (radis à saveur sucrée), le turneps (gros navet de la taille d'un melon) et la bloute (l'équivalent de notre pomme de terre : elle doit être séchée puis réduite en farine pour former une bloutade).

Les plures : Nom donné aux végétaux comme les poireaux, les oignons, ails et échalotes, ainsi qu'aux choux et aux salades.

Les graisses

On utilise principalement le beurre, le lard et l'huile de bureth (le bureth est une plante aux grandes fleurs de couleur cuivrée).

Sels et sucres

Le sel provient de la mer ou des rares mines de sel encore en fonction. Le sucre est presque exclusivement fourni par le miel.

Aromates

Les dix plantes suivantes sont les plus répandues et forment

la base de l'épicerie draconique.

Salnise : Parfum d'anis, utilisée pour remplacer le sel.

Klampine ou herbe à klampin : Mélange naturel de thym et de laurier.

Mentharde : Allie le goût parfumé de la menthe à celui de la moutarde.

Luciane : Persil phosphorescent, dont elle possède le goût.

Béjaune : Allie le goût de l'ail à celui de la réglisse.

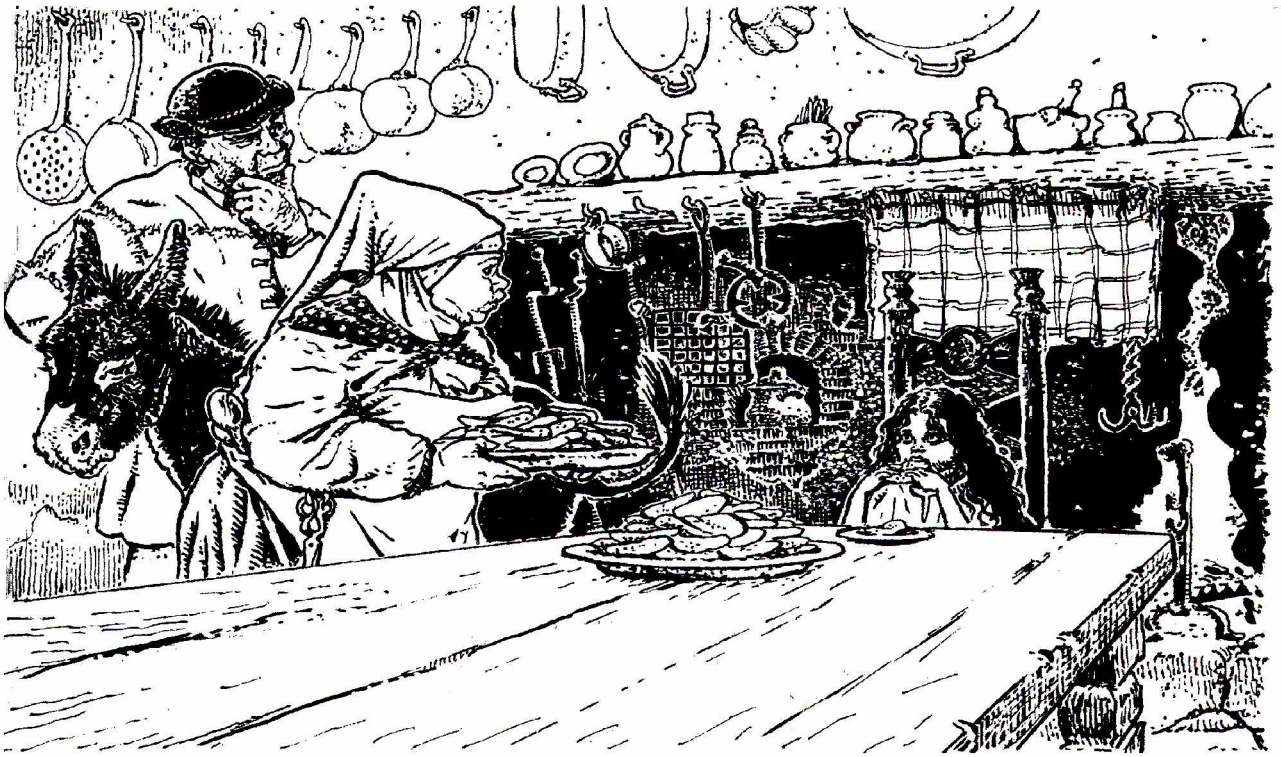
Muscaline : Noix muscade et parfum de lilas.

Canople : Similaire à la cannelle.

Pèpre : L'équivalent draconique du poivre.

Pif-paf : Epice dont le goût se résume à du feu à l'état pur.

Pergam : Mélange subtil de cucurma, de poivre, de girofle, de cumin de coriandre et de cardamone.



Recettes connues

La difficulté des recettes est indiquée entre parenthèses, après le nom de la recette.

Soupes

Tourin à la salnize (-1)

Soupe aux plures et à la tomate relevée à la salnize de Mareille. Ce plat est parfois rehaussé de bouillon de poisson, lequel s'ajoute dès la cuisson des oignons. 40 minutes, 5 sust.

1 livre 1/2 d'oignons

3 tomates

4 gousses d'ail

1 schouillat de farine de blédièze

1 schouillat de sucre

7 brins de klampine

10 brins de salnize de Mareille

Tripotée (-2)

Soupe végétarienne comprenant des légumes de chacune des trois sortes. Selon les légumes utilisés, la tripotée peut avoir de multiples variations, la plus courante étant pois-quaroce-turneps. 40 minutes, 6 sust.

1/2 livre de cosses

1/2 livre de porte-pépins

1/2 livre de racines

5 schouillats de farine de blédièze

3 schouillats de farine de bloute

4 brins de béjaune

2 brins de muscaline

2 brins de pèpre

Viandes

Bloutade (-1)

Purée de farine de bloute. 30 minutes, 8 sust.

1 livre de farine de bloute

½ livre de viande de porc ou de padongre coupée en petits morceaux

2 doigts d'huile

1pinte d'eau

4 écailles de sel

8 brins d'aromates (béjaune, luciane)

Carbonnade flamande (-3)

Sorte de bourguignon à la bière brune et au pain des pyces. On le consomme surtout l'hiver, lorsque la neige a recouvert les toits de chaume. Il est possible de réchauffer ce plat à volonté. 2 heures, 12 sust.

5 livres de filet de bœuf

2 oignons

1/2 livre d'oignons nouveaux

1 pinte de bière brune

7 doigts de vinaigre

1 schouillat de cassonade (sucre brun)

8 schouillats de saindoux

12 brins de klampine

3 tranches de pain des pyces

Cougère aux champignons (-4)

Tourte de loutre aux champignons, que l'on cuit dans un four ou dans la cendre. Le deuxième mode de cuisson bien que plus long est très apprécié des gourmets. 70 minutes (1 heure), 10 sust.

1 demi-livre 1/2 de loutre

10 schouillats de lard fumé

1/2livre de fricortilles

1 oignon

6 doigts de vin blanc

1 mesure de crème fraîche

2 schouillats de farine de bloute

2 schouillats de beurre

Estouffade de cerf (-5)

Ragoût de gibier, ou de viande rouge, typique de la région du Prauvent Sale. Le repas se passe généralement au pied d'un olivier sous le soleil de midi et se conclut par une sieste. 1 heure 1/2,12 sust.

1 livre 1/2 de cerf

1/2 livre de lardons

1 livre de tomates

1/2 livre de corne de rêve

1/2 livre d'olives noires rouges et vertes

3 oignons

2 gousses d'ail

4 mesures de côte de pleures (vin blanc sec)

2 schouillats de farine de bloute

4 mesures de bouillon de viande

12 brins de klampine

12 brins de pèpre

Gibelotte de poilute au pain des pyces (-3)

Daube de viande à la bière rousse que l'on accompagne habituellement de tomari poêlé au pif-paf. 1 heure, 14 sust.

2 petites poilutes (10 sust)

10 schouillats de pain des pyces

1 pinte 1/2 de bière rousse

1 oignon

2 échalotes

2 schouillats de farine de blédièze

5 doigts d'huile

10 brins de klampine

10 brins de fleurs de béjaune

Klampin à la shrûh (-5)

Civet de klampin à la sève et aux pignons de pin. Plat goûteux, mais quelque peu exotique, pouvant gêner les néophytes de l'art gastronomique. 60 minutes, 18 sust.

1 beau klampin (16 sust)

1/2 livre d'oignons

2 tomates

3 mesures de sève de pin

8 schouillats de pignons de pin

1 mesure de vin rouge

1 schouillat de farine de bloute

1 schouillat de miel

16 brins de klampine

16 brins de luciane

Moussecaille (-6)

Civet de cailles au mousseroles. La mousserole est un petit champignon rose, très abondant après la pluie. Pratiquement, cette recette peut s'appliquer à tout gibier à plume préparé aux champignons. 80 minutes, 8sust.

4 grosses cailles (1 sust chacune)

3 livres de mousserole

4 échalotes

1 racine de réfèble

1 schouillat de miel

10 schouillats de beurre

2 doigts d'huile

5 schouillats de farine de blédièze

2 pintes d'eau

4 écailles de sel

4 brins de klampine

4 brins de luciane

1 brin de mentharde

4 brins de pèpre

Salmis de plumard au morgon (-6)

Civet à la sauce sirupeuse et au fumet moelleux, qu'il convient de cuire très lentement sur un feu de pin, dans les cendres duquel on pourra le faire cuire. 3 heures, 10 sust.

1 plumard (8 sust)

1 demi-livre de tricollets

Pour le mirepoix:

2 échalotes

1 carotte

1 branche de céleri

7 schouillats de lard

Pour la sauce:

3 schouillats de beurre

3 schouillats de farine

1 tomate

1/2 mesure de brandevin

1 pinte de morgon (vin rouge)

Trompe de palongre à la mentharde (-4)

Enduite de miel, de beurre et entouré de feuilles de mentharde fraîches, la trompe de palongre doit être cuite au four et arrosée régulièrement de lait. Toute la difficulté réside dans la cuisson. 90 minutes, 12 sust.

1 belle trompe de padongre (10 sust)

25 schouillats de miel

1 livre de beurre

1 pinte de lait

20 brins de mentharde

Sel

Poissons

Grabuge (-3)

Plat de tomari, de plures et de poisson mijoté au pif-paf. 60 minutes, 12 sust.

1 livre de tomari

1 livre de poisson (mer ou eau douce)

2 poireaux

6 oignons

1 laitue

2 schouillats de beurre

2 doigts d'huile

1 doigt de vinaigre

1 pinte d'eau

6 brins de luciane

6 brins de klampine

8 brins de pif-paf.

Tian de barbeau aux épinards (-3)

Gratin de poisson aux légumes que l'on fait cuire dans un four et sur lequel il est possible de rajouter du fromage que l'on fera gratiner près du feu. 80 minutes, 17 sust.

1 petit barbeau (15 sust)

4 tomates

4 oignons

2 gousses d'ail

1/2 livre d'épinards

3 branches de céleri

15 brins de luciane

15 brins de basilic

Desserts

Bourdallou aux poires (-7)

Gâteau aux amandelles et aux poires en jus, que l'on couvre pour la présentation de macarones. 90 minutes; 8 sust.

1 livre de pâte brisée

6 grosses poires

1 livre de cassonade (sucre brun)

2 doigts de jus de citron

2 gros œufs

70 schouillats de farine de bloute

2 mesures de lait

5 schouillats d'amandelle

1/2 mesure de brandevin

Bourdelots nord-ments (-2)

Croustade aux pommes recouverte de miel caramélisé qui se consomme accompagnée de l'eau brune de pomme, alcool typique de la région. 50 minutes, 4 sust.

4 pommes

1 livre de pâte feuilletée

4 schouillats de gelée de noisemûre

1 oeuf battu

8 brins de canople

Crumble aux lulubes (-5)

Gâteau à la purée de lulubes, qui étonne les petits et les grands avec son extérieur croustillant et son intérieur fondant, la difficulté résidant dans la cuisson. 70 minutes, 5 sust.

1/2 livre de lulubes

5 schouillats de miel

8 schouillats d'amandelles

10 brins de canople

12 schouillats de sucre

4 schouillats de beurre

Pour la pâte:

8 schouillats de beurre

8 schouillats de miel

1/2 livre de farine

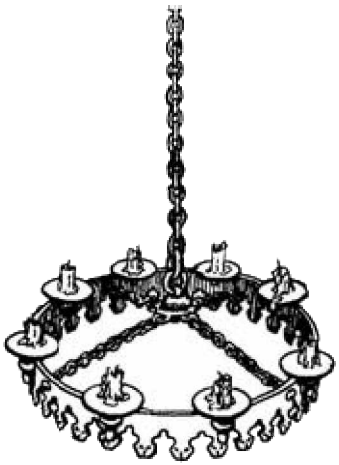
2 oeufs

1 mesure de crème fraîche

1/2 jus de citron

Comtes & Légendes d'Outre-Rêve

Recueil de légendes rassemblées ça et là par Piôme, le déjanté...



Les légendes

Sont présentes dans cet ouvrage des nouvelles de:

Alamir, le mélancolique, n'est plus connu que pour ses contes. Oublié de tous, il mourut peut-être, mais seul. Aujourd'hui encore, nul ne se souvient de lui... (On lui doit la légende 4)

Dwarh, le bouc émissaire, personnage curieux de découvrir l'horreur en la subissant ou... (On lui doit la légende 3)

Huitbéh, le gras, dessinateur de génie mourut suite à une indigestion de beignets aux pattes de canards... (On lui doit tous les petits gribouillages)

Piôme, le déjanté, célèbre conteur du second Âge. Il avait réuni une bibliothèque impressionnante contenant les secrets du Grand Rêve, multiples légendes et histoires merveilleuses. Pour accentuer ses capacités intellectuelles, il avait fait appel à un alchimiste de renom. Ce dernier confectionna pour le conteur de l'eau de Piôme, ou eau Piôme, breuvage étrange au goût raffiné. Un matin, Piôme fut retrouvé dans sa chambre, arborant un sourire béat. À ses côtés on retrouva une bouteille vide d'eau Piôme... (On lui doit les légendes 1 et 2)

La ville Glauque

"Au fin fond d'une vallée encaissée, au sein de laquelle dort un lac, se trouve, à l'embouchure d'un torrent, la ville glauque. Nul ne sait si les Dragons en rêvent ou en cauchemardent."

De part et d'autre du lac Kifonnapa, se dressent des falaises hautes de plusieurs lieues, véritables murailles naturelles que même le vent a depuis bien longtemps renoncé à franchir. Aussi se contente-t-il de les longer, furieux de ne pouvoir les survoler. On l'entend hurler comme une harpie, cri de détresse qui trompe les étrangers, mais il ne parvient qu'à mourir en tourbillonnant sans même dissiper la brume verdâtre qui court le long de l'eau. Quand enfin vous sortirez de ce brouillard, vous découvrirez la ville Glauque, seule

épargnée par le vent qui rugit perdu dans la brume.

Perché près des limbes, au sommet d'un pic rocheux, le manoir Frombeux vous contemple, immense bâtisse sombre, construite toute en longueur, de laquelle tombe parfois une tuile détachée par le destin. Lorsque par hasard, un malheureux est tué par le bout d'ardoise, sa descendance devient aussitôt la famille régente de la ville jusqu'à ce qu'il y ait une autre tuile.

Le vrai maître de la ville est pourtant bien plus haut, mais le duc Destombes est un vieil homme. De mémoire d'ancien, on n'a pas connu la ville sans lui. Il ne descend plus qu'une fois l'an pour la fête des eaux. Il a alors fière allure avec ses cheveux blancs et son bel habit de velours.

La fête des eaux est le seul moment de l'année où les gens de la ville Glauque vont sur le lac. Elle a lieu le deuxième jour de la lune du mois du Château Dormant. Une jeune fille qui n'a pas encore connu d'hommes est donnée en offrande au monstre du lac, le Croque-demoiselle (voir Croque-haine). La jeune fille est menée en barque jusqu'à la petite île située devant la ville, où elle est enchaînée et laissée pour le monstre. Les jeunes filles sont désignées cinq ans à l'avance, le jour de la fête des eaux. Passé ce moment difficile, on se laisse aller à des beuveries jusqu'au bout de la nuit, et cela clos l'année en cours.

Les tireurs de vent

"Suspendus dans les airs, ils défient les dragons le temps d'une joute. Les tireurs de vent se jouent des éléments, années après années pour le champ. Nul ne sait si les dragons en rêvent ou en cauchemardent."

En la contrée de Machiave, il est de coutume, une fois l'an, au deuxième jour de vent du mois du Dragon, de tirer le vent. Les équipes sont organisées en chacun des cinq villages et au château. A l'heure où l'ombre du menhir de Chrast coupe le champ du Closvert en deux, elles viennent s'affronter sur la colline du Vanmechant. Il s'ensuit un combat sans merci où les uns après les autres, tous finissent par tomber.

Sur le sommet de la colline du Vanmechant, est tracé de pierre un cercle d'un rayon égal à la diagonale la plus grande du cerf-volant de Flyasabird (~5,6m), le plus célèbre tireur de vent de toute l'histoire de la contrée. Les équipes commencent à lancer leurs cerfs-volants, dévoilant d'un coup ce qui est resté secret durant prés d'un an, l'art de fabrication des cerfs-volants étant bien entendu la propriété exclusive de chaque village. Une fois les engins en l'air, la joute proprement dite peut commencer. Les équipes viennent s'entasser au sein du cercle et s'observent jusqu'à ce que, fatalement, les fils s'emmêlent, causant la chute irréversible des cerfs-volants concernés.

Pour l'occasion, toute la population est réunie au pied de la colline et, moult bières aidant, prend activement part au combat. Tous les jeunes de la contrée ont pris leur première cuite à cette occasion. D'ailleurs, les échauffourées ne tardent pas et l'on a tous en mémoire cette véritable bataille rangée, survenue suite à l'accrochage volontaire du cerf-volant Pietannier par le Mannetier, c'était il y a une dizaine d'années.

L'équipe vainqueur est celle dont le cerf-volant reste le dernier dans le ciel. Certaines joutes sont très courtes, d'autres durent des heures; il en est même une qui dura une nuit.

L'année passée, ce sont les Sentalliers qui ont remporté le champ. Le village gagnant, ou le Baron Pytaphore, remporte en effet pour un an l'exploitation du champ du Closvert, riche prairie où les blés poussent chaque année en abondance. Ces joutes aériennes ont été instaurées il y a fort longtemps pour faire cesser les combats fratricides entres les différents villages, qui ne voulaient partager le champ ni avec les autres villages, ni avec le baron. Depuis ce jour, tous les ans, en la contrée de Machiave, il y a la fête et, haut dans les cieux, les cerfs-volants qui s'affrontent...

Le géant du trou de la marche

"Le géant de Bourdainebleau, ainsi que le raconta Dwarh le bouc émissaire dans une de ses nombreuses chroniques de voyage. Nul ne sait si les dragons en rêvent ou en cauchemardent."

Bourdainebleau était un village d'une trentaine d'âmes, qui luisait de tous ses feux au bas d'une falaise appelée la Marche du Dragon. La vie y était pleine d'entrain, le commerce était florissant, ainsi que les rêves.

C'est quand mes honorables services furent refusés avec le sourire que me fut contée l'histoire de Léginsbrük, le géant du trou de la marche...

Dans cette paisible bourgade, nul ne se haïssait, le crime n'existait pas, seule la joie et l'harmonie éclairaient les habitants. Ce magnifique présage n'était pas lié à la présence d'herbes euphorisantes dans les pâturages, mais bel et bien à un géant qui vivait dans le trou de la falaise (que l'on pouvait effectivement distinguer non loin de son sommet). Léginsbrük, car tel était son nom, veillait sur tout le monde. Nul ne savait d'où il venait, nul ne pouvait certifier la date de sa venue; le fait était là: ce village possédait son géant!

Les Bellibourdains n'osaient commettre de péchés, ni ne se laissaient aller à des regards concupiscents, car il était là qui les observait. On pouvait les voir le soir se recueillir et parler à Léginsbrük comme s'il était leur confident. Des fêtes lui étaient consacrées, un véritable petit culte était né. Pourtant, la chose la plus étrange c'est que même si tout le monde se le représentait, personne ne se souvenait de l'avoir jamais vu. Ce géant, ami apprécié de tous, n'avait d'autre forme que les rêves de chacun. Même les plus anciens du village n'ont pu m'éclairer sur ce point. Léginsbrük apportait tellement au village qu'il n'avait pas besoin de se montrer. IL N'AVAIT PAS MEME BESOIN D'EXISTER VRAIMENT!

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Mu par sa pernicieuse curiosité, votre hôte, bravant des embûches insoupçonnables et au mépris du danger, alla découvrir ce qui se cachait effectivement dans cette grotte. Après un

périple digne d'Evrestouille, le grimpeur, j'accédais enfin en ce lieu quasi-mythique d'où la bonté était comme diffusée.

Je ne fus pas surpris de n'y trouver âme qui vive, pourtant mon cœur chahute encore de la découverte que je fis: étaient réunis dans cette large cavité les restes d'un squelette d'enfant qui avaient été consciencieusement ligoté.

Ainsi donc était Bourdainebleau, cette ville où nul n'était mauvais...

A l'unisson

"Dans bien des villages alentours, on parle de la légende ayant trait au château de Blanchermine, puissante bâtisse que les ans n'ont pu altérer malgré leurs attaques incessantes. Or donc, ce château se dresse dans la blancheur de l'hiver, malgré le rythme des saisons qui se succèdent d'année en année. Quelle malédiction est à l'œuvre sur ce coin de rêve oublié des Dragons? Nul ne sait si les dragons en rêvent ou en cauchemardent."

Cette légende parle des Dragons, elle parle de cette jeune femme que les Dragons voulurent aimer, mais cet amour s'écrit comme souvent en lettres de sang sur le mur de la honte et du désespoir. La jeune Hermine vivait en ces temps à la cour du roi Jandelm et son cœur balançait entre deux jouvenceaux, dont les esprits avaient succombé au charme de sa musique ensorcelante. Le premier était le fils du roi et se nommait Vodalus. Il était dur, mais son coeur vibrait au son de l'amour. Le deuxième était trouvère à la cour et compagnon de chant de la belle Hermine. Son nom était Agilius, et ses chants d'amour charmaient toute la cour. Les deux hommes étaient frères de lait et leur amitié n'avait à souffrir que d'un amour impossible à concilier. Nul ne sait quelle vilenie fut employée, mais le jeune Agilus retrouvé, un beau jour de Serpent, endormi sur un lit d'un sommeil éternel. Ne pouvant le supporter, la jeune Hermine le rejoignit dans son voyage, car leurs cœurs vibraient depuis longtemps à l'unisson.

La musique s'en fut du château, et les Dragons furent peinés de ne plus entendre ces sons qui avaient rendu leur rêve si doux. Le cauchemar s'installa et l'hiver arriva. Depuis ce temps, la région est couverte du blanc linceul, et les oiseaux de sang traversent le ciel sans jamais trouver refuge.

Mais les Dragons ne purent oublier cette musique céleste et voulurent se souvenir du temps où leur sommeil était bercé par le chant de la lyre. Alors, ils rêvèrent de cette jeune baladine qui, voyageuse de son état, passa dans la maudite province et s'en fut frapper à la porte du château, demandant asile pour la nuit. Le roi ne voulut rien savoir et la jeune fille, dont les yeux portaient la douceur du printemps, se détourna de son chemin et s'enfonça dans les sombres forêts qui bordaient le château. Au seuil de la mort, elle parvint chez un berger qui l'accueillit pour un temps bien court, car la baladine mourut sur le pas de la porte. Le vieil homme, secoué par le chagrin, la porta en terre et, au matin suivant, le champ qui bordait la tombe était recouvert de fleurs bleues, qui semblent parfois chanter le souvenir de celle qui berça les Dragons.

Tel est la légende du castel de Blanchermine, où nulle musique ne vient plus charmer les Dragons, ni les cœurs.

Poésie

Leçons de Rêve

Préambule

Ne t'attends pas à lire de la magie,
Lecteur, car sinon tu seras surpris.
Ne te méprends pas non plus sur cet ouvrage.
De cette lecture, tu n'auras qu'éclairage,
Sur les mystères, exposés dans ces pages,
Car je ne suis pas non plus un sage!

Je suis seulement un simple rêvant,
Que toi Lecteur, par ces propos lisant,
Tu doits prendre pour un dément.
Au travers de ce grimoire, écrivant,
Bien au fait de cela, je suis conscient,
Moi le savant, de son état, Narcian.

A propos des Dragons et de leurs Rêves

Ceux que nous nommons, Les Dragons, pour l'heure,
Et dont l'indicible nature de rêveur,
Nous met en proie à une intense frayeur,
Ne sont rien d'autre, qu'un concept, qu'un leurre,
Qui est utilisé, pour le bonheur,
De cette fratrie que sont tous les penseurs.

Ils prennent tous pour prétexte, nos propres rêves,
Pour imposer leur principe d'Oniros.
Nous le martelant sans pause ni trêve,
N'oubliant jamais l'horrible Thanatos,
Le bourreau, qui provoque les cauchemars
Dont on se réveille en broyant du noir.

Les Dragons ne feraient pas que rêver
Notre monde, ils le partageraient,
Dormants en communautés assemblées.
Sept éléments, ils imagineraient,
Comme constituants uniques, à la base,
Pour que notre monde, les comble d'extase.

De ce qu'il en est des Sept Eléments

Le premier de ces éléments, est l'Air
Que nous respirons, mais pas seulement.
Car est considéré comme similaire,
Tout ce qui reste, naturellement
En suspend, comme les fumées et vapeurs,
Mais également, ce qui est odeurs.

L'élément Air, se caractérise,
En ceci de formidable, qu'il n'a
Aucun poids. En rien nous ne le sentons,
Excepté lorsqu'il nous fait la bise.
Impalpable, de consistance il n'a pas,
Et souvent, il échappe à toute vision.

Le vrai Air que nous respirons, ne laisse
Aucune trace, alors que les fumées,
Se déposent en de la suie qui graisse,
Dans les étroits conduits de cheminée.
A quel élément appartient cette suie?
Répondre à ce mystère, je ne le puis.

Pire encore, est l'eau que le feu transforme,
En de la vapeur chaude, dans les saunas.
N'est-ce pas surprenant, dans ces endroits,
Que sur les surfaces, de l'eau se forme?
N'avez vous jamais remarqué aussi,
Que le brouillard est du même acabit?

Prenons par exemple le cas d'Ardelys,
Un prétendu Alchimiste-Haut-Rêvant.

Remarquez comme il est très prétentieux!
Il souligne son attitude complice,
Envers la magie, en utilisant,
Un terme qualificatif très pompeux.

Pourquoi soudainement, je parle de lui?
Parce que, aveuglé par son attrait,
Envers ce qu'il nomme les zones de magie,
Il se fourvoie lui-même complètement,
Sur la nature et le fonctionnement,
Des nuages et de ce qui a trait.

Déclamant, à propos de la nature
Onirique, de la matière physique,
Et de l'imperfection de ses pouvoirs
Magiques, il en arrive à conclure,
Au sein de son discours philosophique,
Que des Hallebardes, il peut pleuvoir.

Pour arriver à un tel déballage
D'absurdités, il considère, que tout
N'est que sphère, de la plus infime matière,
Jusqu'aux plus puissantes zones des marabouts.
Et que l'apparition de la pluie, requière,
Que par nature, magiques soient les nuages.

D'après lui, les nuages transformeraient,
L'Air en eau, et quelque fois en métal,
Donnant ainsi l'explication paradoxale,
Que des pluies de Hallebarde existeraient.
Ce qui est tout à fait contradictoire,
Avec tout ce que chaque jour, on peut voir.

Or, Quand les nuages flottent dans les airs,
La pluie ne tombe pas en permanence.
Lorsqu'ils sont, accrochés aux montagnes,
Passer au travers, n'est pas un bagne,
Et de la brume, ils ont la consistance,
Ce qui ajoute encore, à leurs mystères.

Ensuite, la taille des sphères, constituant
La matière, défierait l'entendement.
Et la limitation des magiciens,
Dans les petites tailles, à faire aussi bien,
Viendrait d'une puissance de rêve imparfaite.

Pourtant, ils font des sphères magiques parfaites!

L'extrême pureté de la forme sphérique,
Montre la puissance de leurs pouvoirs magiques,
Qui génèrent des formes sans défaut d'aspect,
Mais qui, dans leur intellect péremptoire,
Dans des attitudes manquant de respect,
Les affectent terriblement, c'est notoire.

Le deuxième élément nommé la Terre,
Comprend tout ce qui constitue le sol,
Sur lequel on marche, à une exception
Près, que sont les matériaux comme le plomb,
Que l'on extraie pourtant bien du sous-sol,
Mais qu'on classe comme métal élémentaire.

Cela va de la vraie Terre aux roches,
En englobant tout ce qui est gemme.
Comment craie et marbre, peuvent-ils être proches?
L'un étant très friable, et l'autre pas.
La réponse à ce curieux problème,
Se voie dans la Terre sous tous ses états.

Qu'est-ce que la Terre? Observons la bien.
De ça forme la plus aride du désert,
A ça forme la plus humide du marais,
Seul change la quantité d'eau qu'elle contient.
D'ailleurs, comment fixe-t-on la frontière,
Entre deux éléments aussi concrets?

N'est-il pas formidable, que l'élément
Eau, une fois absorbée entièrement,
Devienne l'élément Terre? Inversement,
Cela ne surprend-il pas tout autant,
Que l'élément Terre, dans l'eau se délaye,
Jusqu'à devenir comme l'eau tout pareil?

Mais il y a encore plus étonnant!
La Terre qui absorbe naturellement
L'eau, la recrache tout aussi aisément,
En des emplacements qu'on appelle sources.
Le plus merveilleux dans cette ressource,
C'est qu'elle est peu absorbée dans sa course.

Noyé dans un tel émerveillement,

Tu dois te demander, Lecteur, comment,
A la question précédemment posée,
A propos de la similarité,
De la craie et du marbre, l'observation
Des comportements de la Terre, répond?

Prend une croûte de Terre totalement sèche,
Elle est dure, friable, poussiéreuse et rêche.
Fait couler sur la croûte un peu d'eau fraîche,
Telle sur une roche, sur elle l'eau ruisselle.
Dépose y une seule goutte, de poussière elle
Se charge, mais cela n'est pas éternel.

Gratte maintenant, sur la surface mouillée,
Quelle surprise, qu'elle soit déjà imprégnée
D'eau! La roche, elle, ne l'aurait pas été!
Prend une écaille de Terre sèche et frotte-la.
En poussière, tu la pulvériseras.
Avec une roche, tu ne peux faire cela.

Imagine une roche désagrégée,
Réduite à l'état complet de poussière,
Et tu auras une excellant idée,
De ce que peut être la Terre desséchée.
C'est-à-dire, en fait, rien que de la pierre,
A l'état de poussières agglomérées.

Comment? La Terre, de la pierre poudrisée?
Mais quelle étrange idée, tu dois penser,
Lecteur. La montagne, d'après toi, c'est quoi?
Un énorme bloc de pierre qui s'élève droit
Dans le ciel, et qui s'enfonce très profond
Dans le sol? Et comme ça, jusqu'où va-t-on?

Lorsque dans la montagne tu te balades,
Que remarques-tu, dans ton escalade?
Des blocs de roches de toutes dimensions,
Disposées ça et là, à l'abandon.
Sont-ils le résultat d'un façonnage?
Qu'en est-il du sable qu'on trouve sur les plages?

Et tous ces cailloux, que le paysan
Extrait du sol, en labourant ses champs?
D'après toi, Lecteur, ils proviendraient d'où?
Comment expliquer qu'on en trouve partout,
Si ce n'est qu'ils viennent d'un soubassement
De roche, qui se désagrège lentement?

Cela étant, cela ne donne toujours
Pas de réponse, à la question autour
De l'existence d'une multitude de types
De roche. Tout tient en fait, dans le principe
De la putréfaction qui jusqu'au cœur,
Corrompt la roche depuis son intérieur.

Ainsi, les roches friables, seraient les stades
Ultimes de la putréfaction, venants
Avant la transformation qui dégrade
La roche en poussière. Bien que cette action
Ressemble à une désagrégation,
Il s'agit d'un processus différent.

Je t'entends déjà, Lecteur, objecter,
Que puisse que les gemmes sont imputrescibles,
Une telle chose est tout à fait impossible.
Ce faisant, tu es en train d'oublier,
Qu'il est possible de les pulvériser,
Et que les joailliers, savent les tailler.

Comme on arrive à les enchanter,
Et que ce n'est pas le cas de la pierre,
A l'évidence, elles sont particulières.
Les magiciens, te diraient qu'elles sont pures,
Et similaires à l'eau en qualité,
Contrairement à la pierre qui est impure.

Pourquoi alors, peut-on les dégrader,
Si elles ne peuvent jamais se putréfier?
Pourquoi l'eau n'a pas à être purifiée,
Pour qu'un enchantement soit procédé?
Qu'ont vraiment les gemmes de si remarquable,
Pour qu'un enchantement soit applicable?

La réponse se trouve juste sous nôtre nez,
Il suffit en fait, de bien observer.
Les gemmes, de part leurs formes géométriques,
Possèdent des propriétés spécifiques,
Qu'elles tirent de leurs lignes pures uniquement.
La première, est le non délitement.

La deuxième, est l'absence de tout défaut,
Dans l'aspect lisse de chacune des facettes,
Comme pour la surface plane d'une gamelle d'eau.
La troisième, se reflète dans les arêtes
Droites et nettes, qui leur donnent leurs formes simplettes,
Et qui à la magie, les rendent sujettes.

La magie n'affectant que des formes nettes,
C'est naturellement, qu'elle reste complète
Dans les gemmes, adoptant leur silhouette.
En général, les formes sont imparfaites,
Et la magie, comme pour une gouttelette,
Finie par se diluer, c'est un fait.

Contrairement, à ce que peuvent, à tort,
Penser les mages, l'énergie de leurs sorts,
Ne se dissolve pas, lorsque cesse l'effet.
Elle se fait absorber par la matière,
Tout comme l'eau est absorbée par la Terre,
Dissimulant pour longtemps ses méfaits.

Les rapports entre matière et magie,
Sont les mêmes, que ceux entre
La Terre et l'eau: en source rejaillit
Parfois la magie, tout comme l'eau du ventre
De la terre. Cette source prend alors l'allure,
De nos très habituelles déchirures.

Pareillement à l'eau, la magie défait
La matière, en une espèce de marais,
Lorsqu'elle arrive, par accumulation,
A l'imbiber jusqu'à saturation.
C'est ainsi que naissent les bouleversements,
Qui nous ont tous marqués profondément.

Contrairement, à ce qu'affirme les sages,
A propos de la fin du premier Age,
La disparition des Dragons mythiques,
Créatures aux émanations magiques,
Ne vient pas de la découverte des gemmes,
Elle vient de ce qui émanait d'eux-mêmes.

Utilisant continuellement,
Leurs pouvoirs magiques, ils ont provoqué
Le cataclysme, qui les a tous tués.

Les hommes, ne comprenant pas, ce faisant,
L'origine de tous ces chambardements,
Usèrent de la magie également.

Corrompus, par l'ivresse de leurs sentiments
De puissance, les hommes se crurent des Dragons,
Et provoquèrent systématiquement,
La destruction, de ce que nous nommons,
Le deuxième Age. Ceux qui y échappèrent,
Contre les magiciens, se retournèrent.

N'ayant toujours pas compris, aujourd'hui,
Que l'accumulation de magie nuit,
Certains hommes persistent à l'utiliser,
Ignorant totalement, le danger
Qu'ils nous font tous, à la longue, encourir.
C'est pourquoi, il faut tous les faire mourir.

Ne t'es-tu jamais posé la question,
Lecteur, de savoir pourquoi le métal,
Qu'on extrait du sol, est un élément
A part entière? En fait, c'est sous-jacent,
A une différence comportementale,
Notamment, face à la putréfaction.

Le minerai que l'on trouve dans les mines,
N'est rien d'autre que du métal putréfié.
Cette putréfaction est donc réversible,
Puisque pour les mineurs, il est possible,
D'en revenir au métal d'origine.
En roche, la Terre ne peut être transformée.

Les poteries, le verre, et les briques,
A la roche, ne sont en rien comparables,
Car ils sont totalement imputréfiables,
Ce qui est une chose tout à fait typique,
Des objets uniquement fabriqués,
En matière putréfiée solidifiée.

Au combien s'avère fort mystérieux,
Le quatrième élément qu'est le Feu.
Afin qu'il puisse brûler de son mieux,
Toutes les matières qui sont consumables,
L'Air élément par nature impalpable,
Lui est absolument indispensable.

Exister seul, le Feu est incapable.
Il doit avoir de la matière brûlable
Pour perdurer. D'autant plus redoutable,
Est alors la magie des orgueilleux
Mages, dont la puissance est telle, qu'elle peut
Changer la matière imbrûlable en Feu.

Le pot à braises est des plus fabuleux
Car, grâce à des orifices formidables,
Dont l'agencement est astucieux,
Il parvient d'une façon durable,
A sauvegarder un Feu langoureux,
En lui fournissant un Air secourable.

L'Air entretient un rapport amoureux
Avec le Feu, jouant avec ses flammes,
Dans une danse aux mouvements onduleux,
L'attisant, comme on enflamme une femme,
Lui insufflant un souffle chaleureux
Et voluptueux, qui caresse nôtre âme.

Le Feu prend alors, un aspect joyeux
Qui fait oublier qu'il est dangereux,
Et que soumis aux vents capricieux,
Il peut provoquer un colossal drame,
A l'image, d'une forêt qui s'enflamme
Et accable, ceux qu'un tel désastre affame.

Le vent est également un infâme
Facétieux, qui aime à souffler la flamme
Des lanternes, qu'utilisent nos belles dames,
Les privant des preux rayons lumineux,
Qui font s'envoler le noir ténébreux
De la nuit, et leurs regards anxieux.

Je m'égards! Redevenons sérieux!
Qu'a donc le Feu de vraiment curieux?
Il faut le créer. C'est souvent fâcheux!
Avec un briquet, c'est réalisable.
Observons bien, cet objet remarquable.
Son fonctionnement est inexplicable!

Il produit des étincelles, qui enflamment
Aisément les bougies reconnaissables
A leur chancelante flamme comparable
A nos frêles et très fragiles dames,
Qui chancellent, et vacillent, lorsqu'elles se pâment.
Etincelles, dont l'essence est insondable.

Etincelles, que l'on obtient par l'entame,
D'une molette faite en métal ferreux,
Sur un silex. Etincelles, dont la trame,
Composée de nombreux traits radieux,
Est dépourvue, des flammes qui sont l'âme
Et le corps de l'élément nommé Feu.

Narcian le Grand Rêvant

Les Leçons de Rêve ont été écrites par Didier HENRY, et sont repris ici avec son aimable autorisation

Autres Poésies

Arôme bien nommée.

Voici un poème sur la ville d'Arôme, écrit par Vincent.

Arôme bien nommée. Ville de maintes quêtes,
Tu es inaccessible, mais pourtant reste prête
À offrir tes miracles. Tes nombreux artisans
Ont su dresser des temples, attirer des marchands.

Tes maisons de Zoda attirent les pèlerins,
Tes échoppes te font de Chandrapore l'égale,
Par tes plaisirs tu es de Spasme la rivale,
Et tous tes aubergistes vivent le cœur serein.

Tu es cité céleste, préférée des Dragons.
L'épaisseur de tes portes qui fait grincer leurs gonds,
Et tes murs granitiques, sont preuves de ta puissance.

Toutes les routes mènent, devant ces murs hautains,
Et bien qu'inaccessible, ta renommée immense
Récompense celui qui te trouve au matin.

Epizod Premier

Voici un poème écrit par Vincent. Ne le dits pas, il se rapporterait à l'histoire véridique de Epizod Premier, et aurait son importance dans l'histoire des Terres Perdues.

Epizod le Premier, bien qu'il fut un gai roi
Répandit le chaos comme tous ceux qui guerroient.
Son royaume perdu, écrivit ses déboires

Lui qui voulait la paix, il récolta les morts
Puis il chercha sa perte, rongé par les remords
Son épée fut perdue, oubliée des mémoires
Perdu sans souverain, son royaume s'est éteint
Linceul le cauchemar fut son drap de satin.
Le dragon à l'épée brûlant ses ennemis
Réclamera son du, qui lui sera remis.

A la tombée de la nuit

Merci à toi, Narcian le grand rêvant, de ce poème, dont l'inspiration lui est venue dans le TGV, à la tombée de la nuit. Le TGV ? Tous les Groins Volent ?

A la tombée de la nuit,
Sans l'ombre d'un bruit,
Le firmament luit,
Puis il prend la couleur suie.

Une marmite de fruit,
Dans un jus réduit
Par un feu de buis,
Très amoureusement cuit.

Seule une odeur s'en enfuit,
Sous une faible pluie,
Par un étroit huis
De la cheminée d'appuis.

Thanatos

Voici poème sur la voie maudite, écrit par Vincent Vandemeulebrouck. La version que vous lisez est la dernière, retravaillée par l'artiste.

Humains qui souffrez, êtres qui survivez,
Combien, fous, parmi vous, espèrent le soleil?
Nuit qui est, noir qui règne, durant vos longues veilles,
Terres mornes, plantes sombres, c'est de là qu'il est né!

Innommable appelé, but ultime des vieux,
Malgré les philosophes et malgré leur ferveur,
Les humains obéissent au maître des douleurs;
Thanatos, triste sire, est il un de vos dieux?

Car parmi les humains, autre nom lui est donné,
Nom sinistre parmi tous, nom funèbre, c'est la mort!
Un ami disparu... Thanatos est passé...

Le destin toujours lié à notre triste sort
Qui va en répandant sa semence la peste,
Il fauche sous nos pieds une moisson funeste.

Poésie grouine

ô ma grouine

Envoyé par Hugues aka Gravelin, et écrit dans le cadre du scénario "jeu de groin".

Ô ma grouine
Viens là que je te serre
Dans mes bras bien velus
Tu être bienvenue

Ô ma grouine
Toi si belle
Avec tes deux mamelles
Ta bouche au goût de sel

Ô ma grouine
Toi couiner
Quand moi vouloir monter
Sur ta croupe, affolé

Ô ma grouine
Les Dragons
Ont rêvé toi si pure
Ont rêvé moi si dur

Ô ma grouine
Nous unir
Tous deux en un seul souffle
Un souffle de Dragon
Rauque et puissant soupir
Avant que nous dormir

Rêves de Groin

Envoyé par Hugues aka Gravelin et écrit dans le cadre du scenar "jeu de groin».

Sur la colline un soir moi avoir bien rêvé
Rêvé monde joli où Groins tous réunis
Autour grand feu de joie Groins ensemble chanter
Hélas moi réveiller, envie de faire pipi

Autre jour autre nuit moi à nouveau dormi
Dans tête à moi les Groins à nouveau réunis
Eux tous danser, heureux, mais rêve pas fini

Car là moi réveiller, envie de faire pipi

Demain moi coucher tôt pour pouvoir bien rêver
À Groins heureux dansant chantant et amusés
Par joli feu de joie chaud et moi espérer
Pas devoir pour pipi dans la nuit me lever

Lamentation du Groin perdu

Envoyé par Hugues aka Gravelin et écrit dans le cadre du scenar "jeu de groin".

Hélas quand moi pouvoir revoir un jour ma horde
Esseulé moi errer dans les hostiles plaines
Vêture à moi pas bien couvrir ma grande peine
Car tissus être usé moi pas grand guerrier Sorde

Moi veux mon ami Groumpf revoir un prochain jour
Où lui être aujourd'hui? Lui pas être là-bas
Pas ici, pas par là, et moi, moi, moi toujours
Moi tourner moi pleurer moi faire les cent pas

Ô Barf! Ma belle amie! Barf, toi attendre moi!
Moi revenir bientôt, Barf, toi patiente aussi!
Dragons bien vouloir faire, Barf, moi retrouver toi
Heureux nous vivre alors, nous partir loin d'ici…

Oh, grouik! grouik! Moi pleurer, moi être, snif! Si triste
Snif! Si triste mes larmes forment un large ru!
Fleuve d'oubli du temps, bonheur ancien perdu!
Snif snof! Ah, quel malheur être né Groin artiste!

Moi partir dans la nuit toujours en désespoir
Désolations des rêves, cauchemar perturbé
Jolis Dragons gracieux, ô grands rêveurs d'espoir
Quand vous faire enfin moi ma mie Barf retrouver?

Hélas quand moi pouvoir revoir un jour ma horde
Esseulé moi errer dans les hostiles plaines
C'est vraiment pas possible, moi pas cacher ma peine
Et bientôt moi finir pendu au bout d'un' corde

Les Groins Dragueurs

Le chef a dit nous discrets être
Quand nous marcher dans la forêt
Lui trouver nous près du grand Hêtre
Qu'en a pousser près de l'orée.

Chef yen a être gentil Dragon
Qui emmener nous par wagons
Voir jolies filles que nous draguons,
Pas être moi qui divaguons.

Lui dire ça être récompense
Pour remercier nous surtout
Car nous avoir tapé sur tout
Et s'en être mis plein la panse.

Index des plaisirs

Musique (2)

Pour quelques bardes de plus – Source Internet : Archiben sur le site de l'Omnirêve. Aide également parue dans le Tinkle Bavard n°42

Instruments étranges – Source Internet : Conteur des rêves

Dansons maintenant ! (1)

Toutes danses – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Pousser la chansonnette (5)

Chants populaires

Ensemble des chants – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Paroles de groins

A la chasse au glou – Site du Guerrier Sorde, auteur inconnu (Vincent Vandemeulebrouck)

Il était une grouine – Site du Guerrier Sorde, auteur inconnu (Vincent Vandemeulebrouck)

Promenons-nous dans les bois – Site du Guerrier Sorde, auteur inconnu (Vincent Vandemeulebrouck)

Chansonnette grouine

La fille (sur l'air de Janeton) – Site du Guerrier Sorde, auteur Didier Henry

L'art de la Jonglerie (1)

L'art de la jonglerie – Source Internet : Fabien Janots

Divers (1)

Réaliser un numéro artistique à plusieurs – Source Internet : Nouvelles règles artistiques de Denis Gerfaud sur le site de la Chimère aux milles rêves

L'Enfer du Jeu (2)

Les jeux de balles et de cartes – Source Internet : Conteur des rêves

Autres jeux décrits dans cette section – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Cuisines & Marmitons (8)

Les bases du Gourmand Art

Quelques définitions d'à propos, Poids et mesures – Source Internet : Fabien Janots sur le site de L'Omnirêve dans « Cuisine vu par l'Oiseau, le nôtre »

Viandes, Céréales, Légumes, Graisses, Sels & Sucres, Aromates – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Recettes connues

Soupes

Tourin à la salnize, Tripotée – Source Internet : Fabien Janots sur le site de L'Omnirêve dans « Cuisine vu par l'Oiseau, le nôtre »

Viandes

Carbonnade flamande, Cougère aux champignons, Estoufade de cerf, Gibelotte de poilute au pain des pyces, Klampin à la shrûh, Salmis de plumard au morgon, Trompe de palongre à la mentarde – Source Internet : Fabien Janots sur le site de L'Omnirêve dans « Cuisine vu par l'Oiseau, le nôtre »

Bloutade, Moussecaille – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Poissons

Tian de barbeau aux épinards – Source Internet : Fabien Janots sur le site de L'Omnirêve dans « Cuisine vu par l'Oiseau, le

nôtre »

Grabuge – Source fichier : extrait de La fiche des artistes de source inconnue

Desserts

Bourdallou aux poires, Bourdelots nord-ments, Crumble aux lulubes – Source Internet : Fabien Janots sur le site de L'Omnirêve dans « Cuisine vu par l'Oiseau, le nôtre »

Légendes (1)

Comtes & mystères d'outre-rêve – Source Internet : L'Omnirêve, Fabien Janots

Poésies (1)

Leçons de Rêve - Source Internet : Didier Henry sur le site du Guerrier Sorde

Arôme bien nommée : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Epizod Premier : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

A la tombée de la nuit - Source Internet : Didier Henry sur le site du Guerrier Sorde

Thanatos : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Comtes & mystères d'outre-rêve – Source Internet : L'Omnirêve, Fabien Janots

Vivre, Survivre

Détrousser un passant, pêcher, chasser ou s'adonner à la cueillette sont autant de moyens de survie pour les Voyageurs. Que trouve-t-on dans ces montagnes ? Notre voleur va-t-il être pris sur le fait ? Y a-t-il des baies dans ces marais ? Autant de questions auxquelles nous tenterons d'apporter des réponses.

A la belle étoile

Ces règles ont été créées pour régler pratiquement les problèmes de survie en extérieur et notamment en ce qui concerne la nourriture, obtenue d'une façon ou d'une autre.

La cueillette

L'activité la plus simple est la cueillette ; il "suffit", en effet, de dénicher un arbuste (ou un arbre) fruitier, ou des racines nourrissantes, ou tout autre végétal du même tonneau. Après, cueillir n'est qu'une question de temps.

Pour chaque heure draconique où l'on recherche de la nourriture végétale, effectuer un jet d'EMPATHIE/Survie concernée; si le personnage a un niveau supérieur à +0 en Botanique, l'ajouter à l'ajustement. Évidemment, il y aura une difficulté intrinsèque à l'environnement, à la discrétion du Gardien des Rêves, qui peut s'inspirer de ce petit tableau:

Cueillette	
Collines, plaines	*+1*
Désert	*rien*
Forêt, jungle	*+3*
Landes	*+0*
Marais	*+1*
Montagnes	*-3*

Ensuite, une fois l'arbuste déniché, l'on obtient quelques points de SUST par heure draconique de cueillette, suivant la réussite initiale du jet d'EMPATHIE:

Résultat de la cueillette	
Échec total	*Rien du tout*
Échec particulier	*0,5 SUST*
Échec normal	*1 SUST*
Réussite normale ou significative	*2 SUST*
Réussite particulière ou critique	*3 SUST*

Par commodité, on considérera que, après deux heures, le filon est épuisé. La nourriture obtenue est directement consommable, après un rapide nettoyage.

La pêche

Autre source de nourriture commode, la pêche; elle nécessite toutefois un cours ou un point d'eau, bien évidemment, et un minimum de matériel (canne à pêche, harpon, filet... Les deux premiers ustensiles nécessitent un jet de DEXTERITE/Bricolage à -2, temps de base 15 minutes). Ensuite, jouer CHANCE/Survie en extérieur chaque heure, ajusté astrologiquement. Deux autres facteurs au moins entrent en ligne de compte: si l'on utilise un filet, ajouter un bonus de +3, et, si l'on se trouve en Marais, compter un bonus de +1.

Lire ensuite le résultat sur la table suivante: Pêche	
Échec total	*Rien du tout*
Échec particulier ou normal	*1 SUST*
Réussite normale ou significative	*3 SUST*
Réussite particulière ou critique	*5 SUST*

Ne pas oublier, ensuite, qu'il faut apprêter le poisson (cf. plus bas.)

La chasse

Le plus courant, toutefois, reste la chasse; on en retiendra deux sortes, la chasse passive (poser des collets) et la chasse active (la chasse au sens propre).

La chasse passive se règle aussi sur un jet d'EMPATHIE/Survie concernée, ajustée selon la table:

Chasse passive	
Collines, Plaines	*+2*
Désert	*-5*
Forêt, jungle	*+4*
Landes	*+1*
Marais	*-2*
Montagnes	*+0*

Jouer avec les points de tâche, temps de base 15 minutes (il n'est pas possible de "traîner" pour obtenir plus de points de tâche: une fois 4 atteints, tous les collets ont été posés). Ensuite, au moins au bout de trois heures, jouer CHANCE à 0, ajusté à +/-1 par heure draconique en plus ou en moins, mais avec encore -2 si la majeure partie de l'attente s'est déroulée la nuit, et astrologiquement. Modifier encore par les points de tâche supplémentaires, éventuellement obtenus lors du précédent jet. Consulter la table suivante:

Résultat de la chasse passive	
Échec total	*Rien du tout*
Échec particulier	*1 SUST*
Échec normal	*2 SUST*
Réussite normale ou significative	*4 SUST*
Réussite particulière ou critique	*6 SUST*

La chasse active nécessite également un jet d'EMPATHIE/Survie concernée, ajusté suivant la même table. On y ajoute un modificateur de -3 si l'on n'a pas d'arme de jet, et son niveau de Zoologie s'il est supérieur à +0. Un jet par heure draconique donne le résultat suivant:

Résultat de la chasse active	
Échec total	*Rien du tout*
Échec particulier	*2 SUST*
Échec normal	*3 SUST*
Réussite normale ou significative	*5 SUST*
Réussite particulière	*7 SUST*
Réussite critique	*10 SUST*

Toutefois, un jet de CHANCE/Survie concernée devra être joué, ajusté astrologiquement. Pour simuler les éventuels dégâts dus à la poursuite, consulter la table suivante:

Blessures	
Échec total	*Blessure grave*
Échec particulier	*Blessure légère*
Échec normal	*Contusion*
Réussite	*Rien*

Apprêter le résultat de la chasse

Après avoir trouvé du gibier ou du poisson, il convient naturellement de le préparer. Rien de plus simple, mais il faut des ustensiles de cuisine, et réussir un jet de CUISINE à zéro. Sur un échec total, toute la viande est gâchée, et, sur un échec particulier, on n'obtient que la moitié de la SUST prévue. L'échec normal n'a pas de conséquences autres que gustatives

L'eau

Un autre problème risque d'être l'approvisionnement en eau. Outre les pluies (effectuer un jet de CHANCE le matin, non ajusté astrologiquement), il y a la recherche de sources d'eau potable. Là encore, un jet réussi d'EMPATHIE/Survie concernée, ajusté avec le niveau de Botanique s'il est positif et suivant la table ci-dessous, permettra d'en trouver une au bout d'une heure de recherche.

Eau	
Collines, plaines	*+3*
Désert	*-4*
Forêt, jungle	*+3*
Landes	*+0*
Marais	*-1*
Montagnes	*+1*

Nager & survivre dans l'eau

Les règles sur la Natation dans Rêve de Dragon version 2 sont traitées page 34 du livre des Voyageurs. Les règles liées à la noyade apparaissent page 53. Mais un certain nombre de points restent dans l'ombre, d'autant plus que les scénarios proposés avec les règles invitent les voyageurs à prendre des bains plus ou moins forcés. Au nombre de ces questions : quand faut-il utiliser la Mêlée (page 34), l'Agilité (page 18) ou la Constitution (page 18) pour les jets de Natation ? Combien de temps peut-on rester sous l'eau avant d'avoir besoin de reprendre son souffle ? Vous trouverez quelques propositions de réponses en lisant ce qui suit. Les règles de la version 2 ont servi de base, et sont complétées et précisées sans être modifiées. Ainsi, la natation se pratique de trois manières : la nage normale, dite barbotage, la nage rapide, et la descente en apnée.

Encombrement : Les jets de nage sont tous ajustés négativement par le nombre de points d'encombrement portés, y compris ceux des vêtements et chaussures portés sur soi.

Draconic : rien n'empêche la pratique du Draconic sous, ou sur l'eau, dès lors que la personne ne commence pas à se noyer (éventuellement, le haut-rêvant devra réussir un jet de Volonté à 0 normalement ajusté à la fatigue et aux points de Vie perdus). Il ne lui est pas possible de nager ce round-ci.

Nager normalement, barboter

Jet : si le nageur maîtrise la natation, que les conditions sont favorables et la distance courte, aucun jet n'est nécessaire.

Sinon, effectuer un jet d'Agilité / Natation ajusté en fonction des conditions (eau houleuse, force du vent, présence d'un courant).

Fatigue : aucune fatigue pendant 2 fois SC minutes. Puis, le nageur perd un point d'Endurance par round jusqu'à - Endurance. Lorsque cette valeur est atteinte, le nageur perd immédiatement autant de points de Fatigue qu'il a perdu d'Endurance. Les éventuels malus s'appliquent à compter de maintenant. Le nageur, s'il continue, perd 1 point d'Endurance et de Fatigue toutes les SC minutes.

Distance parcourue et risque de noyade : La distance parcourue est _ de la vitesse de marche, soit 3 mètres. Lire la distance parcourue dans la table, en fonction du type de réussite. En cas d'échec normal, le nageur ne réussit pratiquement pas à avancer. Avec un échec particulier, il s'éloigne de son objectif. Un échec total annonce un début de noyade.

Nager rapidement

Jet : Mêlée / Natation ajusté en fonction des conditions (eau houleuse, force du vent, présence d'un courant).

Fatigue : le nageur perd un point d'Endurance par round jusqu'à - Endurance. Lorsque cette valeur est atteinte, le nageur perd immédiatement autant de points de Fatigue qu'il a perdu d'Endurance. Les éventuels malus s'appliquent à compter de maintenant. Puis, il perd 1 point d'Endurance et de Fatigue toutes les SC minutes.

Distance parcourue et risque de noyade : la distance parcourue est _ de la vitesse de marche, soit 6 mètres. En fonction du type de réussite ou d'échec, la distance parcourue peut être plus élevée, ou moindre. Se reporter à la table de natation. Un échec total annonce un début de noyade.

Descendre en apnée

Jet : Constitution / Natation ajusté en fonction des éventuels courants, et de la visibilité (transparence de l'eau, présence d'algues, etc.).

Fatigue : la fatigue résultant de cet effort est la même que lorsque la personne nage rapidement.

Distance parcourue et risque de noyade : elle est la même que lorsque la personne nage normalement. Comme précédemment, la nature de la réussite informe sur le nombre de mètres parcourus, la base étant de 3 mètres. En cas d'échec normal, le nageur ne se déplace pratiquement plus. En cas d'échec particulier, il commence à paniquer (jet de Volonté ajusté aux conditions ; en cas d'échec, début de noyade). En cas d'échec total, le nageur commence à se noyer.

Retenir sa respiration sous l'eau: limite de temps

Les voyageurs ne peuvent pas rester éternellement sous l'eau. Les chiffres proposés tiennent compte du fait que les personnages marchent de longues journées et ont un bon entraînement physique.

Les (12 + niveau en Natation) premiers rounds sous l'eau ne posent aucun problème de respiration. Ensuite, les jets de nage sont ajustés à -1, de manière cumulative, tous les deux rounds (-1 pour les rounds 1 et 2, -2 pour les rounds 3 et 4, -3 pour les rounds 5 et 6, etc.).

Noyade et réanimation

En cas de début de noyade, le personnage perd 1d6 points d'Endurance par round. Il peut alors être sonné. Lorsque son Endurance arrive à 0, il perd 1d4 points de Vie par round. Ce décompte ne s'arrête que lorsque le nageur est réanimé. Pour retourner sur la berge, ou retrouver la surface, si le nageur est accompagné, il se fera aider. Par contre, s'il est seul, surtout en apnée, l'accident peut devenir mortel.

Pour réanimer un noyé, il convient d'effectuer des jets de Dextérité / Chirurgie à -4, avec une période d'un round. Dès qu'un point de tâche est acquis, la perte de 1d4 points de Vie par round cesse. Le décompte reprend en cas d'échec particulier ou total. De plus, un échec total entraîne un malus de -1 sur tous les jets de réanimation. Chaque point de tâche permet au noyer de récupérer un point de Vie, sauf le dernier qui est dû au fait qu'il est tombé inconscient.

Option: Température de l'eau

La température de l'eau, lorsqu'elle est excessive, influe également sur les performances des nageurs. Cette règle s'applique lorsque la température de l'eau est supérieure à 45 degrés (source naturelle d'eau chaude) ou inférieure à 10 degrés (lac de montagne, torrent, période hivernale, etc.).

Chaque round, le nageur effectue un jet de Constitution ajusté en fonction des tables ci-après. En cas de réussite, rien ne se produit. Si le résultat est un échec, le nageur perd autant de points d'Endurance que l'ajustement lu dans la table. Le personnage peut être sonné. Dans l'eau chaude, à

partir de 65 degrés, la perte d'Endurance s'accompagne d'une blessure légère, puis grave, et enfin critique, en fonction de la température de l'eau. Un échec total double les dommages.

Table des Ajustements en Eau Froide	
de-10 à -5 :	*-4*
de -4 à 0 :	*-3*
de 1 à 5 :	*-2*
de 6 à 10 :	*-1*

Table des Ajustements en Eau Chaude	
de 45 à 49	*-1*
de 50 à 54	*-2*
de 55 à 59	*-3*
de 60 à 64	*-4*
de 65 à 69	*-5 & BL*
de 70 à 74	*-6 & BL*
de 75 à 79	*-7 & BG*
de 80 à 84	*-8 & BG*
de 85 à 89	*-9 & BG*
de 90 à 94	*-10 & BG*
de 95 à 100	*-11 & BG*

BL: blessure légère

BG: blessure grave

BC : blessure critique

Le sommeil & la veille

Cette aide de jeu est destinée à assister le MJ dans la gestion des tours de garde que les joueurs ne manquent pas de mettre en place.

Cas 1 : Le sommeil

Tout d'abord, comme il est dit dans les règles, un personnage ne peut s'endormir que s'il dispose d'au moins un segment de fatigue plein. De plus, le personnage ne peut se réveiller de lui-même que lorsque tout ses segments ont été récupérés (sauf événement extérieur : bruit fort, coup, appel de ses camarades, etc.)

Exemple : Babourlin, célèbre enchanteur, s'est fatigué de 8 segments aujourd'hui. S'il s'endort et qu'aucun événement extérieur ne vient le perturber, il se réveillera donc huit heures plus tard, sans aucun moyen de contrôle sur son sommeil.

Cas 2 : La veille

En cas de tours de garde, reste alors à savoir si le personnage ne va pas tomber de sommeil au beau milieu de sa veille. La règle suivante permet de régler litiges et approximations :

A la fin de la période, si l'ajustement dû à la fatigue est toujours de zéro (1ère ligne), on passe directement à l'heure suivante en cochant toutefois une case de fatigue. Sinon on joue un VOLONTE/Vigilance +/- moral - état général et on lit les résultats sur le tableau suivant :

Exemple : Babourlin, titubant de fatigue, veut dormir. Héléna, sa compagne de voyage, accepte de veiller sur son sommeil (en effet, Babourlin en a marre de se faire dévaliser). Héléna possède 2 segments de fatigue pleins, ainsi que le troisième entamé de 3 cases (sur quatre). Babourlin s'endort donc début Serpent. Pour cette heure, Héléna coche une case de fatigue, mais ne joue aucun jet puisque son ajustement de fatigue est toujours de zéro. Heure suivante, en l'occurrence Poisson Acrobate. Rien ne se passe, mais Héléna doit cocher une case supplémentaire : elle passe à -1. Elle joue donc un VOLONTE/Vigilance ajusté par son moral et son état général. Avec 15 en VOLONTE, -4 en Vigilance, 0 en moral et -1 de fatigue, elle a donc 37% de réussite (15 à -5). Elle obtient un 89 : échec particulier. Elle coche à nouveau deux cases de fatigue et rejoue le même jet : 25. Ouf ! Elle pourra veiller l'heure suivante. Fin Araignée, elle ajoute à nouveau une case de fatigue et joue de même un 15 à -5. 32, réussite ! C'est parti pour Roseau. Une autre case de fatigue, et un autre jet : 55, soit un échec normal. Elle prend à nouveau une case de fatigue et rejette les dés : 99 ! Echec total, et Héléna rejoint Babourlin dans les Hautes Terres du Rêve... Elle se réveillera donc dans 5 heures, soit fin Couronne....

Veille & fatigue

E. Total	*Le personnage s'endort, et on retombe dans le cas 1.*
E. Part.	*Le personnage accuse 2 cases de fatigue et rejoue le jet.*
E. Norm.	*Le personnage accuse 1 case de fatigue et rejoue le jet.*
Normale	*1 case de fatigue et heure suivante.*
Significative	*Idem.*
Particulière	*Idem et pas de jet à jouer pour l'heure suivante.*

Cas particuliers de veille

Si plusieurs personnes veillent, faire jouer à chacune les jets demandés et appliquer les résultats normalement. Ainsi, à moins que les joueurs fassent chacun un échec total au même moment, la veille devrait se dérouler sans encombres.

Si le moment exact de l'assoupissement est important, faire jouer un jet de CHANCE/Vigilance +/- ajustement astrologique et lire les résultats sur la table suivante :

Moment de l'assoupissement

E. Total	*Début heure*
E. Part.	*Début heure + 20 minutes*
E. Norm.	*Début heure + 40 minutes*
Normale	*Début heure + 60 minutes*
Significative	*Début heure + 80 minutes*
Particulière	*Début heure + 100 minutes*

Veiller dans les Rêves de Dragon - Variante

Cette règle représente une variante un peu plus détaillée des autres règles de veille.

Le sommeil

Comme dit dans les règles, un personnage ne peut s'endormir de jour que s'il dispose d'au moins un segment de fatigue plein. La nuit ne pose pas de problème pour tomber dans les bras de Morphée. De toute façon, le personnage ne peut se réveiller de lui-même que lorsque tous ses segments ont été récupérés.

Exemple: Béol, célèbre myope, s'est fatigué de 8 segments aujourd'hui. S'il s'endort et qu'aucun bruit ne vient le perturber, il se réveillera huit heures plus tard

La veille

En cas de tours de garde, il reste à savoir si le personnage ne va pas s'endormir au beau milieu de sa veille. La règle suivante permet de régler litiges et approximations: à la fin de l'heure de veille, on joue un jet de VOLONTE/Vigilance +/- moral -1 par case de fatigue cochée (résultat sur le tableau suivant).

N.B.: si la veille dure seulement une demi-heure draconique, faire un jet à +1.

Jet de veille	
E. total	Le veilleur s'endort; ne pas oublier de tester l'activité onirique.
E. part.	Le veilleur refait un jet à -2, cumulable.
E. norm.	Le veilleur subit un malus de 2 à tous ses jets de détection et coche une case de fatigue supplémentaire, mais reste éveillé.
Norm. / sign.	Le veilleur tient le coup.
Part. / crit.	Le veilleur veille au grain, et l'heure suivante ne nécessite pas de jet (le veilleur encaissera tout de même un point de fatigue).

N.B.: Ces tables tiennent compte du fait que le veilleur s'occupe un petit peu, du genre faire le tour du campement à pas mesurés, effectuer deux-trois aller-retour pour alimenter le feu, border ses petits camarades, etc. Si ce n'est pas le cas, notamment parce que ce n'est pas possible, effectuer le jet de VOLONTE/Vigilance à -2.

Si le veilleur s'occupe, intelligemment ou pas, il coche une case de fatigue supplémentaire, et fait son jet de Vigilance à +1. S'il le réussit, et que quelque chose est à détecter, ce deuxième jet (OUIE, VUE, EMPATHIE ou je ne sais quoi) se fera néanmoins à -2.

Veilles particulières

Évidemment, si plusieurs personnages veillent, on peut considérer que, en cas d'assoupissement, ils se réveillent mutuellement, s'ils ne sont pas trop éloignés, et donc faire l'économie de jets de dés.

Si le moment de l'assoupissement est important, faites jouer un jet de CHANCE/Vigilance +/- ajustement astrologique et lisez les résultats sur le tableau suivant.

Moment de l'assoupissement	
Échec total	*Début de l'heure*
Échec particulier	*Début de l'heure + 20 minutes*
Échec normal	*Début de l'heure + 40 minutes*
Réussite normale	*Début de l'heure + 60 minutes*
Réussite significative	*Début de l'heure + 80 minutes*
Réussite particulière ou critique	*Début de l'heure + 100 minutes*

Rêve actuel à zéro Détection	
Échec total	*+1*
Échec particulier	*+0*
Échec normal	*+0*
Réussite normale	*-1*
Réussite significative	*-2*
Réussite particulière	*-3*
Réussite critique	*-4*

La Discrétion

Ces règles additionnelles ont été écrites pour compenser un certain manque de précision dans les règles initiales de Rêve de Dragon, concernant l'usage de la compétence Discrétion dans des circonstances un peu particulières - opposition en nombre, éloignement...

Le système utilisé reste celui de l'opposition - détermination d'un malus, infligé au jet de détection si le jet de discrétion a réussi.

Plusieurs opposants

Dans la foule (place de marché, auberge bondée, bataille rangée,...), la personne qui cherche à être discrète bénéficie d'un bonus de +3 à son jet de DEROBEE/Discrétion - se fondre dans la foule requiert un jet réussi avec le même bonus.

En revanche, l'opposition se joue globalement (mais en plus, le cas échéant, de la personne par rapport à qui on cherche à être discret), avec un jet de VUE ou EMPATHIE/Vigilance, sur une caractéristique arbitraire de 12 à +1, +1 encore pour chaque groupe (même incomplet) de trois personnes alentour. Les modificateurs s'appliquent normalement.

Au cas où le discret essaie de se faufiler dans le dos, par exemple, de gardes, le jet de DEROBEE/Discrétion se fait avec un malus de 1 pour chaque cerbère. Pour contrer le jet, prendre les deux meilleurs scores du groupe, et ne lancer qu'une seule fois les dés.

Exemple : Sur la place d'un marché, Artighel essaie gentiment de couper la bourse d'un joyeux bourgeois, pendant que sa compagne Eïdé le distrait en causant de souriantes banalités. Il a un bonus de +3 dû à la foule, et, avec 14 en DEROBEE et +3 en Discrétion, cela lui donne 112% de chances de réussir... Il prend un malus de 5 colonnes, ce qui lui fait 77% de chances. Admettons qu'il réussisse. Le joyeux bourgeois fait un jet d'EMPATHIE/Vigilance à -5, et encore à -3 parce qu'il est joyeux (insouciant), ce qui lui donne bien 16% de chances... Il ne voit rien. Mais la foule? Le GR estime que cinq personnes ont pu remarquer l'acte délictueux, et la foule fait donc un jet avec une caractéristique VUE de 14, et 3 niveaux en Vigilance... à -5 (-8 si le GR estime que les personnes en question sont majoritairement insouciantes). Supposons que quelqu'un, toutefois, remarque Artighel; ce dernier, entendant crier "Au voleur!" derrière lui, se met à décamper, et tâche de se fondre dans la foule le temps qu'on le remarque. Il refait un jet de DEROBEE/Discrétion avec son +3 dû à la foule, reprend un malus de 5 colonnes et réussit. Pour repérer le fuyard, les trois gardes accourus font un jet global, sous VUE/Vigilance (13 à +4, 13 étant le meilleur score en vue des gardes et +4 la Vigilance de leur sergent), mais avec un bonus de +1 (ils sont sur leurs gardes, mais ne peuvent pas reconnaître Artighel qu'ils n'ont pas vu), soit VUE/Vigilance à -4 et 65% de chances... Manque de pot, l'un des gardes trouve le comportement d'Artighel suspect, et appelle ses camarades. Artighel tâche donc de se fondre dans la foule pour échapper aux gardes qui la fendent, et fait encore un jet de DEROBEE/Discrétion à +3 (foule) -3 (nombre de gardes) -3 (les gardes l'ont déjà repéré et sont... vigilants). Avec 2 colonnes de malus, cela lui fait un 56%... Souhaitons-lui de réussir, car même dans ce cas, les gardes feront un jet de VUE/Vigilance 13 à +2!

Règle optionnelle. Pour se fondre dans la foule, on peut jouer un jet de CHANCE, ajusté astrologiquement: un jet bien réussi donne un bonus (+1 pour la significative, +2 pour la particulière, +3 pour la critique), un échec un malus (normal -1, échec particulier -2, échec total -4), et une réussite normale rien du tout.

Malus de distance

À proprement parler, la VUE ne souffre d'aucun malus, sauf conditions particulières (mauvais éclairage, hautes herbes,...); l'ouïe, en revanche, voit logiquement son efficacité diminuer avec la distance, suivant la table suivante:

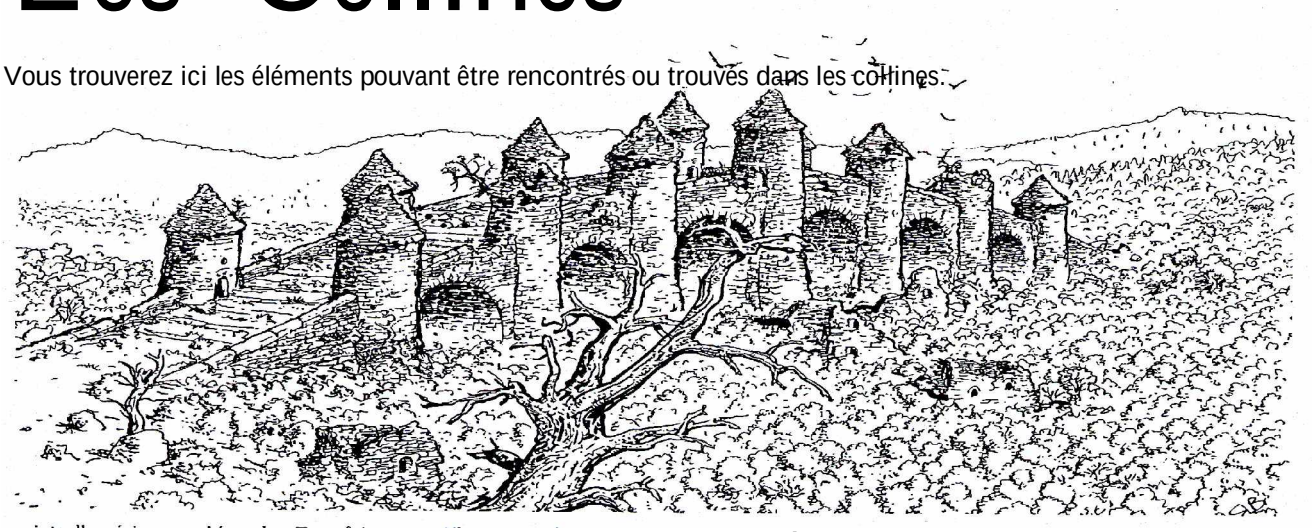
Malus au jet d'Ouïe	
Jusqu'à 5 m.	+0
6-8 m.	-1
9-10 m.	-3
11-14 m.	-5
15-17 m.	-7
18-20 m.	-10

Rappel	
Opposant très vigilant, sur ses gardes	-3
Opposant normalement vigilant	+0
Opposant insouciant	+3
Opposant endormi	+4

Ces malus s'appliquent normalement au jet de DEROBEE/Discrétion, mais peuvent être, pour des raisons de commodité, inversement appliqués au jet de détection.

Les Collines

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les collines.



Animaux

1. Brolute rieuse (à l'écart des hommes)
2. Drakkule (la nuit)
3. Félorn
4. Flashette
5. Fourbette
6. Harpie (collines stériles, femme vautour)
7. Naigle
8. Quileurbist (créature simiesque)
9. Rhinoférox
10. Topterrazierrr Top (petite boule de poil orange)

Fruits & Baies

1. Amandragonnes (amande noire)
2. Bigaronde (petite cerise sauvage)
3. Calamine
4. Clopinette
5. Croquebille (petite cerise sauvage)
6. Lulube
7. Mélikasse
8. Pamprevoise (baie mi-arelle mi-framboise)
9. Trésure (semblable au mûrier)

Fruits Vénéneux

1. Crétamère (petite fraise des bois)
2. Russule empathique (petite taille, chapeau étroit)

Gibier à Poil

1. Bougris (petit rongeur)
2. Chèvre

Herbes de Soin

1. Bélidane (collines ensoleillées)
2. Fausse suppure

Légumes

1. Harique (cosse)
2. Mièpe (comestible cuite, vénéneuse crue)
3. Snourges (asperges sauvage)

Minerais

1. Candique (sur le tronc des arbres)
2. Chramaele (glaise)
3. Narthalide (marne)

Plantes

1. Pèpre (collines ensoleillées)
2. Pergam (collines ensoleillées)
3. Pif-paf (collines ensoleillées)
4. Serpentine violacée (bois à brûler)
5. Tschaï (collines ensoleillées)
6. Turlupestre

Les Déserts

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les déserts.

Animaux

1. Atouïette (produit un son étrange lorsqu'elle saute)
2. Brolute rieuse
3. Chemal
4. Decasaure (grand lézard)
5. Dragon des steppes
6. Dromade
7. Drakkule des sables (la nuit)
8. Jigstang
9. Scorpicus
10. Shawak
11. Tortue des sables
12. Traverviru (gros ver)
13. Vipère jaune

Champignons Comestibles

1. Bolet géni/ l'acolyte ephrytique, champignon du géni, champignon du djinn (couleur outremer)

Champignons Etranges

1. Lichen du coucou/ fléau du désert (mousse polymorphe)

Gibier

1. Larve de Mka

Maladies Mortelles

1. La fièvre laiteuse (ingestion de produits laitiers infectés)
2. Le mal glauque (famine)

Minerais

1. Sable

Plantes

1. Cactus

Les Désolations

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les désolations.

Animaux

1. Arafle (ruines, araignées géantes)
2. Chiard (charognard)
3. Goule (nécropoles, sorte de cadavre décharné)
4. Harpie (espèce de femme-vautour)
5. Jigstang (faussement humain avec une peau cuireuse)
6. Rananècre (rat géant)
7. Ruinard (ruines)
8. Tournedent (créature bipède)
9. Zombrel (reptile volant)

Champignons Etranges

1. Nigra marasmus/ marasme noir/ marasme du pendu/potée du bourreau (partie humide des cadavres)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Darquoine
2. Porte-poisse
3. Quauquemaire
4. Squelette
5. Zombi

Minerais

1. Chramaele (glaise)

Plantes

1. Thanatarbre (planté dans les cimetières)

Les Forêts

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les forêts.

Animaux

1. Brolute
2. Rieuse
3. Chamule (orée des forêts)
4. Ecurapteur (redoutable carnivore)
5. Farsinge
6. Félorn (petit chat)
7. Flashette
8. Fourbette
9. Fripon
10. Furlong (carnassier)
11. Lycan (canidé proche du loup)
12. Mariol (sous bois clairsemés, proche de l'épagneul)
13. Naigle
14. Nuit d'échine (airaignée)
15. Oiseau jajou (sorte de merle)
16. Sanguinox (forêts rocailleuses, gros chat sauvage)
17. Scologriffe (scolopendre géant au venin mortel)
18. Tigre vert

Champignons Comestibles

1. Asper violet (chapeau pointu très effilé)
2. Bolet éclair/ bolet coup de vent/ bolet coureur (entièrement blanc à tube rouge)
3. Bolet frappeur/ arpenteur des forêts (chapeau orange tube beige)
4. Bolet labial/ le crieur/ champignon musical (chair rose et peau verdâtre)
5. Bolet mauve (chair molle)
6. Bolet ombelliforme, ombrelle commune (violet à lie-de-vin, chapeau large et peu épais)
7. Bolet ombelliforme sauvage/ ombrelle sauvage/

ombrelle malsaine/ ombrelle thanataire (ombrelle noire de grande taille)

8. Bolet ninasseux/ cuitard malodorant/ trogne du père Oiram (rougeâtre et rugueux avec forte odeur de vinasse)
9. Cep abon/ engeance des bois/ malheur du cueilleur (petit chapeau marron à tubes blancs)
10. Corne de rêve (forme de conque violet sombre)
11. Cep itoupar (d'aspect très proche de cep abon)
12. Flasculaire marbré ou « beau laid » (crête beige orangée relié au bois par pied ligneux)
13. Fricortille (chapeau pointu blanc à pois bleus)
14. Gironcle (girolle à pied violet et corolle brun doré)
15. Lactaire d'Egoeu (chapeau orange virant au turquoise sur les bords et pied rosé)
16. Lépiote des guenilles/ lépiote thanataire (ressemble à l'amanite tue-mouche)
17. Manyte cyprine (chapeau rose violacé)
18. Mousserole (rose)
19. Primelune (apparaissant à la pleine lune pied blanc et chapeau vert)
20. Salsimir à points jaunes (chapeau brun à pois jaunes)
21. Salsimir à points rouges (chapeau beige léger tacheté de points rouges)
22. Salsimir ventru (à points jaunes ou rouges
23. Tricolet (chapeau vert à points bleus)

Champignons Etranges

1. Bolet révélateur / épice d'humeur (couleur brun tacheté de gris)
2. Souffle-rêve (texture crayeuse)

Champignons Vénéneux

1. Amanite thanataire (le plus beau mais le plus foudroyant)
2. Arache-rêve (chapeau en boule)
3. Bolet phospho/ phospholet (émet une faible lueur dans la nuit)
4. Bousille (semblable à la mrille)
5. Fumebol (ressemble aux salsimirs)
6. Nanar (pied minuscule et joli chapeau rose)
7. Russule hermétique (chapeau rouge sombre virant à l'orange sur les bords)
8. Salsimir à point vert
9. Souffle-rêve des limbes (à proximité de celui-ci on percevoit des bruits étranges)

Fruits & Baies

1. Amandelle
2. Coque -noix (forêts chaudes)
3. Croquebille (petite cerise sauvage)
4. Lulube
5. Mélikasse
6. Noisemûre
7. Pamprevoise (baie mi-arelle mi-framboise)
8. Râble

Fruits Vénéneux

1. Crétamère (petite fraise des bois)
2. Croupine (sorte de groseille)
3. Minerais
4. Candique

Gibier à Poil

1. Acetusse tachetée (gros écureuil au pelage vert sombre)
2. Bramart (grand cerf au bout de pattes rouge)
3. Bougris (petits rongeurs semblable au rat)
4. Cerf
5. Chevreuil
6. Clognotte (gros écureuil blanc ou gris)
7. Cornichon (énorme sanglier de couleur verdâtre)
8. Daim
9. Galipèque (rongeur de couleur brune à la vie sexuelle abondante)
10. Grizzal (relief rocheux)
11. Hérisson
12. Klampin (gros rongeur)
13. Lapin
14. Loup
15. Nigôd (renard au pelage noir)
16. Ours
17. Poilute (sorte de hérisson gris noir)
18. Sanglier
19. Sourise (petit rongeur gris)

Gibier à Plumes

1. Crampe (grosse dinde sauvage)
2. Noisot (semblable à la poule d'eau)
3. Paille (oiseau brun)
4. Plumard (semblable au faisan au plumage multicolore)

Herbes de Soin

1. Endorlotte
2. Fausse suppure
3. Méritoine (conifères)

4. Tanemiel (forêts chaudes et humides)
5. Tanemiel doré (forêts chaudes et humides)
6. Suppure (vieux troncs et rochers)

Herbes de Repos

1. Sajutte (petite herbe)

Humanoïdes

1. Sylvain (petite taille, diablotin avec une barbiche)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Brulure
2. Touffu

Maladies Mortelles

1. La fièvre laiteuse (ingestion de produits laitiers infectés) milieu tempéré

Plantes

1. Aigronce
2. Ampharombe géant
3. Balsamier (racines noueuses)
4. Béjaune
5. Canople
6. Chronophile
7. Endebrume
8. Fausse Endebrume (tiges fines comme des cheveux)
9. Klampine
10. Haubaniers (arbre à grimper)
11. Luciane
12. Mentharde
13. Mercurion (chênes)
14. Muscaline
15. Névropenthe
16. Salnise
17. Saponce (plante hygiénique sous forme de lierre lessive)
18. Satum (orée des clairières)
19. Sénabre (arbre pigmenté)
20. Tanemiel d'argent

Les Forêts Tropicales

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les forêts tropicales.

Animaux

1. Vieillebranche (forêts chaudes)

Champignons Comestibles

1. Manyte phalocrate/ champignon du mâle (forme phallique)
2. Manyte phalucide/ manyte turgescente/ phale lucide/ plaisir de la sorcière (forme phallique, tige grise)

Fruits & Baies

1. Coque-noix (sorte de grosse noix)

Herbes Vénéneuses

1. Totote (plante carnivore)

Maladies Mortelles

1. La fièvre laiteuse (ingestion de produits laitiers infectés)

Plantes

1. Ampharombe géant (essence très rare)
2. Autumane dentelée (pousse dans les trouées de lumière)
3. Fougère d'Ambigorre (Essence très rare)
4. Krakoène persistant (Essence très rare)
5. Nectarelle
6. Orchidale
7. Primoise pourpre (hôte d'un cristal)
8. Rumige à double calice

Les Marais

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les marais.

Animaux

1. Aligate
2. Baffreux (petit hippopotame vert de gris)
3. Boa rhicot
4. Dong (gros crapaud)
5. Drakkule (la nuit)
6. Félorn
7. Gambette
8. Grincette (lieux sombres)
9. Libelle
10. Reveilleur (reptile)
11. Scologriffe
12. Sirène (mammifère proche de l'otarie)
13. Zombrel (reptile volant)
14. Zyglute (sorte d'autruche à 3 pattes)
15. Zyglute naine
16. Zinzurllang

Champignons Comestibles

1. Manyte phalucide/ manyte turgescente/ phale lucide/ plaisir de la sorcière (forme phallique, tige grise)

Crustacés

1. Ecrevisse
2. Zomar (ecrevisse géante noirâtre)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Vaseux

Fruits & Baies

1. Floume
2. Veloute
3. Ortigal bleu

Gibier à Poil

1. Castor
2. Flottard (gros castor)
3. Grognuche (gros raton-laveur)
4. Loutre

Gibier à Plumes

1. Canard
2. Héron
3. Noisot (gros volatile)
4. Poule d'eau
5. Oie sauvage

Herbes de Soin

1. Enténeuse
2. Fausse suppure
3. Ortigal
4. Ortigal noir
5. Solimonce (à l'abri de la lumière)

Herbes de Repos

1. Sajutte (petite herbe)

Herbes Vénéneuses

1. Ortilise (redoutable variété d'ortie)

Humanoïdes

1. Saure (homme-reptile)

Maladies Mortelles

1. La fièvre brune ou fièvre des marais (véhiculée par les moustiques)
2. La peste bubonique (se propage par tout contact direct ou indirect)

Les Maladies Graves

1. La déconfiture osseuse rampante (lieu d'infection particulier Marais de Miasme elle est contagieuse)

Minerais

1. Chramaele (glaise)
2. Huile de pierre (surface)
3. Obyssum vert (tige des roseaux)
4. Obyssum gris (le long des lianes)
5. Obbadine (tourbe)

Plantes

1. Bleudamère
2. Cyanophile
3. Endebrume
4. Fausse Endebrume (tiges fines comme des cheveux)
5. Ortigal glauque
6. Ortigal rose
7. Roseaux rak (fibre de rak)

Poissons d'Eau Douce

1. Balmusette (se nourri d'oiseau)

Les Milieux Aquatiques

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les milieux aquatiques.

Animaux

1. Croque-au-vol (eaux chaudes)
2. Dong (gros crapaud)
3. Félorn
4. Grand chanteur (pleine mer)
5. Gambette
6. Pou du drôle (se déplace au fond de l'eau dans une bulle d'air)
7. Punuas (sorte de crabe)
8. Sirène
9. Ravion (sorte de flamand au plumage bleu et vert)
10. Zyglute

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Craque-haine

Fruits & Baies

1. Arbre à reine (le fruit est la gousse de splendeur)
2. Floume
3. Veloute

Gibier à Poil

1. Bougris
2. Castor
3. Flottard
4. Grognuche
5. Loutre
6. Noisot
7. Saumuche
8. Troute

Gibier à Plumes

1. Canard
2. Glougloupsse
3. Héron
4. Oie sauvage
5. Poule d'eau
6. Passe-l'eau

Humanoïdes

1. Saure (homme-reptile)

Minerais

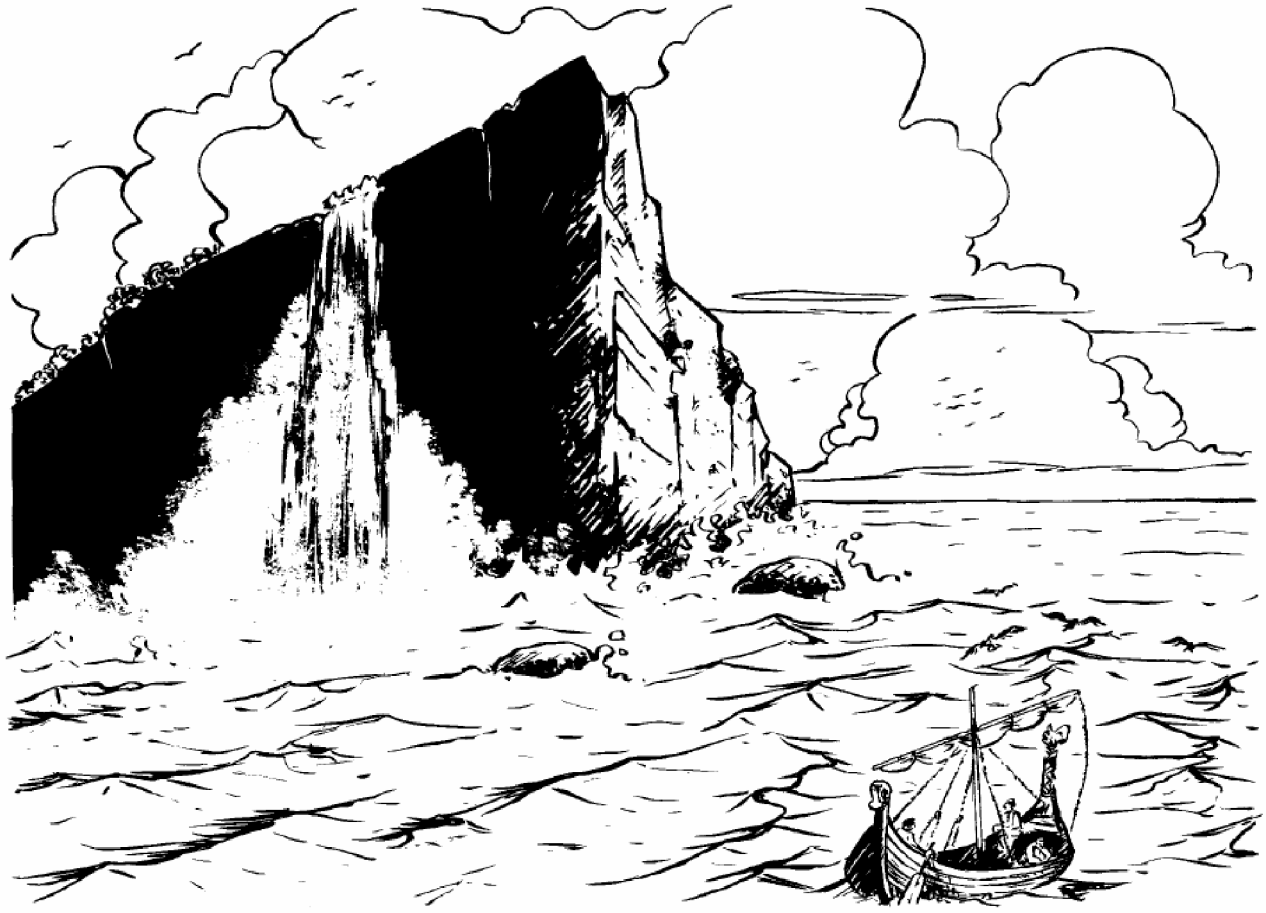
1. Obbadine (tourbe)
2. Chramaele (glaise)
3. Narthalide (marne)

Poissons d'Eau Douce

1. Ablette
2. Anguille
3. Aisance commune (poisson commun des rivières)
4. Aisance des fausses (trous d'eau de grande profondeur)
5. Barbeau
6. Barbotte urique ou harpe (poisson jaunâtre)
7. Brochet
8. Carpes
9. Métacarpes
10. Phalanges
11. Tarses
12. Métatarses
13. Encorné ou pelotte d'épingle (lac)
14. Eryxtophène ou poisson péteur (grand fleuve)
15. Eryxtophène abscons eryxtophène suintant (lac)
16. Eryxtophène voyageur (se développe en pleine mer et retourne dans les lacs)
17. Esturgeon (fleuve et lac)
18. Fernet
19. Filière des perles (rivière)
20. Fretin (rivière et torrent)
21. Gardons
22. Goujon
23. Guille
24. Hermaphrodisiaque pantouflard plus connu sous le nom de mâle-femelle
25. Kantylaine nuptiale (lac des montagnes)
26. Kantylaine du trou vert
27. Kantylaine déviant
28. Kantylaine de la lie
29. Lamproie
30. Loche
31. Lotte
32. Mathusalante bleutée sudoripare
33. Muge
34. Myopapatte ou poisson-taupe
35. Pénajouir
36. Perche
37. Poisson-chat
38. Poisson-chien
39. Prosopope, kantylaine miroir ou unechance-sur-deux
40. Rozoire, pilote du vaseux
41. Sandre
42. Saumuche
43. Schpouaqueux
44. Schpouaqueux coprophage ou poisson des égouts
45. Schpouaqueux à carognes ou petit carognard
46. Tanche
47. Tétrapode sudoripare stinkfout
48. Tétrapode sale ou groin de bauges
49. Troute
50. Truite
51. Truite lénifiante

Les Milieux Maritimes

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les milieux maritimes.



Animaux

1. Alsis miniature dragon chasseur de rongeur)
2. Crabsqual (sorte de requin)
3. Grand-chanteur (immenses animaux marins sous forme de poisson)
4. Requin
5. Sirène
6. Saucier
7. Zuitre

Coquillages

1. Amande
2. Bigorneau
3. Coque
4. Coquille saint-Jean
5. Huître
6. Méraboire
7. Moule
8. Oursin
9. Palourde
10. Pétoncle
11. Praire

Crustacés

1. Araignée
2. Crabe vert
3. Crevette
4. Homard
5. Langouste
6. Langoustine
7. Tourteau
8. Zomar

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Nosfambrax
2. Noyeuse

Fruits & Baies

1. Bémolle (baie dorée)

Légumes

1. Salicorne (sorte de cornichon)

Maladies Mortelles

1. La croume (altération du bois sur les barils à bord d'un bateau)

Mollusques

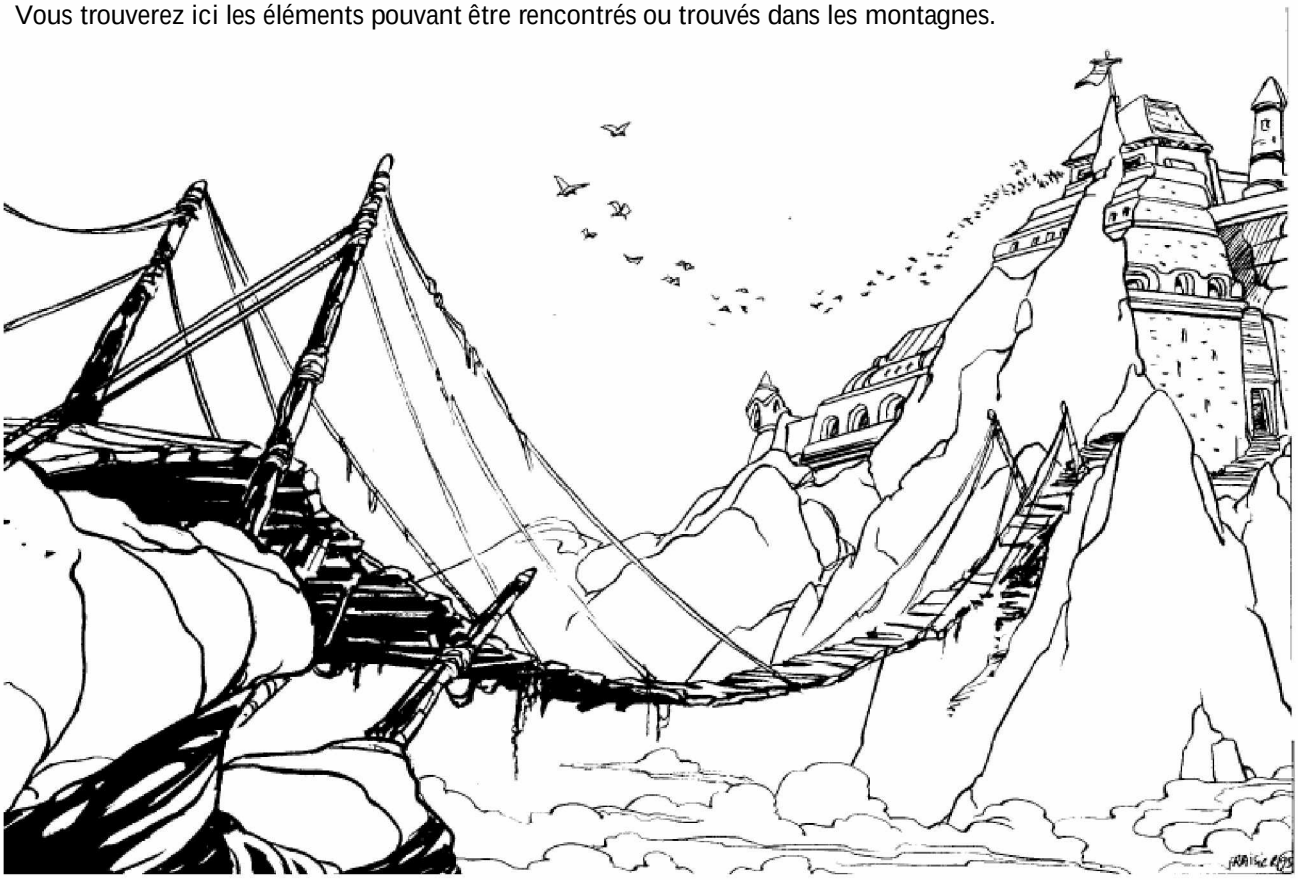
1. Chougne (mollusque hideux)
2. Encornet
3. Escargot
4. Pieuvre
5. Poulpe
6. Seiche

Poissons d'Eau de Mer

1. Assis fidélis alias chien fidèle
2. Bar
3. Batiscaraphe (poisson des profondeurs)
4. Baudruche (poisson carnassier)
5. Boitasardine
6. Congre
7. Coxycrue cornue
8. Dorade
9. Flétan
10. Girelle
11. Glyphonix
12. Glyphonix verdâtre abyssineux
13. Glyphonix moutonneux du sud
14. Glyphonix malingre
15. Glyphonix analphabète
16. Hareg
17. Lamproie ou poisson vache
18. Lémir sauvage ou Lémir laiteux
19. Lémir laitier ou simplement Lémir
20. Lémir lithon
21. Lémir arable
22. Lieu
23. Mathusalante
24. Mathusalande argentée
25. Morue
26. Mulet
27. Murène
28. Olifiantes
29. Olifiante trompeuse ou éléphant d'eau
30. Olifiante à moustache
31. Olifiante tricorne
32. Olifiante monocorne
33. Ombre
34. Poisson-pané
35. Raie
36. Rascasse
37. Sole
38. Sybilline à queuse poisson scorpion
39. Thon
40. Turbot
41. Tétrapodes poissons patteux
42. Tétrapode cynocéphale, chien des mers

Les Montagnes

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les montagnes.



Animaux

1. Abeille des montagnes
2. Baniard (belette)
3. Brahmine (vache à poil long)
4. Brolute rieuse
5. Bruhmmeuh alias être de vapeur (se rencontre que sur le pic d'Al)
6. Cornicochon des glaces (glace)
7. Drakkule (la nuit)
8. Félorn,
9. Glou (cols)
10. Grincette (lieux sombres)
11. Lynx
12. Moumouth (lieux froids, glaces)
13. Ronssbas (carnassier saurien)
14. Sabra
15. Sanguinox (gros chat sauvage)
16. Sirènedesmontagnes

Champignons Comestibles

1. L'apanaceus nourritensis universalis (pousse au dessus de 4 000 mètres, violet, forme conique)

Champignons Vénéneux

1. Crum du dragon, épine suintante (neige montagneuse, jeune il a la forme d'un œuf)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Golem de glace
2. Squelé

Fruits & Baies

1. Amandelle
2. Lulube
3. Mignote
4. Trésure
5. Pamprevoise (baie mi-arelle mi-framboise)

Gibier à Poil

1. Chamois
2. Chèvre
3. Galipèque (rongeur)
4. Grizzal (carnassier)
5. Marmotte
6. Ours

Gibier à Plumes

1. Grand coq de bruyère

Herbes de Soin

1. Fausse suppure
2. Faux murus (prairies de montagne)
3. Murus (rochers escarpés)

Herbes de Repos

1. Sajutte (petite herbe)

Légumes

1. Harique (cosse)

Maladies Mortelles

1. L'acrève (infection pulmonaire due à un brusque refroidissement)
2. La rage (morsure par un animal déjà malade)

Minerais

1. Narthalide (marne)

Plantes

1. Herbe de lune (altitude supérieure à 2000m)
2. Cramponnade
3. Turlupestre
4. Érozonne

Les Plaines

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les plaines.

Animaux

1. Aligate (petit dinosaure)
2. Atouièt (insecte qui se déplace par bonds)
3. Brolute rieuse (à l'écart des hommes)
4. Chamule (à l'orée des forêts, chameau sans bosse)
5. Chiard (charognard)
6. Dong (près de l'eau, gros crapaud)
7. Drakkule (la nuit)
8. Flashette
9. Flapon (plaines froides)
10. Fourbette
11. Gyantcylthère (sorte de guerrier vêtu de plaque de métal)
12. Mariol (broussailles, canidé proche de l'épagneul)
13. Olfic (sorte de tigre)
14. Orles (dinosaure paisible)
15. Pantodar (savane, félin)
16. Tigre vert (plaines herbues)
17. Ulesim (petit volatile, haute plaine)
18. Zyglute (environnement humide, autruche à trois pattes)

Champignons Comestibles

1. Alba scrofula/ vesse pleine/ l'essouflé (forme sphérique famille des vesses de loup)
2. Bolet éclair/ bolet coup de vent/ bolet coureur (entièrement blanc à tube rouge)

Champignons Etranges

1. Orms (trompette argentée)
2. Lime (chapeau noir)
3. Traïs / cheveux du diable (filandreux)

Champignons Vénéneux

1. Fumebol (ressemblant aux salsimirs, prairie)
2. Mariis / lime caméléon (chapeau noir)
3. Russule empathique (petite taille, chapeau étroit) prairies

Céréales

1. Cériz (long riz bleutée)
2. Ensis (longues tiges)
3. Mouldre (sous forme d'épis de blé)
4. Pointes d'Els (bâtonnet de bois)
5. Tomari (riz aux grains énormes)

Fruits & Baies

1. Amandelle
2. Calamine
3. Clopinette
4. Lulube
5. Mélikasse
6. Pamprevoise (baie mi-arelle mi-framboise)
7. Veloute (pousse au bord de l'eau)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Cheval- zombi

Fruits Vénéneux

2. Crétamère (petite fraise des bois)
3. Genèfle (semblable à la clopinette)
4. Hécatombe (petite poire rouge à peau lustrée)

Gibier à Poil

1. Andurak (petite antilope des plaines tempérées et savane)
2. Hérisson
3. Klampin (gros rongeur)
4. Lapin
5. Lièvre
6. limandin
7. Poilute (sorte de hérisson gris et noir)
8. Sourise (petit rongeur gris)

Gibier à Plumes

1. Bécasse
2. Corbeau
3. Crampe (grosse dinde)
4. Faisan
5. Noisot (gros volatile)
6. Outarde
7. Perdrix
8. Pigeon
9. Pintade
10. Plumard (semblable au faisan)
11. Sarcelle

Herbes de Soin

1. Fausse suppure
2. Omlic ou cheval à trois têtes

Herbes de Repos

1. Sajutte (petite herbe)

Légumes

2. Harique (cosse)
3. Snourges (asperges sauvages)

Minerais

1. Candique (sur le tronc des arbres)
2. Chramaele (glaise)
3. Narthalide (marne)
4. Obbadine (tourbe)

Plantes

1. Béjaune
2. Blémoud
3. Blédièze
4. Bloute
5. Cacocée
6. Ells
7. Ems (recoins obscurs)
8. Klampine
9. Kha
10. Madzagra (plaines chaudes)
11. Mentharde
12. Muid
13. Orlys (arbuste épineux)
14. Pèpre
15. Pergam
16. Pif-Paf
17. Razz (herbe au goût poivré)
18. Salnise
19. Serpentine violacée
20. Tomari

Urticants Venimeux

1. Olfiis (arbuste bleu turquoise)

Les Sous-Sols

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans les sous-sols.

Animaux

2. Arafle (ruines, araignée géante)
3. Bandersnatch (gigantesque crapaud avec une tête de cheval)
4. Chrasme (cafard géant à carapace de crabe)
5. Collopendre
6. Drakkule (enorme chiroptère vampire)
7. Globeur
8. Grincette (lieux humides, larve aux écailles translucides))
9. Goule noire
10. Hurleur
11. Rananècre

Champignons Vénéneux

1. Champenilles (moisissures douées de mouvement)
2. Mok/ champignon du psychopathe / champignon qui rend fou (joli mousseron violacé à lamelle mauves)

Herbes de Soin

1. Solimonce (lieux humides)

Minerais

1. Boralm
2. Salpètre
3. Plantes

Troubles du Comportement

1. Claustrophobie (crises de folies temporaires)

Tous milieux

Vous trouverez ici les éléments pouvant être rencontrés ou trouvés dans tous les milieux.

Animaux

1. Arzakroak (oiseau au corps dégarni)
2. Causette
3. Chatmollot
4. Kilkot
5. Larmoyeur (endroits venteux)
6. Loucanthrope
7. Loupiote (ver de terre)
8. Naigle
9. Nop (animal poilu)
10. Oiseau de mauvaise au gure
11. Oiseau-oracle
12. Ormistv ou cheval de bataille (sorte de poney)
13. Orsz (têtes grimaçantes)
14. Olisime (sorte de scarabé)
15. Sangsue plate
16. Serpent à sornette
17. Serpsss
18. Tarnette (sorte de caméléon)
19. Vacherie
20. Vautard
21. Vipère jaune
22. Ytit

Champignons Comestibles

1. Bolet d'Abiopé/ aumessique (bolet bleu à chair et tube jaune)
2. Bolet migrateur/ Bolet pèlerin/ bolet voyageur (dérèglement lié au second age)

Champignons Etranges

1. Vessie d'Amaskynée de Léonard d'O (oblongue et boursouflée)

Champignons Vénéneux

2. Fesse de groin (sans pied fendu verticalement)

Céréales

3. Blédièze (voisine du blé dur)
4. Blémoud (sorte de froment)
5. Muid (sorte d'orge)

Herbes Vénéneuses

1. Cheleuse (fausse menthe)
2. Enervure (fausse fougère)
3. Ortironce (ronce)
4. Ossiphage (liane rampante)

Humanoïdes

1. Chafouin (aspect blême et huileux)
2. Chèvre-pied (tête et pied de chèvre)
3. Cyan (peau bleue)
4. Cyneferox (tête de chien)
5. Drôle (appelé aussi trôle, difformes, pustuleux et morveux)
6. Fièrabras (bras et épaules très musclés)
7. Gigant (de très grande taille)
8. Gnome (très petis)
9. Groin
10. Ogre
11. Sagouin (recouvert d'écailles)
12. Tortemoque (corps de tortue)

Entités de Cauchemar Incarnées

1. Boit sans soif
2. Bouffemenotte (croisement entre ours et rat-taupe)
3. Chien de la mort
4. Carppon (zone de silence permanente)
5. Chat thanataire
6. Esprit thanataire
7. Feu follet
8. Goutagout

9. Nydre
10. Noir de suie
11. Tourment
12. Vampire

Entités de Cauchemar Non Incarnées

1. Avarice
2. Bêtise
3. Changeur de taille
4. Danseuse
5. Désespoir
6. Frustration
7. haine
8. Luxure
9. Paresse
10. Peur
11. Rire

Entités de Rêve

1. Chimère
2. Licorne

Fruits & Baies

1. Amandelle (fruit de l'amandier)
2. Bombarde (fruit du bombardier, famille des palmiers)
3. Calamine (sorte de figuier)
4. Clopinette (sorte de genêt)
5. Lulube (fruit rouge gout cerise-citron)
6. Madzagra (régions chaudes, graines pour infusion)
7. Mélikasse (petite baie noire, gout cassis-savon)

Légumes

1. Barbe de dragon (sorte de pomme de terre)
2. Bloute (sorte de patate douce)
3. Cucubre (gros concombre)
4. Finerave (racine)
5. Lapses (Sorte de lentille blanche)
6. Pois riches (sorte de pois chiche multicolore)
7. Quaroce (sorte de courge)
8. Réfèle (radis)
9. Turneps (gros navet)
10. Veloute (petite pêche très velue)

Gibier à Poil

1. Bougris (petit rongeur)

Plantes

2. Bureth (principale source d'huile végétale)
3. Criarde (variété de lys)
4. Mantula (variété de rose sans épine)
5. Onirose (voir « un parfum d'onirose »)

Urticants Venimeux

1. Poison olfiis ou diable lunaire (ne pousse qu'éclairé par la lune)

Index des milieux

A la belle étoile – Source : Superfox sur le site de l'Omnirêve

Nager & survivre dans l'eau – Source : Jacques Giralt sur le site de l'Omnirêve, aide aussi parue dans le Tinkle Bavard n°28

Le sommeil & la veille – Source fichier : Superfox sur le site de l'Omnirêve

Veiller dans les Rêves de Dragon - Variante – Source : Superfox sur le site de l'Omnirêve

Discrétion – Source : Superfox sur le site de l'Omnirêve

Synthèse par milieux – Source : Pitt-Bull sur le Site de l'Elfe Noir, complèté par une source ficher « LeGuide de survie tout terrain pour Rêve de Dragon » issue du site de l'Ambassadeur. Ensemble recomplèté par Ludine dans le cadre du projet Quart Livre.

Au fil de l'épée

Initiative blessures et dégâts... Les combats peuvent aisément et rapidement tourner au cauchemard pour les Gardiens des Rêves.
Ces quelques règles tentent d'apporter une réponse à la lourdeur de certains points de règle dans les combats de masse.

De Capes et d'Epées

Technique de combat

Ces règles ont pour but de développer les règles de combat tout en tentant de donner un air de film de Capes et d'Epées aux duels. Elles vous proposent de créer et de développer une nouvelle compétence qui pourra simuler les différentes techniques de combats telles que les bottes secrètes, le désarmement et la riposte. Ces règles ne sont utilisables qu'en combat à un contre un et ne peuvent être utilisées en combat de masse.

Technique de combat: compétence

La compétence *Technique de combat* n'est disponible qu'aux races humanoïdes à l'intelligence comparable aux humains (Cyans, Gnome, Cynoférox, …) et ne doit pas être distribuée à la légère.

Cette nouvelle compétence de racine –8, est une discipline que l'on peut considérer comme ayant été apprise lors de cours avec un maître d'armes ou bien découverte au fur et à mesure de l'apprentissage du voyage.

Tant qu'elle est possédée en négatif elle n'est d'aucune utilité et doit être montée à zéro ou plus pour pouvoir apporter ses avantages.

De plus cette nouvelle compétence, lorsqu'elle est apprise, doit être "ciblée " à l'un des types d'armes suivant :

- épée une main
- épée deux mains
- hache.

Cette compétence permet, lorsqu'elle est possédée à un niveau positif, de porter des coups à une difficulté maximum de 10 plus le niveau de celle-ci.

Ainsi un personnage ayant + 3 en *Technique de combat* pourra porter ses coups à une difficulté maximum de –13.

Technique et points de tâche

Différentes techniques vont être développées, toutes gérées grâce aux points de tâches qui représentent la préparation nécessaire pour ouvrir la garde de son adversaire à un endroit précis. Chaque botte demande un certain nombre de points de tâche pour être portée. Le personnage tentant une botte va donc, en lieu et place de son attaque, faire un jet de *Mêlée/Technique de combat* et tenter de réunir les points de tâches nécessaires. La plupart du temps plusieurs rounds seront nécessaires.

Un personnage en pleine préparation ne possède jamais l'initiative, sauf dans le cas où son adversaire est sonné. Bien sûr l'arme utilisée pour préparer la botte ne peut être utilisée pour parer, il a cependant toujours la possibilité d'esquiver.

Si, pendant la préparation de sa botte, celui-ci reçoit une blessure critique, il perd immédiatement tous les points de tâche qu'il avait accumulés. En cas de blessure *légère* ou *grave*, il doit réussir un jet de *Volonté* à –6 pour la *grave* et –3 pour la *légère* ou perdre ceux-ci.

De même si le personnage passe en négatif en points de tâche, c'est autant de bonus qu'il donne à son adversaire pour le toucher lors de sa prochaine attaque.

Une fois les points de tâche nécessaires possédés, la botte peut immédiatement prendre effet.

Exemples de bottes

Le désarmement

Points de tâche nécessaire : 4.

Difficulté : -X (au choix du personnage, doit être choisit dès le début).

Effet : L'adversaire doit réussir un jet de Mêlée à –X ou perdre son arme qui vole à 1D6 mètres.

Remarque : ne peut être utilisé qu'avec les épées. On ne peut désarmer que les épées et les dagues.

Le coup précis

Points de tâche nécessaire : X+1 (au choix du personnage, doit être choisi dès le début).

Difficulté : -6.

Effet : Le personnage peut porter sa prochaine attaque à +X au touché et aux dommages.

Le coup de Zhorrau

Points de tâche nécessaire : 3

Difficulté : -6 (ou plus selon le Gardien).

Effet : Utilisable uniquement avec les épées une main. Le personnage actif peut dégrafer un bouton ou une sangle de son adversaire ou encore marquer son vêtement d'un signe de son choix (sans fioritures). Ne marche pas contre les armures en métal.

Le coup déloyal

Points de tâche nécessaire : 3

Difficulté : -6 +ou- la différence de *Taille*.

Effet : L'adversaire doit faire un jet de *Force* –3 +le bonus aux dommages de l'arme ou tomber (et donc se trouver en demi-surprise).

Options

Coup de manche /pommeau : Grâce à cette compétence, si le personnage se bat avec une arme lourde (armes à deux mains), il peut porter ses coups en rapidité avec sa seconde attaque au niveau de Technique de Combat. Le plus au dommage de ce coup est de zéro (plus bonus de Force).

Riposte : Si le possesseur de cette compétence réussit une particulière à sa parade il peut porter immédiatement un coup avec comme base Technique de combat (cette attaque ne remplace pas l'attaque normale mais la seconde parade).

Contre : Si l'adversaire possède la compétence *Technique de combat*, il peut, s'il réussit un jet de *Vue /vigilance* au malus de la difficulté de la botte, tenter de désamorcer la botte en annulant les points de tâche de l'actif. Il suffit pour cela qu'il remplace son attaque par un jet de *Mêlée/Technique* de combat, chaque point accumulé annule un point de l'actif.

Archétype

Si les joueurs ne possèdent pas cette compétence à leur création, ils peuvent considérer celle-ci comme étant à zéro dans l'archétype. Elle ne pourra donc augmenter qu'avec l'archétype.

Règles de Combat modifiées

Introduction

Mais pourquoi donc modifier un système de combat tel que celui de RDD ? Beaucoup de joueurs et de maîtres lui trouvent un certain nombre de qualités, et tous lui reconnaissent au moins la suivante : sa simplicité !

Toutefois, tout autant joueur que Gardien, je fus très souvent frustré par son manque de créativité et son peu d'ouverture a des actions « RolePlay » qui ne peuvent s'y traduire.

Le but de ces modifications est donc d'ouvrir le système pour apporter tant aux joueurs qu'au Gardien un panel plus large d'opportunités, ainsi que de combattre certaines « inepties » inhérentes aux règles de base. Tout en gardant le plus de simplicité et de fluidité …. Chacun est libre de voir midi à sa porte et d'utiliser tout ou partie de ces idées. Ou de le rejeter en bloc.

Il n'existe rien qui ne puisse être amélioré …. Il suffit de créer !

But du système

Comme expliqué précédemment, le but de ces règles est d'apporter plus de possibilités, ainsi que de combattre un certain nombre d'inepties.

Toujours « permettre » au personnages d'agir ou de réagir en autorisant plus d'actions.

Cela permettra notamment de pouvoir toujours se défendre face à une attaque. Si vous avez déjà eu la possibilité de voir des maîtres d'Arts Martiaux se défendre simultanément contre plusieurs adversaires, vous voyez probablement de quoi je parle. En appliquant le système de base au plus grand maître de l'esquive que les Dragons aient jamais rêvé, comprenez que n'importe qui, même un sbire boiteux, vous réduira ce maître a néant dès que ce dernier aura fait son unique esquive (on pourrait y ajouter a la rigueur deux parades, dans l'hypothèse ou notre héros dispose de deux armes dont il ne se sert pas pour attaquer)

Permettre à une arme d'être réutilisée. Notamment pour permettre d'utiliser une arme, dans le même round, aussi bien en attaque qu'en parade. C'est l'une des inepties les plus flagrantes de système de base : en le respectant, il est impossible d'imaginer pouvoir parer si l'on souhaite attaquer.

De plus, ma maigre pratique des Arts Martiaux et de l'escrime classique m'aura appris au moins la chose suivante : la plupart du temps, une attaque est construite en fonction d'une parade (ou, plus rarement, d'une esquive). C'est d'ailleurs la faculté et l'aisance de l'enchaînement qui se maîtrise au fur et à mesure de l'entraînement.

On remarquera que pour les mêmes raisons, le « Boostage » stupide et artificiel simplement permis par le port de deux armes sera banni. Ce qui a également le mérite de rétablir la difficulté du maniement simultané (que ceux qui n'y soient pas convaincu essaient un jour !).

Permettre aux Techniques grouines de d'épanouir, ainsi que de révéler les Anguilles.

Eviter que les esquives ne soient dépensées que quand une attaque réussit.

Je vous assure que si l'on essaie de vous donner un coup, vous n'attendrez pas de savoir si ce dernier vous touche ou pas avant de réagir. Car en cas de succès, il sera déjà trop tard !

Introduire un système de Visée

Vaste tâche si l'on souhaite rester simple ? En fait, pas tant que çà ….

Le Système

Base

La base du système révisé s'appuie sur les notions suivantes :

La règle de non réutilisation des armes (ou de l'esquive) est abandonnée

Deux actions gratuites (d'attaque et/ou de défense) sont octroyées

La cible d'une attaque, toujours déclarée au début du round, n'est révélée que quand l'attaque s'effectue.

Une défense (esquive ou parade) doit être déclarée avant que le jet attaque ne soit effectué. Toutefois, en cas d'échec particulier ou total, elle sera préservée, l'attaquant s'étant mis en mauvaise posture.

Ces simples règles permettent déjà une nette amélioration,

mais ne répondent pas encore à tous nos besoins, le nombre d'actions étant toujours limité à deux.

Méthodes de Combat

Afin de donner aux personnages une « personnalisation » de leur style de combat, trois méthodes peuvent être utilisées. Elles déterminent les types d'actions gratuites, ainsi que les malus occasionnés par des attaques et /ou des défenses supplémentaires.

	Actions Gratuites		Mal / Action Supp.	
Méthode	Att	Def	Att	Def
Classique	1	1	-3	-3
TapeDur	2	0	-2	-4
Anguille	0	2	-4	-2

Notes

Un Gardien des rêves souhaitant rester plus simple pourra utiliser uniquement le système Classique.

Un Gardien des rêves pourrait préférer interdire des défenses au système TapeDur et des attaques au système Anguille.

Gestion des Actions Supplémentaires

Les actions offensives sont toujours déclarées en début de round. Si des attaques supplémentaires sont déclarées, toutes les actions du round se verront appliquer le malus correspondant.

Initiative : une première attaque s'effectue au niveau normal d'initiative. Successivement ; les autres attaques s'effectueront à un rang d'Initiative minorées successivement de 5 points.

Exemple : 2 attaques déclarées en méthode Classique : -3 à toutes les actions du round (attaques ou défenses)

Les actions défensives se déclarent au fur et à mesure de leurs utilisations. Les défenses « gratuites » se font sans malus, sinon celui donné par le nombre d'attaques effectuées (comme indiqué dans l'exemple précédent). Les défenses supplémentaires se verront appliquées le malus indiqué par la table, et ce au fur et à mesure de leur utilisation.

Exemple 1 : 2 attaques déclarées en méthode Classique (-3 à toutes actions). Première défense : -3, Seconde défense : -6, Troisième :-9, etc. ….

Exemple 2 : Aucune attaque déclarée en méthode Anguille. Première et seconde défense : 0, Troisième : -2, Quatrième : -4, etc. …

Limitations (optionnel)

Afin de limiter une « débauche » d'actions, le Gardien pourra s'il le souhaite introduire les limitations suivantes. Elles ont probablement le mérite de réserver un nombre d'action important aux personnes entraînées. Toutefois, le revers de la médaille est que les personnages non-combattants seront plus limités, ce qui peut déplaire. Car quoi qu'il en soit, les malus sont en général suffisants pour dissuader de l'utilisation abusive d'actions.

Si vous le souhaitez, limitez alors le nombre d'actions d'attaques au niveau dans la compétence d'attaque, et de même pour la compétence de défense.

Utilisation simultanées d'Armes

La manipulation simultanée de plusieurs armes (ou d'une arme et d'un bouclier) est plus compliquée mais peut permettre un avantage certain.

Double Attaque (avec deux armes offensives) : deux attaques, déclarées suivant le système décrit précédemment, peuvent être portées simultanément, l'initiative de la seconde attaque n'étant donc pas minorée de 5 points. Toutefois, en raison de la difficulté, ces deux attaques auront chacune un malus de –2. Le défenseur, lui, pourra se défendre d'une façon classique (1 défense nécessaire pour chaque attaque).

Parade ou Esquive / Riposte : consiste à riposter immédiatement à une attaque. Autrement dit, en réponse à une attaque, on effectuera une défense et une attaque de façon simultanée. Cette dernière se fera donc au même rang d'initiative que celui de l'attaque initiale. Toutefois, en raison de la difficulté, cette défense et cette attaque auront chacune un malus de –2. Le nouveau défenseur pourra se défendre d'une façon classique.

Dans les deux cas, l'intérêt est de pouvoir essayer prendre de vitesse son adversaire, par exemple, pour le mettre hors de combat avant qu'il ne puisse entreprendre d'autres actions.

Visée

La visée peut permettre de toucher un endroit vital ou tactique (bras d'arme, etc.…). L'attaquant annonce alors la zone visée mais se verra infliger un malus de 5 colonnes pour les petites zones ou la tête (pieds, mains, articulations, cou) ou de 3 colonnes pour toute autre partie du corps.

Délocaliser

Un personnage s'apercevant qu'on le vise à un endroit particulier peut préférer accuser un coup pourvu que cela ne soit pas ladite zone. C'est même une réaction assez classique (mettre un bras devant son visage pour protéger sa tête par exemple).

Si le défenseur choisit de délocaliser, il bénéficiera d'un bonus de 6 colonnes à sa défense. Toutefois, une réussite normale ne permettra pas d'esquiver complètement le coup. Autrement dit, l'attaque touchera, et infligera des dégâts selon la méthode classique. Seule une réussite significative ou particulière permettra d'éviter le coup complètement.

Délocalisant ou pas, en cas d'échec de la défense, la zone visée est atteinte.

Effets de la Visée

Tête : Dégâts : +5

Tronc : Dégâts : +2

Membres : Dégâts -5

Dans le cas des membres, faites de plus la vérification suivante : si les dégâts (non minorés de 5) mais majorés de 2 points atteignent une blessure grave, considérez que le membre est inutilisable durant la fin de ce round. Atteignant une blessure critique, considérez que le membre est sectionné ou cassé et donc inutilisable.

Même chose pour une articulation, sauf qu'en cas de blessure grave, le membre est inutilisable pour ce round et le suivant.

En Résumé

La règle de non réutilisation des armes (ou de l'esquive) est abandonnée

La cible d'une attaque, toujours déclarée au début du round, n'est révélée que quand l'attaque s'effectue.

Une défense (esquive ou parade) doit être déclarée avant que le jet attaque ne soit effectué. Toutefois, en cas d'échec particulier ou total, elle sera préservée, l'attaquant s'étant mis en mauvaise posture.

Coût des Actions :

Les malus d'attaques supplémentaires sont appliqués à toutes les actions du round. Les attaques se font successivement avec un malus d'Initiative de 5 points.

Les malus de défense supplémentaires sont appliqués au fur et à mesure.

	Actions Gratuites		Mal / Action Supp.	
Méthode	Att	Def	Att	Def
Classique	1	1	-3	-3
TapeDur	2	0	-2	-4
Anguille	0	2	-4	-2

Double Attaque et Riposte :

-2 aux deux actions

-Effectuées au même rang d'initiative

Système de Visée :

-5 pour la tête, pieds, mains, ou articulations.

- 3 pour toute autre zone

Défense à +6 si délocalisée. Touché si défense en réussite normale, mais dégâts classiques.

Bonus dégâts : Tête : +5 ; Troncs : +2 ; Membre, Articulations : -5.

Membre : si dégâts +2 donne blessure grave, membre inutilisable pour le round

Articulations : si dégâts +2 donne blessure grave, membre inutilisable pour le round et le suivant

Membres et Articulations : si dégâts +2 donne blessure critique, la zone est cassée ou tranchée.

Nouvelle règle d'initiative

Ces nouvelles règles d'Initiative permettent d'accélérer la procédure des combats. Au lieu de faire lancer par chaque protagoniste 1d6 modifié par son facteur d'initiative et de comparer les sommes obtenues, il n'y a qu'un seul jet de dé, effectué uniquement par les joueurs, selon le principe de la classique table de Résistance, ou plus précisément comme dans les combats d'Hystoire de Fou.

Principes generaux

1d20

Chaque joueur utilise 1d20. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au facteur d'initiative du PJ, celui-ci à l'initiative du round ; si le résultat est supérieur, c'est le PNJ qui l'a.

Ajustement

Avant qu'il ne lance son d20, le facteur d'initiative du PJ est toutefois modifié par un ajustement dépendant du propre facteur d'initiative de son adversaire, selon la table des Rapports :

TABLE DES RAPPORTS

Facteur Ajustement (La somme algébrique du facteur d'initiative et de l'ajustement qui lui correspond donne toujours 10.) On obtiendrait la même balance de probabilité si c'était le PNJ qui jouait le d20, son facteur d'initiative étant préalablement modifié par l'ajustement dépendant de celui du PJ. La somme des deux facteurs d'initiative en présence, une fois modifiés, donne toujours 20.

En ce qui concerne le facteur d'initiative lui-même, rappelons qu'il est calculé pour chaque compétence d'arme en faisant la somme de : une demi caractéristique utilisée (arrondie au chiffre inférieur) + niveau de compétence.

Exemple

Brucelin a 14 en Mêlée et +3 en Epée à une main. Il a pour cette arme un facteur d'initiative de 10. (Sur la table des Rapports un tel facteur confère un ajustement 0 à son adversaire.) Grodar, le Groin, a 13 en mêlée et +5 en Masse à une main, soit un facteur d'initiative de 11 (conférant sur la table des Rapports un ajustement -1 à son adversaire).

Chaque protagoniste modifie le facteur d'initiative de son adversaire par l'ajustement que confère son propre facteur. Brucelin confère 0 à Grodar qui obtient un facteur modifié de 11 (11 + 0 = 11). Grodar confère -1 à Brucelin qui obtient un facteur modifié de 9 (10 - 1 = 9).

On voit que la somme des deux facteurs modifiés donne 20.

Cela étant, cela signifie que Brucelin a 9 chances sur 20 d'obtenir l'initiative et Grodar 11 chances sur 20. Les chances de réussite de Brucelin sont égales aux chances d'échec de Grodar et les chances de réussite de Grodar sont égales aux chances d'échec de Brucelin. Peu importe lequel des deux effectue l'unique lancer de 1d20, la réussite de l'un entraîne l'échec de l'autre et inversement.

Par convention, et parce que seul le joueur joue, c'est-à-dire à dire prend des risques, par opposition au meneur de jeu qui ne fait que joue l'unique d20 - en gérer, c'est le joueur qui d'autres termes, lance l'unique pièce de monnaie de pile ou face.

Brucelin lance 1d20, obtient 13. Ce résultat est situé dans sa frange d'échec (donc dans celle de réussite de Grodar). Pour ce round, Brucelin n'a pas l'initiative, c'est le Groin qui l'a.

20	-10	10	0
19	-9	9	+1
18	-8	8	+2
17	-7	7	+3
16	-6	6	+4
15	-5	5	+5
14	-4	4	+6
13	-3	3	+7
12	-2	2	+8
11	-1	1	+9

PJ contre PJ

Dans le cas, plus rare, où un PJ se mesure à un autre PJ, utiliser la même procédure, chacun modifiant le facteur d'initiative de l'autre, et déterminez d'une façon quelconque lequel des deux PJ jouera l'unique jet d'initiative. Si plusieurs rounds doivent s'enchaîner, on peut alterner, un coup l'un,

un coup l'autre.

Seul contre plusieurs

Le solitaire doit tester l'initiative de tous les membres du groupe auquel il est affronté, avant de pouvoir attaquer lui-même.

Par ailleurs, un groupe confère un malus supplémentaire à l'initiative du solitaire (ou un bonus aux membres du groupe, ce qui revient au même).

Cet ajustement supplémentaire est de 2 pour un groupe de deux ; il est de 3 pour un groupe de 3 ; 4 pour un groupe de quatre ; et ainsi de suite, encore qu'il soit peu vraisemblable de se battre à plus de quatre contre un pour des raisons d'espace et de liberté de mouvement.

Si le solitaire n'a pas l'initiative sur un membre du groupe, ce dernier l'attaque immédiatement ; puis l'on passe à l'initiative des autres membres du groupe. Si le solitaire a l'initiative sur un membre du groupe, il ne peut l'attaquer que s'il s'agit du dernier membre du groupe testé. Le membre en question n'attaque pas non plus, puisqu'il n'a pas l'initiative, il n'attaquera qu'en fin de round. On passe alors à l'initiative des autres membres du groupe non encore testés. Enfin, tous les membres du groupe ayant été testés et ceux ayant eu l'initiative ayant attaqué, le solitaire peut maintenant et seulement livrer son attaque. Il peut attaquer l'adversaire de son choix, soit un membre du groupe l'ayant déjà attaqué, soit un membre qui n'avait pas l'initiative sur lui. Cela fait, les membres du groupe qui n'avaient pas l'initiative sur le solitaire attaquent à leur tour pour conclure le round.

Si le solitaire n'a l'initiative sur personne, il doit subir toutes les attaques avant de pouvoir attaquer à son tour un adversaire (à son choix). S'il a l'initiative sur tous, il peut attaquer l'un d'entre eux. Il essuie ensuite les attaques de chacun deux. En cas d'initiative sur tous, le solitaire peut éventuellement choisir de pratiquer une fausse feinte (voir ci-après).

Selon la tournure du combat, c'est au gardien des rêves d'indiquer au joueur sur quel adversaire il teste l'initiative en premier, puis en second, etc.

Exemple

Grabide, initiative 10 (conférant 0) se joint à Grodar contre Brucelin.

Etant deux, les Groins ont un bonus de +2 à leur initiative, se traduisant par un malus de -2 pour Brucelin. Grabide confère alors -2 (au lieu de 0), et Grodar -3 (au lieu de -1).

Le gardien des rêves demande à Brucelin de commencer par tester l'initiative de Grodar en lui disant : «Fais un test d'initiative à -3» Le joueur, qui a 10 en initiative, sait ainsi qu'il doit obtenir 7 ou moins. Il obtient 14, échoue, et doit donc essuyer l'attaque de Grodar. Cela fait, il teste l'initiative de Grabide, obtient tout juste 8, réussit. Brucelin peut maintenant attaquer à son tour, soit Grabide, soit Grodar. Grabide, qui n'avait pas l'initiative, attaquera en dernier, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste Grodar et n'a pas l'initiative sur lui. Grodar attaque ; Brucelin pare au bouclier. Il teste ensuite l'initiative de Grabide, obtient 15 et échoue. Grabide attaque à son tour. Brucelin esquive. Il peut maintenant attaquer l'un ou l'autre des deux Groins, terminant le round.

Autre round. Brucelin teste cette fois Grabide en premier (décision du gardien des rêve selon la tournure qu'il estime). Brucelin obtient 4 et a donc l'initiative sur Grabide. Cela signifie qu'il livrera son attaque avant celle de Grabide.

Mais, prioritairement, il doit tester l'initiative de Grodar. Avec un 16, il échoue. Grodar attaque.

Brucelin pare, puis son tour étant maintenant venu, il peut attaquer le Groin de son choix. L'attaque de Grabide terminera le round.

Autre round. Brucelin teste à nouveau Grodar, obtient 6 et réussit. Comme précédemment, il ne peut pas attaquer tout de suite, il doit d'abord tester l'initiative du dernier membre du groupe.

Avec un 5, il réussit également. Brucelin peut attaquer le Groin de son choix ; puis ces derniers attaqueront chacun leur tour, terminant le round.

La procédure serait la même si les Groins étaient trois ou quatre, sauf que Brucelin qui, sauf cas de rapidité, n'a droit qu'à deux défenses (parade et esquive) serait évidemment beaucoup plus mal.

Gnouf-Gnouf s'est joint à la mêlée avec 11 en initiative. Le groupe ayant maintenant un bonus de +3, Grodar confère -4, Grabide -3 et Gnouf- Gnouf -4.

Brucelin teste Gnouf-Gnouf et réussit. Il ne peut cependant encore attaquer, devant prioritairement tester l'initiative des deux autres. Il échoue sur Grodar et doit essuyer son attaque, qu'il pare.

Il teste enfin l'initiative sur Grabide, échoue encore et essuie son attaque, qu'il esquive. A lui maintenant d'attaquer l'un des trois Groins.

Gnouf-gnouf terminera le round.

Un problème se pose : Brucelin ayant déjà paré (Grodar) et esquivé (Grabide), il n'a plus de défense disponible pour Gnouf-Gnouf, qui doit donc le toucher automatiquement. Cette règle est réaliste quand bien même elle est tragique.

On peut toutefois lui substituer la règle suivante, plus héroïque - comme dans les films où le héros solitaire est partout à la fois pour faire face à ses adversaires devenus subitement très lents -, et néanmoins logique si l'on considère qu'un personnage qui attaque (qui a le loisir d'attaquer) est, ipso facto, en position d'avantage.

Règle

Tout personnage venant d'attaquer recouvre tout usage de ses défenses, bouclier et esquive, pour le reste du round. (Un seul usage de chaque.) La règle n'en reste pas moins que l'on ne peut livrer qu'une seule attaque par round, sauf cas de rapidité, et que, toujours sauf cas de rapidité, on n'a droit qu'un seul usage de son arme. Dans le cas d'une épée : soit pour attaquer, soit pour parer.

Exemple. *Reprenons le round précédent. Brucelin ayant été l'attaquant à son tour (après avoir paré Grodar et esquivé Grabide) et s'étant donc momentanément retrouvé en position d'avantage le temps de son attaque, il retrouve consécutivement à cette dernière l'usage de son bouclier et de son esquive. Il peut alors tenter de parer ou d'esquiver l'attaque de Gnouf-Gnouf. (Noter cependant qu'il ne peut la parer qu'au bouclier, pas avec son épée, qu'il vient d'utiliser.)*

Fausse feinte

Quand un personnage attaque en premier durant le round, il possède consécutivement tout usage de ses défenses (hormis parade d'arme), mais ne pourra pas les retrouver au cours du round puisqu'il n'aura plus l'occasion d'être l'attaquant.

Dans le cas où un personnage a plus d'attaquants devant lui qu'il n'a de défenses possibles, avoir l'initiative sur tous est alors un désavantage, une faiblesse. C'est un paradoxe.

Dans une telle situation, un personnage ayant l'initiative sur plusieurs adversaires peut déclarer effectuer une fausse feinte sur l'un deux. Pratiquement, il laisse l'adversaire en question attaquer en premier, attaque qu'il peut parer/esquiver puisqu'il possède encore toutes ses défenses. Cela fait, il attaque à son tour, et, ayant attaqué, recouvre toutes ses défenses pour la suite des attaques à venir. C'est le seul bénéfice de la fausse feinte, qui ne confère par ailleurs aucun bonus.

Quand un solitaire effectue une fausse feinte sur un adversaire, c'est celui-ci qu'il doit ensuite obligatoirement attaquer, et non pas l'un des autres membres du groupe.

Exemple

Brucelin teste l'initiative sur Gnouf-Gnouf, l'obtient ; puis sur Grodar et l'obtient également ; puis sur Grabide et l'obtient encore. C'est à lui d'attaquer ; les trois Groins termineront le round l'un après l'autre. Si Brucelin attaque d'emblée, il pourra ensuite parer une attaque au bouclier, en esquiver une autre, mais sera sans défense face à la troisième. Ceci, évidemment, dans l'hypothèse que les trois attaques réussissent. Brucelin a alors le choix.

Il peut attaquer tout de même, espérant mettre un adversaire hors de combat et réglant de la sorte le problème des attaques surnuméraires. A défaut, il peut espérer qu'un des Groins manquera son attaque. Mais ces derniers qui, tout en étant des Groins, sont tout de même des combattants, vont sûrement tirer avantage de leur nombre. C'est-à-dire, en termes de règles, livrer des attaques de basse difficulté, pour être sûrs de réussir, obligeant leur adversaire à dépenser ses défenses, en sorte que le dernier puisse le «cueillir» automatiquement.

De tous les risques, Brucelin choisit alors celui de la fausse feinte (c'est tout de même un risque si le Groin réussit son attaque et si la parade échoue).

Il laisse attaquer Grodar, et le pare. A son tour, il attaque Grodar (obligatoirement). Puis, venant d'être l'attaquant, il a de nouveau droit à une parade et à une esquive contre les attaques de Gnouf-Gnouf et de Grabide qui terminent le round.

Plusieurs PJ contre un PNJ

Utiliser la même règle, sauf que ce sont cette fois les PJ qui bénéficient du bonus de groupe. C'est pareillement au gardien des rêves d'estimer l'ordre dans lequel les PJ testeront l'initiative et attaqueront éventuellement.

Exemple

Grodar est un dur à cuire. Il est encore indemne tandis que Gnouf-Gnouf et Grabide gisent dans la poussière. Nitouche - qui était partie cueillir des fleurs - se joint enfin à la mêlée.

Round 1. Le gardien des rêves donne priorité à Brucelin qui obtient 9 (sur 11) et a l'initiative.

Etant maintenant membre du groupe (situation inversée), il peut attaquer immédiatement. Ce qu'il fait. Le groin pare. Nitouche teste à son tour l'initiative, mais échoue. Grodar attaque alors, soit Brucelin, soit Nitouche, à son choix. Nitouche terminera le round.

Round 2. Le gardien des rêves détermine à pile ou face (1d2) qui testera l'initiative en premier, de Brucelin ou de Nitouche. C'est encore Brucelin.

Mais avec un 18, il échoue. Le Groin, toutefois, ne peut encore attaquer. Il faut prioritairement que tous les membres du groupe aient testé l'initiative, en l'occurrence Nitouche. La voyageuse l'obtient et attaque. C'est ensuite au tour du Groin. Brucelin terminera le round.

Utiliser la même règle, encore que le cas soit beaucoup moins fréquents, pour les initiatives de Tir et de Lancer. Enfin, cette nouvelle règle d'initiative ne contredit pas la règle d'initiative prioritaire, qui échoit toujours à l'arme la plus longue lors d'un round d'engagement. Elle ne se substitue à l'ancienne règle que pour tous les cas d'initiative aléatoire.

Pour des combats plus beaux !

Quel poète chantera la souple beauté des règles de "Rêve de Dragon"? Quel habile simulacre de la réalité, souple et logique à la fois ! Ceci étant, il n'est si bon ouvrage qui ne doive être affiné de temps à autre, même par un petit auteur: ainsi le tableau de maître est-il rarement verni par le génie lui-même, mais plus souvent par un humble apprenti.

Voici donc quelques propositions de modification des règles qui paraissent particulièrement nécessaires.

Pour des combats brefs

Les scènes guerrières sont faites pour être aussi rapides que possible, pour que le danger et les retournements soient sensibles. L'idéal est que la simulation ne soit pas plus longue que l'action telle que la vivent les Voyageurs. Pour raccourcir autant que possible, une bonne méthode consiste à limiter le nombre de jets de dés. Dans "Rêve de Dragon", il y a au moins quatre jets pour porter un coup: attaque, contre (parade/esquive), encaissement, estimation des dégâts - sans parler des éventuels jets d'étourdissement, de recul et de résistance des armes. C'est un peu beaucoup, d'autant que le quatrième jet de dés n'est pas très utile. Je suggère donc de le remplacer par une table de dégâts progressive, directement liée à l'encaissement et facile à retenir. Ce changement de règle a un autre avantage, puisqu'il renforce l'intérêt d'utiliser des armures et des armes plus efficaces: 1 point de plus ou de moins à l'encaissement signifie presque toujours des dommages plus ou moins importants, en dehors des limites entre types de blessures. Le même système peut s'appliquer pour les dégâts non mortels, comme le montre le tableau ci-dessous.

Pour éliminer tout à fait le d6, il suffit, outre l'adoption des nouvelles tables de dégâts, de remplacer le d6 d'initiative par un d10. Ce n'est pas plus mal. En mettant plus de hasard dans la détermination de l'initiative, on rajoute aussi un poil d'incertitude, donc de suspens.

Par ailleurs, le jet de d20 destiné à voir si le combattant blessé est étourdi peut facilement être escamoté, d'autant plus qu'il introduit un type de dé supplémentaire uniquement pour ce point de règle. Il suffit de considérer que toute créature qui subit en un round une perte d'ENDURANCE supérieure ou égale à son Seuil de CONSTITUTION est étourdie jusqu'à la fin du prochain round, et voilà tout. On peut être étourdi plusieurs rounds si la perte est égale ou supérieure à 2, puis 3 fois le Seuil. Un peu sévère, mais baste. Un coup, ça fait mal, ça traumatise, ça déséquilibre. Que ça se sente!

Pour achever d'escamoter le d20, on peut aussi changer le jet de Vie (en cas de blessure critique) en jouant Vie à 0. La réussite particulière vaut le 1, le fumebol le 20.

Ainsi ne reste-t-il plus que des d10 dans le jeu (et des d8 pour les haut-rêvants).

Pour des guerriers de légende

Un autre inconvénient des quatre (disons trois à présent) jets de dés pour un coup est la frustration. Quel Voyageur n'a pas eu envie de manger son chapeau lorsque ayant réussi une brillante passe d'armes contre le grand méchant, redoutable duelliste, à l'apogée de l'aventure (une réussite particulière à -9, voyez le genre!), il a obtenu un double as (ou environ) au jet d'encaissement. Pour mettre hors d'état de nuire un adversaire, il faut en effet avoir de la chance deux fois (si on met de côté le contre de l'adversaire): au jet de toucher, puis aux dégâts. Ce n'est souvent pas plus mal, mais cela vient parfois contrarier le déroulement dramatique des combats. D'autre part, les vieux guerriers éprouvent parfois une légitime rancœur lorsqu'ils considèrent ce que leur vaut des années d'exercices et d'aventures. Pour une attaque de difficulté moyenne (-5), un excellent combattant (Mêlée 16, niv+7) n'a que deux fois plus de chances de faire une attaque brillante, c'est-à-dire une réussite particulière, qu'un soldat ordinaire (Mêlée 13, niv+3) : 20% contre 10%, on reste dans les petits chiffres. Et l'idée que le vétéran évite plus souvent des coups et en porte plus souvent qui frappent juste n'est qu'une maigre consolation. Au bout du compte, l'encaissement moyen du grand maître à l'épée ou du traîne sabre le plus vulgaire sera le même, +3 ou +4. Que sont Lancelot, d'Artagnan et Musashi devenus?

Pour ces deux raisons, je propose la règle suivante : un combattant qui porte un coup avec succès (attaque réussie, contre échoué) a la possibilité de remplacer le résultat d'un des deux d10 d'encaissement par la difficulté de son attaque. Attention! Il s'agit toujours du même dé, coloré ou sombre par exemple — disons le dé rouge sang. La difficulté de l'attaque est la difficulté pure, indépendante des malus de

situation dont peut souffrir le combattant. Cela assure un minimum d'efficacité, lié à la maîtrise de l'art de la guerre ou à l'audace (le jeunot qui porte une botte intuitive redoutable, à -10, voit ainsi son pari récompensé). Le combattant n'est jamais obligé de le faire mais doit choisir avant de lancer les dés du jet d'encaissement.

Dans la plupart des combats, il s'agit d'estourbir au plus vite l'adversaire, et l'option du "coup efficace" sera toujours choisie. Mais il peut arriver que le combattant ait envie de donner une leçon à son opposant sans le tuer. Dans ce cas, le combattant peut laisser le hasard des dés faire son œuvre; ou bien il peut décider de retirer au jet d'encaissement tout ou partie de la difficulté de son attaque, ce qui revient à retenir son coup. Dans ce cas, le nombre exact retiré à l'encaissement est choisi après le jet de dés. Un maître d'armes qui passe aisément ses bottes (-8, -9, -10) est ainsi pratiquement capable de choisir la gravité des blessures qu'il inflige à ses adversaires. Notez que cette règle s'applique aussi aux armes de tir et de lancer. Cela veut dire que pour le combat à distance, on peut désormais choisir une difficulté d'attaque, celle-ci n'ayant pas d'influence sur le contre mais sur les dégâts (tir efficace ou visé).

Choix possibles

Avant un jet d'encaissement

1. Coup efficace remplacer le plus petit dé par un nombre égal à la difficulté pure de l'attaque.

2. Coup normal laisser faire les dés selon la règle ordinaire.

Après un jet d'encaissement

Coup retenu (ou visé): un certain nombre de points peut être déduit de l'encaissement, à concurrence de la difficulté de l'attaque.

Enfin, je suggère que le Gardien des Rêves permette aux maîtres d'armes (niveau +10 et au-delà) de passer des attaques égales à leur niveau+1, c'est-à-dire de difficulté supérieure à -10, contrairement à la règle ordinaire. De toutes façons, il est rare que des êtres aussi redoutables apparaissent dans les histoires de "Rêve de Dragon". Mais quand cela arrive, n'est-il pas juste qu'ils soient à proprement parler extraordinaires?

Table d'encaissement

1, 2, 3	1 point d'END
4, 5, 6	2 points d'END
7, 8	3 points d'END
9, 10	4 points d'END
11	2 points d'END, blessure légère
12	3 points d'END, blessure légère
13	4 points d'END, blessure légère
14	5 points d'END, blessure légère
15	6 points d'END, blessure légère
16	3 points d'END, 2 points de Vie, blessure grave
17	6 points d'END, 2 points de Vie, blessure grave
18	9 points d'END, 2 points de Vie, blessure grave
19	12 points d'END, 2 points de Vie, blessure grave
20	END à 0, 4+ points de Vie, blessure critique*

** Les créatures qui n'ont que des points d'END en perdent 15+ au lieu de tomber à 0.*

Table des coups non-mortels

1-11	1 point d'END
12	2 points d'END
13	3 points d'END
14	4 points d'END
15	5 points d'END
16	2 points d'END, 1 point de Vie, blessure légère
17	5 points d'END, 1 point de Vie, blessure légère
18	8 points d'END, 1 point de Vie, blessure légère
19	10 points d'END, 1 point de Vie, blessure légère
20	END à 0, 1 point de Vie, blessure légère*

** Les créatures qui n'ont que des points d'END en perdent 15+ au lieu de tomber à 0.*

Techniques de combat

Les règles de bases

La loi des 2/3

Théoriquement tous les PJ et PNJ (voir certains monstres) peuvent choisir, par round, entre deux des trois solutions suivantes : Attaquer, Parer et Esquiver. On peut donc réaliser les combinaisons suivantes :

Attaque + Parade : A condition de posséder 2 « objets », l'un permettant d'attaquer et l'autre de parer.

Attaque + Esquive : A condition d'avoir un « objet » pour attaquer et de n'avoir pas esquivé avant d'attaquer.

Parade + Esquive : A condition d'avoir un « objet » pour parer. La parade peut avoir lieu après une esquive.

N.B. : Sauf cas de rapidité, un « objet » ne peut être utilisé qu'une fois, quelle que soit son utilité (attaque ou parade) dans un round.

La loi de présence

Pour qu'un personnage puisse attaquer, il faut les conditions suivantes :

- Qu'il connaisse la localisation de son adversaire (même approximativement comme c'est le cas en combat aveugle).

- Il faut qu'il soit à portée d'arme de son adversaire, quel que soit la technique de combat (Mêlée, Tir ou Lancer).

- Il faut enfin qu'il ait le loisir de « frapper » son adversaire ; c'est à dire qu'il ne soit pas sous l'effet d'un sort ou que son adversaire ne soit pas sous l'effet d'un sort, ou d'un événement physique, naturel ou surnaturel quelconque (ex: essayez de tirer à l'arc à travers un mur qui à subit un soit de Terre transparente !)

- Il faut ensuite, dans le cas d'une mêlée, qu'il n'est pas déjà esquivé ; car dans ce cas il s'est éloigné du combat, suffisamment pour éviter un coup, donc trop pour pouvoir en asséner un.

Pour qu'un personnage puisse parer, il faut les conditions suivantes :

- Qu'il connaisse la localisation de son adversaire (même approximativement) et qu'il voit (ou « sente ») ce dernier lui porter un coup.

- Il faut qu'il soit à portée d'arme de son adversaire lors d'une mêlée, ou qu'il possède un bouclier pour parer les projectiles de toutes sortes.

- Il faut enfin qu'il ait le loisir de « parer » l'attaque de son adversaire ; c'est à dire qu'il ne soit pas sous l'effet d'un sort ou que son adversaire ne soit pas sous l'effet d'un sort, ou d'un événement physique, naturel ou surnaturel quelconque.

- Il faut ensuite, dans le cas d'une mêlée, qu'il n'est pas déjà esquivé le coup qu'il tente de parer, on ne peut pas tenter une parade et une esquive sur le même coup.

Pour qu'un personnage puisse esquiver, il faut les conditions suivantes :

- Qu'il connaisse la localisation de son adversaire (même approximativement) et qu'il voit (ou « sente ») ce dernier lui porter un coup.

- Il faut qu'il soit à portée d'arme de son adversaire lors d'une mêlée ou d'un lancer. On ne peut pas esquiver des Tirs.

- Il faut enfin qu'il ait le loisir « d'esquiver » l'attaque de son adversaire ; c'est à dire qu'il ne soit pas sous l'effet d'un sort ou que son adversaire ne soit pas sous l'effet d'un sort, ou d'un événement physique, naturel ou surnaturel quelconque.

- Il faut ensuite, dans le cas d'une mêlée, qu'il n'est pas déjà paré le coup qu'il tente d'esquiver, on ne peut pas tenter une esquive et une parade sur le même coup.

Nouvelles techniques de combat

Double-attaque

Il est théoriquement impossible d'utiliser un « objet » (une arme de mêlée en général) deux fois dans le même round. Pourtant dans le cas ou un personnage maîtrise une compétence d'arme à plus de 100% (Mêlée/Comp.Arme =100%) il peut choisir d'utiliser cette arme deux fois dans le même round. Ceci pour les combinaisons suivantes : Attaque + Attaque ; Attaque + Parade ; Parade +Parade.

En terme de jeu, le personnage calcule son pourcentage (Mêlée/comp.) et le divise par 2. Puis il regarde sur le tableau (à la ligne de Mêlée) à quel niveau correspond ce pourcentage (par défaut). Ce niveau est considéré pour le round comme niveau effectif de compétence d'arme pour ces deux actions. On recalcule donc pour chaque action, l'initiative, le pourcentage de réussite, etc... Dans le cas d'une double attaque ou d'une attaque+parade, l'initiative initiale est utilisée pour le premier coup et l'initiative recalculé pour le deuxième coup (automatique s'il s'agit d'une parade).

Dans ce cas là de nouvelles combinaisons de combat sont possibles :

Attaque+Attaque + Parade : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder deux « objets » ; un pour la double attaque et un pour la parade.

Attaque+Parade + Parade : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder deux « objets » ; un pour la parade attaque et un pour la parade.

Parade+Parade + Parade : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder deux « objets » ; un pour la double parade et un pour la parade.

Attaque+Attaque + Esquive : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder un « objet » pour la double attaque et que l'esquive intervienne après la (ou les) attaques.

Attaque+Parade + Esquive : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder un « objet » pour la parade attaque et que l'esquive intervienne après la parade et/ou l'attaque.

Parade+Parade + Esquive : A condition de répondre aux conditions de la double attaque et de posséder un « objet » pour la double parade et que l'esquive intervienne après la (ou les) parades.

N.B.: Avec cette technique de combat aucune attaque particulière ne peut être effectuée en rapidité ; le joueur doit choisir entre Force et Finesse.

De plus les parades effectuées avec une arme ne peuvent être réalisé que sur une autre arme de mêlée et jamais sur des projectiles. Si on tente de parer un coup avec une arme de famille différente (ex.: Epée contre Masse) de l'arme de l'attaquant, on doit avoir au moins une significative pour réussir.

Pour finir cette technique est incompatible avec le combat à deux armes, on doit choisir une des deux techniques de combat.

Combat à deux armes :

Le combat à deux armes est possible pour tout personnage capable d'utiliser une arme à une main ; il doit donc être compétent (minimum. niv. 0) et avoir un point de Force minimum supplémentaire pour manier cette arme. Il doit bien sûr n'avoir en mains que ces deux armes.

En terme de jeu il considère ses deux actions comme indépendantes et jette donc deux initiatives et peut choisir deux feintes différentes. Il peut attaquer (ou parer) deux adversaires différents si ceux-ci sont à portée (en mêlée). Il lui est toujours possible d'esquiver un coup éventuel ; mais dans le cas ou cette esquive interviendrait avant la ou les actions (des armes) ces dernières seraient perdues.

Pourtant cette technique de combat ne va pas sans mal car le personnage subit des malus (en niveau) sur ses actions :

- Dans le cas d'un droitier ou d'un gaucher : Sa main « aisée » ne lui confère aucun malus, mais il reçoit un malus de -3 niveau sur l'autre main ; on doit donc en tenir compte pour l'initiative.

- Dans le cas d'un personnage ambidextre : Il reçoit un malus identique aux deux mains de -1 niveau.

Avec cette technique de combat on peut obtenir les combinaisons suivantes :

Attaque+Attaque + Esquive : A condition de répondre aux conditions de l'attaque et de posséder un « objet » pour chaque attaque et que l'esquive intervienne après la (ou les) attaques.

Attaque+Parade + Esquive : A condition de répondre aux conditions de conditions de l'attaque, de la parade et de posséder un « objet » pour chaque action et que l'esquive intervienne après la parade et/ou l'attaque.

Parade+Parade + Esquive : A condition de répondre aux conditions de la parade et de posséder un « objet » pour la chaque parade et que l'esquive intervienne après la (ou les) parades.

N.B.: Avec cette technique de combat aucune attaque particulière ne peut être effectuée en rapidité ; le joueur doit choisir entre Force et Finesse.

De plus les parades effectuées avec une arme ne peuvent être réalisé que sur une autre arme de mêlée et jamais sur des projectiles. Si on tente de parer un coup avec une arme de famille différente (ex.: Epée contre Masse) de l'arme de l'attaquant, on doit avoir au moins une significative pour réussir.

Pour finir cette technique est incompatible avec la double attaque, on doit choisir une des deux techniques de combat.

Combat avec une main libre :

En soit cette technique ne demande aucune aptitude particulière ; il suffit que le personnage se batte et ait au moins une main de libre. On entend par mains de libre, une main ne possédant aucune arme ou objet pouvant être utilisé comme une arme. Si le personnage possède un objet en mains ce dernier ne doit pas avoir un encombrement supérieur à 0,5 (soit 1kg). Il va de soit que cette technique n'est pas utilisable avec les armes à deux mains.

Un personnage dans cette situation gagne un bonus de +1 niv. à son esquive. Ceci pour simuler l'utilisation de cette main libre pour améliorer son équilibre et donc ses chances d'esquiver un coup.

N.B.: Cette technique est compatible avec la double attaque.

Combat à deux mains avec armes à une main :

Cette technique de combat permet à un personnage de mettre toute la puissance de son corps dans un coup. Cette technique n'est valable que pour des armes de mêlée à une main plus grande qu'une épée gnome (voir comme une épée gnome dans le cas de petites personnes). Le personnage mobilise ses deux mains sur l'arme en question et se prive donc d'une autre utilisation éventuelle de cette main.

L'utilisation de cette technique donne +1 niv. à l'attaque (voir la parade) et donne +1 au jet d'encaissement dans le cas d'une attaque. Mais elle permet aussi à un personnage,

avec 1 point de Force en défaut, d'utiliser la dite arme ; mais cette fois sans les bonus ci-dessus.

N.B.: Cette technique est compatible avec la double attaque.

Nouvelles situations de combat

Combat sans la Vue

Un personnage ayant perdu la vue (temporairement ou pas) a d'énormes difficultés pour combattre. Ce paragraphe développe le cas d'un personnage s'aidant de son Ouïe, Odorat et Empathie pour palier à l'absence de vue.

Pour pouvoir combattre dans un round (autre qu'au pugilat ou l'empoignade) le personnage doit réussir un jet d'Empathie/0. Ensuite il utilise comme caractéristique de Mêlée la moitié de sa caractéristique et ajoute un malus de -5 à sa compétence de combat. Dans le cas où il rate son jet d'Empathie, il ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver dans le round ; le personnage est « perdu » dans le noir. Dans le cas ou il réussi son jet d'Empathie il lui est possible de réaliser une des combinaisons suivantes : Attaque + Parade ; Attaque + Esquive ; Parade + Esquive. Les techniques de double attaque, d'attaque à deux armes et de combat avec une main libre son inefficaces. Pour l'Attaque et la Parade, le personnage divise sa Mêlée par 2 et a -5 à sa compétence d'arme. Pour l'esquive le personnage n'a que -5 à l'esquive et aucun malus sur sa Dérobée.

N.B.: Cette règle ne s'applique bien sûr que pour les créatures ayant de naissance la vue et l'ayant perdu pour un combat. Elle ne s'applique pas à des créatures dont la vision est inexistante ou dont un sens peut palier cette absence (ex. : le Sonar).

Nains : Les Nains réussissent automatiquement leur jet d'empathie lorsqu'ils se trouvent en sous-sols ou dans un environnement suffisamment confiner pour sentir les mouvements de masse d'air autour d'eux. En extérieur, ils doivent eux aussi réussir ce jet d'Empathie.

Combat sans la Vue et sans l'Ouïe

Cette situation, rare et extrême, oblige un personnage à faire des efforts considérables de concentration et de faire appel à son sixième sens (son Empathie) pour combattre. Les restrictions pour cette situation de combat son les même que lors de la simple perte de la vue sauf que le jet d'Empathie se fait à -8 au lieu de se faire au niveau 0.

Nains : Les Nains doivent réussir leur jet d'empathie à 0 lorsqu'ils se trouvent en sous-sols ou dans un environnement suffisamment confiner pour sentir les mouvements de masse d'air autour d'eux. En extérieur, ils doivent eux aussi réussir ce jet d'Empathie à -8.

Rappel des phases d'un round

Phase 1: Déclaration d'intention

Combat, Déplacement, Retraite, Actions diverses.

Phase 2: Magie

Montée en TMR (ou jet de volonté), Lancer et Ciblage.

Phase 3: Tirs

Initiative, Attaque, Parade, Dommages.

Phase 4: Lancers

Initiative, Attaque, Parade ou Esquive, Dommages.

Phase 5: Mêlée

Initiative, Attaque, Parade ou Esquive, Dommages.

Phase 6: Actualisation mouvements

Résolution des déplacements indiqués dans la déclaration d'intention.

Phase 7: Santé

Perte d'Endurance, Vie et actualisation des blessures et de la fatigue.

Fumbles !

%	Maladresses de mêlée
01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-20	Glissade ; réussir un jet d'Agilité à '0' ou c'est la chute et alors sonné pour 1d4 rounds.
21-35	Trébuche ; réussir un jet d'Agilité à '-5' ou c'est la chute et alors sonné pour 1d6 rounds.
36-45	Faux-pas et chute ; sonné pour 2d4 rounds.
46-50	Perte de préemption de l'arme ; jet de Dextérité à '-2' ou perte de l'attaque.
51-55	Perte de préemption de l'arme ; jet de Dextérité à '-3' ou l'arme tombe aux pieds.
56-60	Perte de préemption de l'arme ; jet de Dextérité à '-5' ou l'arme tombe derrière, perte de 1r.
61-65	Perte de préemption de l'arme ; jet de Dextérité à '-5' ou l'arme tombe à 1d4 m. perte 1d4 r.
66-70	Arme frappée au sol ; jet de Force à '-3' ; échec pour ne pas la briser. (Attention aux bourrins !)
71-75	Se donne un coup et encaisse les dégâts à '-5'.
76-80	Se donne un coup et encaisse les dégâts normaux.
81-85	Se donne un coup et encaisse les dégâts à '+2'.
86-87	Blesse la personne à sa droite, s'il y en a une ; dégâts normaux.
88-89	Blesse la personne à sa gauche, s'il y en a une ; dégâts normaux.
90	Blesse la personne derrière, s'il y en a une ; dégâts normaux.
91-92	Blesse la personne à sa droite, s'il y en a une ; jet d'encaissement à '+5'.
93-94	Blesse la personne à sa gauche, s'il y en a une ; jet d'encaissement à '+5'.
95-96	Blesse la personne derrière, s'il y en a une ; jet d'encaissement à '+3'.
97-98	Se donne un coup dans les « schmurtz », ça fait mal ! A terre pour 2d4 rounds. (Sauf les dames!)
99	Se frappe à la tête ; jet d'encaissement à '+20'.
100	Se frappe à la tête et se tue. Ca c'est de la maladresse !

%	Maladresses de tir
01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-35	Le projectile est mal engagé et ne part pas à ce round.
36-50	Le projectile est mal engagé et tombe à 1d4 m. du tireur. C'est loin du record de distance !
51-60	Le projectile est mal engagé et se brise au feu.
61-65	le projectile vrille et touche la personne à droite de la cible, s'il y en a une.
66-70	le projectile vrille et touche la personne à gauche de la cible. , s'il y en a une.
71-75	le projectile vrille et touche la personne à droite de la cible, jet d'encaissement à '+5'.
76-80	le projectile vrille et touche la personne à gauche de la cible. , jet d'encaissement à '+5'.
81-95	Le projectile part en hauteur, s'il rencontre une surface dure il se brise.
96-98	le tireur se blesse et encaisse les dégâts.
99	le tireur se blesse ; jet d'encaissement à '+5'.
100	le projectile se casse et un morceau blesse le tireur au visage et le tue. Terminé !

%	Maladresses de lancer
01-05	T'as eu de la chance en fin de compte, il ne se passe rien !
06-20	L'arme glisse dans la main, perte du round.
21-40	L'arme glisse de la main et tombe aux pieds du lanceur.
41-70	L'arme glisse de la main et tombe à 1d4 m. du lanceur.
71-75	Le lanceur touche la personne à droite de la cible, s'il y en a une.
76-80	Le lanceur touche la personne à gauche de la cible, s'il y en a une.
81-85	Le lanceur touche la personne la personne derrière lui, s'il y en a une.
86-90	Le lanceur touche la personne à droite de la cible, jet d'encaissement à '+5'.
91-95	Le lanceur touche la personne à gauche de la cible, jet d'encaissement à '+5'.
96-98	Le lanceur touche la personne la personne derrière lui, jet d'encaissement à '+3'.
99	Le lanceur perd l'équilibre et se blesse, jet d'encaissement à '+5'.
100	Le lanceur perd l'équilibre et s'empale avec son arme (ou se frappe à la tète), mort instantanée.

Autres règles

Dégâts & difficultée

« Pour les dégâts, j'utilise une règle que j'ai vue sur je ne sais plus quel site, qui dit que l'attaquant peut remplacer un des dés de dégâts par la valeur absolue de la difficulté qu'il a choisie. Par exemple : un perso choisit une difficulté de -6 et touche. Il lance ses 2 dés, et tire 3 et 8, ce qui fait un total de 11. Mais comme il a choisi une difficulté de -6, il peut remplacer un des dés par "6" (valeur absolue de sa difficulté), en l'occurrence le 3, pour un total de 14. De cette manière, si un perso est capable de toucher à -12, il pourra remplacer un des dés par "12", et dépasser 20. Ensuite, j'avais fait un tableau un peu plus grand, qui donnait la perte exacte d'endurance en fonction du jet. »

Jet	Blessure	Endurance	Vie
1-2	non	1	0
3-5	non	2	0
6-8	non	3	0
9-11	légère	4	0
12-13	légère	5	0
14-15	légère	6	0
16	grave	7	1
17	grave	8	2
18	grave	10	2
19	grave	12	3
20	critique	tout	4+

Index des combats

Règle (1)
De capes et d'épées – Source : Guillaume Ries du Thomthom Club
Règles de combat modifiées – Source inconnue
Nouvelles règles d'initiative – Source Internet : Denis Gerfaud sur le site de La chimère aux mille rêves
Pour des combats plus beaux – Source Internet : Les gratteurs de Lune sur le site de l'Omnirêve
Techniques de combats – Source fichier : Gwen d'Eaulyne
Fumbles – Source fichier : Jérôme (Pelon ?)
Pour des combats plus rapide – Source inconnue

Un Brin de Botanique

Cette rubrique vient en complément de la rubrique connaissances du livre de base. Vous y trouverez de nouvelles plantes, maladies et poisons, poudres et potions, recettes alchimiques et considérations astrologiques, et de quoi satisfaire les grands lecteurs que sont souvent les joueurs.

Chasse aux trésures...

... N'y allez pas pour des clopinettes !!!

Qu'elle est belle ma tendre sylvaine toute mignonne ! C'est bien sûr à elle que je dédicace l'écriture de ces feuillets en fibres végétales dont elle est le véritable auteur. Je ne suis que le fidèle traducteur / retranscripteur de ses intarissables gazouillis. Jamais je ne me lasse de l'écouter toute la journée, de la voir danser et chanter toute la nuit, de me mirer dans ses yeux au vert semblable à cette encre, de partir en promenade toute la matinée, et...

Mais vous ne pouvez probablement pas comprendre un mode de vie qui ignore la notion de temps et des gens dont la langue n'a aucun équivalent pour le mot fatigue, au sens propre comme au figuré. Les sylvains ne se reposent pas par nécessité, mais par plaisir.

N'y voyez aucun reproche ou remarque dédaigneuse car j'ai dû moi-même déployer de considérables efforts pour m'adapter à cette vie.

Ce n'est pas toujours facile de vivre parmi les sylvains. Je me souviens encore de ce jour où je me suis aperçu que l'encre sylvaine s'effaçait. Il s'agissait d'une farce que j'ai moyennement appréciée et on m'a laissé bouillir trois jours avant de me procurer l'antidote alchimique ! Ca l'a tellement amusée, comment lui en vouloir ?

Malgré toutes ces facéties j'ai enfin terminé l'écriture de « L'astucieux petit guide de Kleurette ». Tel est le nom de « ma jolie petite poupée ».

Cet ouvrage est ma contribution à la société humaine, dans laquelle je n'ai que peu vécu, mais dont je suis originaire, à mon grand regret. Une société qui a oublié ses racines et qui ne respecte que rarement l'œuvre des Dragons. Une œuvre parfaite, ou presque, dans laquelle chaque plante, chaque arbre, chaque champignon a un rôle à jouer. Une œuvre au sens propre du terme aussi, tant la nature peut y être source d'émerveillement, de beauté. Une œuvre colorée encore… Bref, j'espère qu'à travers les yeux de Kleurette, je réussirai à vous émouvoir et à vous faire (re)découvrir la perfection des Basses Terres.

J'ai inclus dans cet essai botanique les travaux d'Evariste le Globuleux, dont le livre « Des plantes et de leurs vertus » reste pour moi la référence en ce qui concerne les plantes spécifiques aux hautes terres. J'ai également ajouté de longs extraits des recherches d'Erodisi Sacud de Pédonculombélifaire dit « Le renfermé », célèbre pour son fameux « La grande histoire du peuple d'Eumicose », qui a encore récemment ébloui ses confrères botanistes avec une première ébauche de son nouveau grimoire « Des champignons et des Rêves ».

Et je ne pouvais terminer ce mémoire sans aborder les herbes de repos, découvertes par mon éminent confrère haut-rêvant et botaniste Analphonse de Labie, sans qui je n'aurai jamais pu survivre à ce séjour chez les sylvains. Leurs fêtes et leurs hypnoseries auraient eu, j'en suis sûr, raison de moi.

Terglaiz l'enjoué

Botanique

Les herbes de repos

Source. Denis Gerfaud, site de la Chimère aux Milles Rêves

Plus communément appelées herbes aux haut-rêvants, les herbes de repos doivent être préparées en décoction, ordinaire ou alchimique, les deux pouvant être enchantées. Elles doivent leur surnom à ce que les haut-rêvants en feraient une grande consommation ; qui s'intéresse à elles est ainsi vite catalogué.

Pour la même raison, hormis les rares endroits où le haut-rêve est accepté, ces herbes ne se trouvent pas sur le marché.

Dosage

La quantité d'herbe nécessaire à une décoction ordinaire ou alchimique, exprimée en brins, est de : 7 – force de l'herbe. Comme pour les herbes de soin, chaque brin manquant diminue la force de 1.

Décoctions ordinaires

Décoction ordinaire non enchantée

Le seul effet d'une décoction non enchantée est de rendre une pleine nuit de sommeil complètement reposante. Il faut ingérer la décoction à la fin de l'heure de la Lyre, puis dormir toute la nuit sans interruption, du Serpent au Château Dormant. Chaque heure fait normalement récupérer un segment de fatigue ; le Château Dormant fait récupérer en plus un nombre de segments égal à la force de l'herbe.

En cas d'interruption de sommeil durant la nuit, le Château Dormant ne fait récupérer qu'une seule heure.

Décoction ordinaire enchantée

Une décoction enchantée permet une récupération accélérée de la fatigue, d'un nombre de cases égal à : force de l'herbe x rêve investi.

Une potion d 'ortigal rose (force 3) enchantée à 5 points de rêve permet la récupération de 15 cases de fatigue (3 x 5).

Pour que l'effet se produise, le buveur doit manquer un jet de résistance standard r-8 et dépenser 1 point de rêve de maîtrise. La récupération a lieu au cours d'un sommeil magique, d'une durée de 5 minutes par case de fatigue récupérée.

Les décoctions alchimiques

Décoction alchimique enchantée

Pour exprimer son pouvoir propre, une décoction alchimique doit être enchantée (non enchantée, elle équivaut à une décoction ordinaire).

La récupération est identique à celle d'une simple potion enchantée (nombre de cases =force de l'herbe x rêve investi) ; la différence réside dans l'accélération du processus.

Au lieu d'un sommeil magique, la potion alchimique plonge le buveur dans un état d'hébétude profonde d'une durée de 1 round par case de fatigue à récupérer. Cette hébétude se traduit par une totale aphasie et un malus général égal au nombre de cases à récupérer. (Dans l'exemple ci-dessus, le malus serait de –15.) Au terme de cette durée, le buveur redevient normal (et reposé).

Sur-effet

Il y a 1% de chance par point de rêve dépensé que l'aphasie soit permanente. Pour recouvrer l'usage de la parole, réussir fin Château Dormant Volonté/Moral à 0. Un seul essai journalier.

Potion alchimique de repos

2 mesures d'eau alchimiquement simple, herbe de repos, 1 pépin de candique.

Mettre les brins d'herbe dans l'eau alchimiquement simple et porter le tout à température vert-pourpre (-2). Ajouter à ce moment précis un pépin de candique ; puis réduire jusqu'à la moitié du volume. Si la potion est alors sans odeur notable, c'est que la manipulation a réussi ; s'il s'en dégage une puanteur infecte, c'est que ce n'est pas bon.

Les 5 herbes de repos

Comme pour les herbes de soins, vous pouvez estimer qu'un voyageur ayant au moins zéro en botanique les connaît toutes. Dans le cas inverse, et / ou si vous jouez les règles optionnelles de savoir et de recherches, les paramètres Connaissance, Habitat, Rareté, et Prolifération vous sont fournis.

Sajutte

Connaissance. -1

Habitat. Forêts, plaines, marais, montagnes (Rareté 0/0/0/-5)

Prolifération. 6/6/6/3 brins (Force 1)

Petite herbe à sève blanche, très poisseuse, poussant aussi bien en forêt qu'en plaine, qu'en marais. (Plus rare en montagne). Commune.

Aigronce

Connaissance. -3

Habitat. Forêts, lisières (Rareté -2/-4)

Prolifération. 5/5 brins (Force 2)

Variété de klampine à l'odeur aigre et piquante. Pousse en lieux boisés des climats tempérés, parfois en lisière. Fréquente.

Ortigal rose

Connaissance. -4

Habitat. Marais, lieux très humides (Rareté -3/-4)

Prolifération. 4/3 brins (Force 3)

Variété d 'ortigal dont l'extrémité des feuilles est toute piquetée de points roses. Comme les autres ortigals, ne pousse qu'en lieux très humides, principalement en marais. Peu fréquente.

Endebrume

Connaissance. -4

Habitat. Marais, forêts, hautes vallées (Rareté -4/-5/-5)

Prolifération. 3/3/2 brins (Force 4)

Petite plante ramifiée aux tiges fines comme des cheveux, poussant dans les lieux frais et humides : marais ombragés, certaines forêts, et parfois vallées de montagne. Un peu moins rare est la Fausse Endebrume, qui lui ressemble physiquement, mais n'a aucune vertu. Vue/Botanique à -1 pour savoir à quelle espèce on a affaire – jet obligatoire à chaque cueillette. Assez rare.

Tanemiel d'argent

Connaissance. -3

Habitat. Forêts humides et chaudes (Rareté -7)

Prolifération. 2 brins (Force 5)

Variété de tanemiel aux reflets argentés, poussant comme ses frères en forêts humides et chaudes, et dont l'existence est presque aussi mythique. Rare.

L'astucieux petit livre de Kleurette

Les plantes du Rêve et leurs charmants pouvoirs...

Les paramètres Connaissance, Habitat, Prolifération, Réussite normale, significative et particulière sont utilisés avec les règles optionnelles de recherche et de connaissance (voir le chapitre traitant de ce sujet).

Lorsqu'ils ne sont pas donnés c'est qu'ils ne présentent aucun intérêt. C'est par exemple le cas avec les types de réussites sur les jets de savoir. Si la somme d'informations à donner est ridiculement petite, inutile d'essayer de segmenter : on donne tout quelque soit la réussite.

Même chose avec la prolifération, qui ne peut être précisée, par exemple, dans le cas d'un champ de céréales. Il y en a beaucoup, beaucoup, beaucoup… Suffisamment pour faire tout ce que les joueurs souhaiteront.

Sur ces quelques précisions, bonne lecture !

Herbes de soins

Bélidane

Connaissance. –1

Habitat. Collines ensoleillées (Rareté -2)

Prolifération. 6 brins (Force 6)

Herbacée aux feuilles fines et dentelées comme celle de la ciguë. Ne pousse que sur les versants des collines ensoleillées. Son bonus de guérison est de +6. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p22

Endorlotte

Connaissance. –4

Habitat. Toutes forêts (Rareté -5)

Prolifération. 7 brins (Force 5)

Herbe de soin spécifique. Plante voisine du gui, poussant en parasite dans les branches des arbres de toutes forêts, l'endorlotte est une herbe de soin dont le pouvoir est limité à la phase de récupération des points de vie. Son bonus de guérison est de +5 et elle doit être consommée en décoction de 7 brins. La récupération des points de vie est plus avantageuse qu'avec les herbes génériques. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Enténeuse

Connaissance. –5

Habitat. Marais (Rareté -7)

Prolifération.

L'enténeuse est une vase curative des marais qui se dépose sur les troncs d'arbres en partie immergés, à la limite entre l'air et l'eau. Bue en décoction, l'enténeuse a un puissant effet sur l'Endurance.

Réussite normale : Pour être efficace, elle doit être encore fraîche, humide et molle. Elle se dessèche et perd ses pouvoirs au bout de 2 heures après avoir été récoltée, à moins qu'on ne la conserve dans un flacon de verre hermétiquement bouché. La quantité pour une potion est d'une demi-mesure (10 cl). L'effet commence dès que le buveur échoue un jet de Constitution à –7. Il cesse au bout de deux heures.

Durant le temps où l'enténeuse fait effet, aucun point d'Endurance ne peut être perdu pour quelque raison que ce soit : fatigue, coups, blessures. Toutefois les points qui devraient être perdus sont notés et perdus en bloc à l'issue de l'effet, augmentés d'1d6. La fatigue devant être perdue du fait des pertes d'Endurance n'est pas appliquée non plus. Sous l'effet de l'enténeuse, un personnage ne peut jamais être sonné. On appelle parfois ces décoctions, potions d'héroïsme.

Réussite significative : Malheureusement, l'enténeuse a un effet secondaire, que l'on peut connaître si en plus du jet de Botanique, on réussit un jet d'Intellect/Médecine à 0. Elle diminue la Volonté. Dès que l'effet cesse, la Volonté du personnage baisse de 1 point. Ce point peut être regagné à l'heure du Château Dormant du jour suivant la fin de l'effet de la potion et uniquement si l'Endurance est à son maximum. Le personnage teste sa Volonté à –7, sans aucun ajustement (Moral ou autre). En cas d'échec, il peut retenter le jour suivant, si son Endurance est au maximum. En cas de réussite particulière, il gagne 3 points d'expérience en Volonté. En cas d'échec total, le point est définitivement perdu.

Réussite particulière : Les décoctions d'enténeuse peuvent s'enchanter. On connaît les propriétés de l'enchantement si en plus du jet de Botanique, on possède un niveau minimum de 0 en Alchimie et en voie de Narcos. Enchantée et faisant effet, la potion a le même effet sur l'Endurance mais affecte également les points de Vie. Chaque point de rêve investi dans la potion permet d'ignorer temporairement la perte d'un point de Vie.

Comme pour les points d'Endurance, tous les points de Vie qui auraient dû être perdus sont ôtés d'un bloc à la fin de la durée de l'effet, augmentés d'1d4. Si le personnage dépasse son seuil maximal négatif, il meurt instantanément. Durant l'effet d'une potion d'enténeuse, des premiers soins peuvent normalement être effectués pour stopper la perte de point de Vie d'une blessure critique. En revanche, aucune potion de soin, enchantée ou non, ne peut faire effet. Il faut attendre pour cela que l'effet ait cessé : il n'y a donc aucun moyen d'éviter la perte en bloc (+1d4) des points de Vie « retardés ». Notez qu'en cas de blessure critique, les jets de Vie doivent toujours être tentés. La potion suspend la perte de points de Vie uniquement. Si le personnage mourrait d'un 20 sur le d20, il tomberait mort instantanément, sans attendre la fin de l'effet. L'effet secondaire de l'enchantement est la perte de 2 points de Volonté au lieu d'un seul. La récupération ne se fait que point par point, comme indiqué plus haut.

Source. MTM4 p18

Fausse Suppure

Connaissance. +2

Habitat. Prairies, landes, toutes forêts (Rareté 0/-2/+1)

Prolifération. 11 brins (Force 1)

Mousse semblable à la suppure mais plus sèche et poussant en tous milieux. Son bonus de guérison est de +1. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Faux Murus

Connaissance. –3

Habitat. Prairies de montagne (Rareté -5)

Prolifération. 5 brins (Force 7)

Variété de Murus poussant en prairie de montagne. Son bonus de guérison est de +7. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Méritoine

Connaissance. –1

Habitat. Forêts de conifères (Rareté -2)

Prolifération. 9 brins (Force 3)

Plante rampante et ramifiée, aux minuscules feuilles vert pâle, s'accrochant aux troncs de certains conifères. Son bonus de guérison est de +3. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Murus

Connaissance. –3

Habitat. Versants escarpés de

montagne (Rareté -5)

Prolifération. 4 brins (Force 8)

Sorte de minuscule chardon aux feuilles vert violacé, s'accrochant aux rochers escarpés. Son principe actif est contenu dans ses piquants. Son bonus de guérison est de +8. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Omlic (ou cheval à trois têtes)

Connaissance. -4

Habitat. Hautes plaines : sur les rives de larges rivières, zones boueuses (Rareté -5/-4)

Prolifération. De quoi faire une tisane

Se présente sous la forme de fleurs noires, ayant l'apparence comme son surnom l'indique d'un cheval à trois têtes.

Réussite normale : Poussant le long de larges rivières, jonchant les zones boueuses, il entre dans la composition de certaines potions alchimiques, comme la célèbre transformation de métal en bois par Trïïs, ou sa non moins célèbre illusion bacchanale qui se trouve être une boisson fortement alcoolisé au fort goût de plantes aromatiques (et qui possède des propriété assez particulière.).

Réussite significative : Utilisé seul en tisane, l'Omlic permet de récupérer un niveau d'éthylisme (utilisable une fois par jour.).

Réussite particulière : L'enchanter permet d'en multiplier les effets (PR/2+1 niveaux récupérés)... Ce qui explique sans doute que cette fleur soit devenue l'emblème de Moïf, la ville des sept alcools. Rare.

Source. Site de Witch Walrus World

Ortigal

Connaissance. 0

Habitat. Marais (Rareté -2)

Prolifération. 8 brins (Force 4)

Plante aquatique des marais, aux petites feuilles vertes, rondes et luisantes, voisine du nénuphar. Existe en de nombreuses variétés. Son bonus de guérison est de +4. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Ortigal Glauque

Connaissance. –1

Habitat. Marais (Rareté 0)

Prolifération. De quoi protéger 2 personnes pendant 24 heures.

Famille des Ortigals. Ecrasé sur la peau, ses feuilles exhalent une odeur qui repousse les moustiques, vecteur habituel de maladies dangereuses, comme la fièvre brune. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Ortigal Noir

Connaissance. –0

Habitat. Marais (Rareté -2)

Prolifération. 7 brins (Force 5)

Famille des Ortigals. Variété parade aux feuilles d'un vert sombre, presque noir. Son bonus de guérison est de +5. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Solimonce

Connaissance. –4

Habitat. Sous-sols et grottes humides (Rareté -5)

Prolifération. 10 brins (De quoi faire un bain de solimonce pour les deux yeux)

Herbe médicinale. Variété d'ortie non urticante, poussant dans les lieux humides à l'abri de la lumière. Ses décoctions sont réputées souveraines contre les maladies des yeux. Aide les convalescents de la fièvre brune. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Suppure

Connaissance. +1

Habitat. Toute forêt (Rareté 0)

Prolifération. 10 brins (Force 2)

Sorte de mousse d'aspect maladif, s'accrochant aux vieux troncs et aux rochers des forêts, d'où elle semble suppurer. Son bonus de guérison est de +2. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Tanemiel

Connaissance. –2

Habitat. Forêt chaude et humide (Rareté -5)

Prolifération. 3 brins (Force 9)

Plante grimpante, dotée de vrilles, voisine du liseron, de couleur vert laiteux presque blanc, s'accrochant aux arbres des forêts chaudes et humides. Son bonus de guérison est de +9. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Tanemiel doré

Connaissance. –2

Habitat. Forêt chaude et humide (Rareté -7)

Prolifération. 2 brins (Force 10)

Variété de tanemiel aux feuilles luisantes de couleur ambrée. C'est la plus puissante herbe de soin générique connue. Rarissime.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Herbes hygiéniques & cosmétiques

Bleudamère

Connaissance. –2

Habitat. Marais et berges de cours d'eau (Rareté -4)

Prolifération. De quoi se frotter les gencives pendant 1 semaine.

Plante hygiénique. Sorte de chicorée frisée aux feuilles vertes sombres aux extrémités violacées et à la sève bleue.

Réussite significative : Malgré son goût fortement amer, on utilise parfois ses feuilles pour se frotter les gencives. Elle les assainit et blanchit les dents.

Source. MTM10 p25

Gousses de splendeur

Connaissance. –5

Habitat. XXX (Rareté -8)

Prolifération. 2 gousses.

Fruit cosmétique. Fruit de l'arbre à reine, la gousse de splendeur contient une sorte de cire blanchâtre.

Réussite normale : Appliquée sur le visage d'un individu, elle augmente son Apparence de 1d3 points. L'application doit être effectuée en pleine lumière du

jour et s'estompe à la tombée de la prochaine nuit.

Réussite significative : Les gousses de splendeur doivent être utilisées fraîches, elles perdent tout pouvoir dans le mois qui suit leur cueillette.

Réussite particulière : Narcos et Alchimie doivent être maîtrisés au minimum à 0 pour connaître les possibilités suivantes. La cire des gousses peut également être préparée en décoction dans le but d'être enchantée, la décoction simple n'ayant aucun effet. Le buveur, s'il échoue son JR, augmente son Apparence de 1d3 + le nombre de points de rêve consacrés à l'enchantement. Quel que soit la puissance de l'enchantement, l'Apparence de tout personnage humain ne peut dépasser 20. L'effet de la potion magique cesse brusquement à la fin de la prochaine heure de naissance du buveur. Rarissime.

Source. MTM4 p18

Saponce

Connaissance. –3

Habitat. Forêts tempérées ou chaudes (Rareté -3)

Prolifération. De quoi faire 3 lessives.

Plante hygiénique. La saponce est un lierre qui mousse quand on le fait bouillir dans l'eau. Ses feuilles sont utilisées en guise de lessive.

Source. MTM11 p8

Herbes utilisées en Alchimie

Chronophile

Connaissance. –6

Habitat. Toutes forêts (Rareté -5)

Prolifération. 3 brins.

Minuscule herbacée à feuille unique, poussant usuellement dans les forêts, parmi les mousses où elle est difficile à repérer. La chronophile entretient des rapports étranges avec le temps. Elle est souvent bien verte en pleine sécheresse, jaunie en période d'humidité, rare au printemps, abondante sous la neige, comme si elle était en perpétuel décalage temporel. Utilisée en décoction enchantée de 3 brins, elle donne une potion qui permet de tirer avantage de ce décalage temporel. Utilité alchimique inconnue, mais probable. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p22

Erozonne

Connaissance. –2

Habitat. Montagnes (Rareté -3)

Prolifération. 5 brins de pollen

Fleur des montagnes, poussant en belles grappes roses, voisine de la digitale. Le pollen est utilisé en Alchimie pour donner la Teinture d'Erozonne. Fréquente.

Source. V&V p72

Herbe de Lune

Connaissance. –3

Habitat. Hautes montagnes (Rareté -5)

Prolifération. 7 brins

Herbe onirique. Petite herbacée aux feuilles heptagonales, d'un bleu très pâle, presque translucide, ne poussant qu'en haute montagne et uniquement dans les recoins pouvant être éclairés par la lune. Sa consommation augmente à la fois le rêve et la fatigue. La puissance de l'herbe de lune dépend de la phase lunaire à laquelle elle est cueillie. Une dose à fumer ou à ingérer en décoction est toujours de 7 brins. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Mercurion

Connaissance. –2

Habitat. Toutes forêts (Rareté 0)

Prolifération. 5 brins

Base alchimique. Lierre noirâtre s'accrochant aux arbres des forêts, principalement les chênes. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Névropenthe

Connaissance. –6

Habitat. Toutes forêts (Rareté -5)

Prolifération. 8 brins

Base alchimique. Plante foisonnante à grappes de feuilles rondes, dont le vert est souvent piqueté de points rouges. Pousse au cœur de toutes forêts à l'abri des fourrés et des ronciers. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Satum

Connaissance. –1

Habitat. Forêts tempérées (Rareté 0)

Prolifération. 6 brins

Base alchimique. Egalement appelé nez de satin, le satum est une petite plante à feuille unique, douce et moirée comme le satin, poussant à l'orée des clairières des forêts tempérées. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Turlupestre

Connaissance. –3

Habitat. Collines, montagnes (Rareté -5/-4)

Prolifération. 1 mesure de sève

Grand conifère dont la sève liquide est employée en alchimie. Assez rare.

Source. V&V p72

Herbes & plantes utiles

Basalmier

Connaissance. –4

Habitat. Forêts humides (Rareté -2)

Prolifération. 2 mesures de sève c'est-à-dire de quoi faire une cordelette ou 4 doses de ba-ba.

Arbre aux racines noueuses d'environ 25 m et semblable à un chêne à aiguilles larges et plates, suintant un liquide poisseux.

Réussite normale : La « sève » poisseuse du balsamier, appelée basalm, est un ingrédient utile en

maroquinerie. Elle sert à tanner les peaux de cheval, leur donnant la consistance d'un véritable cuir.

Réussite significative : Les filaments de basalm sont également mis à sécher, puis tressés pour obtenir des cordelettes légèrement élastiques et d'une grande résistance. Elles servent notamment à encorder les arcs.

Réussite critique : consommé en très petite quantité dilué dans du lait, le basalm devient une drogue excitante et hallucinogène qu'on appelle le ba-ba. Sous son emprise, le rêve se pare d'une beauté tragique et fatale, la peur disparaît et la mort elle-même n'est plus qu'un incident dérisoire. Pour les constitutions non habituées, le basalm peut avoir de fâcheux effets, voire être un poison mortel, sans antidote. Au gardien des rêves de juger le cas échéant. Certains guerriers utilisent le ba-ba à l'approche des combats. Fréquent.

Source. UR TdD p31

Cacocée

Connaissance. –4

Habitat. Plaines humides (Rareté -3)

Prolifération. 1 champ

C'est une herbe semblable à un haut chiendent vert sombre. Elle est présente en plaine d'un bout à l'autre de l'année et sert de nourriture aux chevaux qui la paissent. Elle ne fleurit jamais, ni ne monte en graine, se multipliant par rhizomes. Assez fréquente.

Source. UR TdD p31

Cramponnade

Connaissance. -5

Habitat. Montagnes (Rareté -5)

Prolifération. 4 brins

Sorte de mousse grise qui pousse par grandes plaques sur les rochers de montagne, à l'abri de la lumière.

Réussite normale : Elle est très solide et difficile à détacher du rocher.

Réussite significative : Elle a également des propriétés anti-dérapantes très utiles. On peut par exemple la fixer sous les semelles des bottes à l'aide de lacets ou de lanières de cuir pour marcher sur la glace.

Réussite particulière : Elle peut être utilisée en remplacement de la griffe de Glou ou des quelques poils de Sabra dans la recette alchimique de la Lotion Anti-Gerçure. Rare.

Source. Site du Conteur des Rêves

Cyanophile

Connaissance. –3

Habitat. Marais (Rareté -4)

Prolifération.

Plante pigmentée. C'est une liane aquatique de couleur bleu sombre poussant exclusivement dans les marécages.

Réussite normale : Sa sève, bleu pâle, est utilisée dans la fabrication des meilleures encres bleues.

Réussite significative : On pense également qu'elle sert de base de teinture au fameux cuir bleu des Cyans, d'où son nom.

Réussite particulière : Consommée en dose importante, elle provoque des vomissements douloureux, mais sans gravité réelle. Assez rare.

Source. MTM10 p25

Ells

Connaissance. -2

Habitat. Hautes plaines (Rareté 0)

Prolifération. De quoi construire un mur de 5m x 3m

Plante aussi courante que basse. Elle présente de larges feuilles blanchâtres qui sont les seules parties utilisée.

Réussite normale : Son utilité ne réside pas dans son aspect culinaire (elle présente un goût affreusement amer qui repousse même les herbivores les moins difficiles) mais dans le fait que, bouillie et séchée dans des moules, elle se solidifie jusqu'à donner un matériau blanc crème suffisamment résistant pour pouvoir servir de torchis de construction. Seuls les plus pauvres l'utilisent.

Réussite significative : En effet, quoiqu'il soit très isolant, il exhale une odeur amère qui infecte la maison, au plus grand malheur des invités qui n'y sont pas habitués.

Réussite particulière : La coutume veut que l'on face brûler de l'Enssar, qui dégage une fumée âcre, mais à l'odeur plus agréable dans ses maison... Commune.

Source. Site de Witch Walrus World

L'Ems / Porte Dragon / Parle Dragon / Dracoplante

Connaissance. -4

Habitat. Hautes plaines : recoins obscurs (Rareté -8)

Prolifération. De quoi faire une tisane

Réussite normale : C'est à n'en pas douter la plante la plus particulière des plantes des hautes plaines... On dit qu'elle permettait de dialoguer avec les Dragons... en un âge aujourd'hui révolu.

Réussite significative : Ces histoires ne sont bien sûr que des élucubrations déraisonnées... Il n'empêche que cette plante légendaire possède des propriétés hors du commun et que de nombreuses cueillettes sont organisées pour la dénicher dans les recoins les plus obscurs des hautes terres.

Réussite particulière : Utilisée seule, en tisane, elle permet de récupérer 5 point de rêve... Mais n'est ce pas dommage de l'utiliser comme ça ? Toujours en tisane et enchantée, bien maîtrisée, elle permet de conduire le voyageur à l'endroit auquel il pense, dans n'importe quel rêve. Le bon usage de cette propriété exige hélas une forte concentration (Caractéristique Rêve à -8). En cas d'échec, le lieu d'arrivée est à la discrétion du gardien...

La Porte Dragon aurait d'autres propriétés dont la connaissance est perdue depuis le dernier réveil massif des Dragons (à la discrétion du gardien).

Note : Vu sa rareté et ses propriétés exceptionnelles, cette plante pourrait très bien faire l'objet d'une quête. Rarissime.

Source. Site de Witch Walrus World

Mantula

Connaissance. –5

Habitat. Tout milieu (Rareté -5)

Prolifération. 1 rosier

Egalement appelée « Rose Aphrodite », la mantula est une variété de rose sans épine.

Réussite normale : La mantula est la plante de prédilection des amoureux, de ceux qui hantent les jardins en quête

d'intrigues galantes et de rendez-vous polissons.

Réussite significative : On prête à son parfum capiteux et envoûtant de nombreuses propriétés dont la plus avérées est l'excitation des sens qu'il procure. Rare.

Source. V&V p95

Orlys

Connaissance. -2

Habitat. Hautes plaines (Rareté -3)

Prolifération. De quoi faire une tisane

Contrairement à l'Ells, celle ci se caractérise par un arbuste épineux, où poussent des baies jaunes pailles luisants, qui ressemblent à des pépites d'or.

Réussite normale : La ressemblance et si saisissante que l'or n'a quasiment plus court dans certaines régions où elle pousse, le nombre de fausses pièces d'or étant phénoménal.

Réussite significative : En effet, à partir de ces fruits, les faussaires créent une pâte pouvant être moulée très finement. Hormis cette ressemblance, ces baies dures peuvent être mises à sécher pour obtenir une tisane très en vogue dans les hautes plaines, au goût fortement sucré.

Réussite particulière : La tisane d'Orlys est à l'origine de nombreux cas de crises cardiaques dans les régions où on en boit. Ce produit est toxique à forte dose. Malgré cela, de nombreuses cités et villages l'ont depuis longtemps pris pour emblème. Fréquente.

Source. Site de Witch Walrus World

Roseaux rak

Connaissance. –4

Habitat. Marais (Rareté -5)

Prolifération. De quoi faire 2m² de toile en fibre de Rak

Réussite normale : Plante à croissance extrêmement rapide (3 mois), qui dépasse fréquemment les 3 mètres. Sa croissance terminée, ils s'affaissent, meurent, et viennent grossir la vase du marais.

Réussite significative : A maturité, leur « fleur » fournit une bourre abondante que l'on peut filer et tisser pour obtenir une sorte de lin. Rare.

Source. UR, TdD p31

Serpentine violacée

Connaissance. –4

Habitat. Collines (Rareté -3)

Prolifération. 7 serpentines

Bois à brûler. Racine ligneuse serpentine poussant parallèlement au sol à moins de 10 cm de la surface et pouvant atteindre près d'un mètre de long. Elle se reconnaît à sa partie aérienne : une herbe dentelée veinée de violet. Son poids est en moyenne de 0,5 ENC.

Réussite normale : Sept d'entre elles suffisent à assurer un feu de camp pour la nuit entière.

Réussite significative : Brûlée fraîche, la serpentine violacée produit une fumée âcre et incommodante (rater Odorat à +2 pour éviter un jet de moral malheureux).

Réussite particulière : Ce n'est que si l'on attend patiemment une bonne semaine qu'elle peut être consumée sans désagrément. Assez fréquente.

Source. V&V, p149

Plantes, fruits & arbres divers

Ampharombe géant

Connaissance. –6

Habitat. Forêt tropicale (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. On le trouve dans les forêts tropicales denses où règne une obscurité verdâtre. Il pousse sur sol spongieux. Rare.

Source. MTM4 p18

Arbre à reine

Connaissance. –6

Habitat. Rivières, plans d'eau douce (Rareté -5)

Prolifération. 1 arbre (voir gousses de splendeur)

Petits arbustes rampants aux bords des rivières et des plans d'eau douce, ces arbres donnent les gousses de splendeur (voir dans herbes hygiéniques et cosmétiques). Leurs feuilles trempent habituellement dans l'eau. Rare.

Source. MTM4 p18

Autumane dentelée

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. Affectionne les forêts très denses de type tropical. Elle pousse en général dans les trouées de lumière. Rare.

Source. MTM4 p18

Criarde

Connaissance. –5

Habitat. Tout milieu (Rareté -5)

Prolifération. 1 plant

Réussite normale : La criarde est une variété de lys poussant en plants touffus, au feuillage persistant noir brillant et aux fleurs jaune vénéneux.

Réussite significative : Les fleurs, en forme de trompe, s'épanouissent de sirène à dragon mais avec des soins quotidiens les jardiniers arrivent à prolonger la floraison de plusieurs mois.

Réussite particulière : Cette plante possède l'étonnante faculté de pousser une sorte de vagissement strident à l'approche de quelqu'un. Rare.

Source. V&V p91

Fausse Endebrume

Connaissance. -5

Habitat. Marais, forêts, hautes vallées (Rareté -5/-6/-6)

Prolifération. 3/3/2 brins

Petite plante ramifiée aux tiges fines comme des cheveux, poussant dans les lieux frais et humides : marais ombragés, certaines forêts, et parfois vallées de montagne. Plus rare que la vraie Endebrume, qui lui ressemble

physiquement, mais possède un pouvoir lié à la récupération de la fatigue. Vue/Botanique à -1 pour savoir à quelle espèce on a affaire – jet obligatoire à chaque cueillette. Rare.

Source. Denis Gerfaud sur le site de La Chimère aux Milles Rêves

Fougère d'Ambigorre

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. Elle pousse dans les vieilles forêts humides et chaudes, où elle trouve refuge dans l'obscurité. Elle pousse exclusivement sur des sols très humides et craint la lumière directe. Rare.

Source. MTM4 p18

Haubaniers

Connaissance. –3

Habitat. Toutes forêts (Rareté -3)

Prolifération. NA

Arbre à grimper. Parfois appelé Saule chagrin ou arbre à grimper, le haubanier est un grand pleureur qui laisse retomber jusqu'au sol un véritable lacis de branches minces, flexibles et très solides. Ces branches sont non seulement emmêlées mais parfois nouées et il est aussi facile d'y grimper que de se hisser sur les haubans d'un navire immobile.

Source. MTM11 p8

Krakoène persistant

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. Le Krakoène persistant se terre dans les forêts tropicales denses, où les enchevêtrements de troncs lui apportent l'ombre dont il a besoin pour se développer. Il trouve également dans ces jungles l'humidité nécessaire à sa survie. Rare.

Source. MTM4 p18

Nectarelle

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. Plante parasite des forêts tropicales humides et chaudes, qui abonde dans les entrelacs de branches mortes. Rare.

Source. MTM4 p18

Onirose

Connaissance. Spécial

Habitat. Spécial (Rareté : unique)

Prolifération. 1 onirosier

Roses légendaires et parfumées, parfois appelées Caprice des Dragons en raison de leur période de floraison, qui semble aléatoire. Leur parfum est d'une puissance extraordinaire. Unique.

Source. MTM7 p10

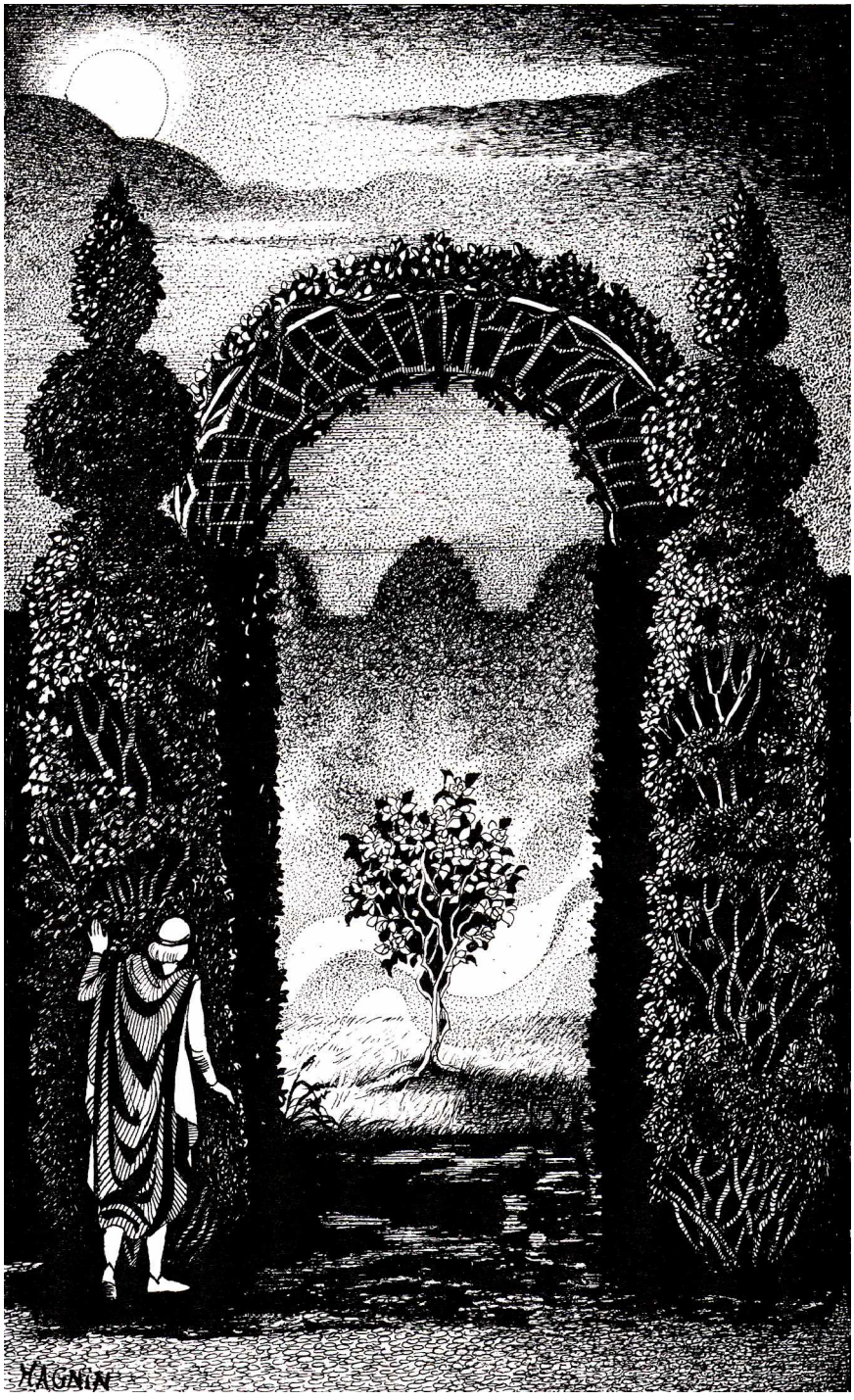
Orchidale

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu,



ni danger particulier. Pousse parmi les branches, dans les trouées de lumière, au coeur des forêts tropicales. Rare.

Source. MTM4 p18

Primoise pourpre

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. La primoise pousse uniquement dans les forêts très chaudes, très denses et très humides de type jungle, dans l'obscurité et sur des sols très meubles. Selon certains orfèvres, la primoise pourpre serait parfois l'hôte d'un cristal de qualité gemme appelée Purpurine, ou primosine. (Cf. Orfèvrerie XXX). Rare.

Source. MTM4 p18

Rumige à double calice

Connaissance. –6

Habitat. Forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. NA

Essence très rare. Ne présente ni vertu, ni danger particulier. Comme l'orchidale, elle pousse à l'abri des hautes branches, dans lesquelles elle trouve, au beau milieu des forêts tropicales, la lumière nécessaire à son épanouissement. Rare.

Source. MTM4 p18

Sénabre

Connaissance. –4

Habitat. Forêts tempérées ou chaudes (Rareté -5/-6)

Prolifération. 1 mesure de senabrum

Arbre pigmenté. Le sénabre est un arbre au tronc lisse, vert brun légèrement brillant, avec des grappes de feuilles rondes vert foncé tirant sur le bleu sombre. Le tronc est droit sur une vingtaine de mètres puis se ramifie en forme de grand parapluie.

Réussite normale : Quand il pleut, l'eau qui s'égoutte des feuilles se charge d'un pigment vert bleu extrêmement bon teint : le senabrum.

Réussite significative : La couleur s'enlève assez bien de la peau, à condition de frotter, mais est quasiment indélébile sur les cheveux, les poils, la fourrure et les tissus.

Réussite particulière : Le senabrum est peu utilisé par les teinturiers car le pigment ne se libère que des feuilles fraîches. Les feuilles sèches ne sont d'aucune vertu. Rare.

Source. MTM11 p8

Thanatarbre

Connaissance. –4

Habitat. (Rareté -5)

Prolifération. 1 arbre

Cet épineux sombre à la forme fuselée est planté dans les cimetières.

Réussite normale : Arbre de décoration, il a la particularité de produire, lorsque le vent se lève, une complainte douce et ténébreuse s'accommodant fort bien avec l'ambiance funèbre des cimetières.

Réussite significative : Dans certaines cités, on dit qu'il s'agit du chant des morts qui rappellent aux vivants que tout à une fin. Rare.

Source. V&V p95

Herbes vénéneuses

Cheleuse

Connaissance. –3

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 1 plante

Plante venimeuse. Fausse menthe à feuilles urticantes. [M1 / P 5 minutes / D1 / -3 / Liqueur de Bagdol +16, Mirobolant +14]. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Enervure

Connaissance. –3

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 1 plante

Fausse fougère aux feuilles tranchantes comme des rasoirs, distillant un venin mortel. [M3 / P 1 minute / D2 / -3 / Tournegraisse +14, Mirobolant +10]. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Ortilise

Connaissance. –3

Habitat. Marais, lieux humides (Rareté -3/-2)

Prolifération. 1 plante

Redoutable variété d'ortie, poussant dans les lieux humides et au voisinage des marais. [M3 / P 1 minute / D2 / -3 / Topazoïne +12, Lait de lune +8]. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Ortironce

Connaissance. –1

Habitat. Tout milieu (Rareté 0)

Prolifération. 1 plante

Ronce venimeuse infestant de nombreux fourrés. [M4 / P 1 minute / D2 / -3 / Bitume de camphre +12, Teinture d'Erozonne +8]. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Ossiphage

Connaissance. –4

Habitat. Tout milieu (Rareté -5)

Prolifération. 1 plante

Réussite normale : Egalement appelée suceuse d'os, c'est une liane rampante à feuilles triangulaires de couleur violacée.

Réussite significative : Chaque feuille est dotée de trois longs piquants, une à chaque pointe de son triangle. Son venin est si foudroyant que la victime n'a souvent pas le temps d'aller bien loin et meurt empêtrée dans la liane. Il arrive que l'on retrouve un squelette entier au cœur d'un bouquet d'ossiphage, chaque os maintenu en place par les vrilles de la plante. [M6 / P 3 rounds / D4 / -5 / Perle de Bjwal +10, Huile de Sélikanthe +6]. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Totote

Connaissance. –6

Habitat. Forêt tropicale (Rareté -7)

Prolifération. 1 plante

Plante carnivore. La totote est une splendide mais redoutable plante carnivore géante. Elle a la forme générale d'une tulipe très découpée

avec des pétales d'environ 50 cm et une corolle d'un mètre de diamètre. Ses couleurs sont un brillant chamarré de pourpre, de violet et de rose tyrien avec des étamines noires et duveteuses comme du velours.

Réussite normale : Elle chasse en abaissant sa corolle jusqu'au sol et en émettant un parfum sensuel et soporifique auquel les mammifères ne peuvent résister. Oiseaux, reptiles et insectes y sont immunisés. Captivée et rendue somnolente, la proie ferme les yeux et pénètre d'elle-même entre les pétales charnus qui se referment alors aussi brusquement que des mâchoires. Là, de puissants sucs digestifs l'engluent et la digèrent.

Réussite significative : Les humains sont en principe trop grands pour servir de pâture à la totote mais n'en sont pas moins sensibles à son parfum. Quiconque, dans le voisinage d'une de ces fleurs manque à la fois un jet de Constitution à –2 et de Volonté/Moral à –2 se sent la proie d'une délicieuse torpeur et ne peut s'empêcher de s'allonger sur le sol, au pied de la fleur, pour faire une petite sieste.

Réussite particulière : Le problème, si on le laisse faire, est que, le parfum continuant à agir sans relâche, il devient à tout jamais incapable de se réveiller. Complètement insensibilisé, il ne sent même pas la morsure des insectes qui le dévorent peu à peu. Pour lui faire reprendre conscience, il faut l'emporter loin de la fleur et lui faire respirer un air pur.

Source. MTM11 p27

Céréales

Note. La plupart des céréales poussent en tous lieux. Leur habitat n'est donc pas précisé, pas plus que leur prolifération, qui est de l'ordre du champ. Si les voyageurs souhaitent en faire quelque chose, ils disposeront systématiquement d'une quantité suffisante.

Blédièze.

Connaissance. -1

Réussite normale : C'est une céréale voisine du blé dur. On en fait entre autre de la farine.

Réussite significative : Moins riche que le blémoud, la farine de blédièze est principalement consommée sous forme de bouillies ou de brouets. Egalement utilisée comme liant dans les sauces légères.

Réussite particulière : Le blédièze est parfois utilisé en lieu et place du blémoud dans la recette des béréblasques, sort de petites crêpes rissolées, mais dans ce cas, elles sont un peu plus bourratives. Commun.

Source. V&V p64

Blémoud.

Connaissance. -1

Réussite normale : C'est la céréale panifiable par excellence. La farine de blémoud est l'équivalent de notre froment.

Réussite significative : Elle est plus riche que le blédièze.

Réussite particulière : Le blémoud est utilisé dans la recette des béréblasques, sort de petites crêpes rissolées. On peut le remplacer par de la farine de blédièze mais dans ce cas les crêpes sont plus bourratives. Commun.

Source. V&V p64

Cériz

Connaissance. –3

Habitat. Plaines froides et humides (Rareté -3)

Céréale comestible. Semblable à un long riz de couleur bleutée et de saveur notablement amère. Assez fréquent.

Source. UR, TdD p31

Ensis

Connaissance. -6

Habitat. Hautes plaines, région de Larf (Rareté -7/-2)

Se présente sous la forme de longues tiges tournées vers le ciel, couverte de boules bleutées

Réussite normale : l'Enris donne l'occasion, lors de sa récolte de longue fêtes qui s'étendent jusqu'à la nuit. Il s'agit d'une des céréales les plus communes de la région de Larf, mais il arrive qu'on la trouve dans d'autres rêves. Elle constitue l'alimentation de base de toute cette région.

Réussite significative : Elle est également distillée pour obtenir un liquide bleuté et très goûteux, nommé Kril, aux propriétés oniriques étranges à ce qu'on dit. Sa réputation va croissante et ses exportations ne cessent d'augmenter.

Réussite particulière : Il n'est pas rare en effet que des voyageurs doués de haut rêve voient se dessiner dans ses reflets bleutés des tourbillons de langue onirique, de draconique (Chance à –4, ajusté astrologiquement pour y voir s'y former un signe draconique, au choix du gardien). Sa consommation est donc mal vue dans certaines régions où draconique est synonyme de perversion. Dans d'autres lieux plus cléments, il s'est formé de véritables auberges à Ensis, ou le kril est consommé sans modération, auberge fréquentée quasiment exclusivement de haut-rêvants qui se content leurs expériences oniriques. Rarissime sauf aux alentour de Larf où on en trouve aisément.

Source. Site de Witch Walrus World

Mouldre.

Connaissance. -3

Habitat. Hautes plaines (Rareté -2)

Ressemblant énormément à notre blé, il se présente sous forme d'épis

Réussite normale : Parfois adopté comme céréale de base (en porridge, en purée, sous forme de farine puis de pain), il se révèle plutôt nourrissant.

Réussite significative ou particulière : ses épis sont parfois distillés pour obtenir une eau de vie de médiocre qualité. Fréquente.

Source. Site de Witch Walrus World

Muid.

Connaissance. -3

Réussite normale : Céréale voisine de l'orge, servant à la confection de la bière, entre autre une bière ambrée aux multiples variantes.

Réussite significative ou particulière :

Par extension, on donne parfois le nom de muid aux tonneaux destinés à cette boisson. Fréquente

Source. V&V p64

Pointes d'Els

Connaissance. -5

Habitat. Hautes plaines, région de Jade et Mairs (Rareté -5/-2)

Prolifération. Champ / Un bâton apaisant

Réussite normale : Fréquemment cultivé dans les régions de Mairs et de Jade, ce bâtonnet de bois est parfois rencontré dans d'autres hautes plaines. Il couvre les champs durant toute la période d'automne rendant les traversées de ces régions mornes et monotones.

Réussite significative : Consommé comme plat principal, il remplace les différentes céréales. On s'en sert souvent comme bâton de voyage, d'autant qu'il ne coûte quasiment rien et se travaille facilement. Les sculptures de pointes d'Els sont de véritables œuvres d'art.

Réussite particulière : Certains de ces bâtons ont la propriété d'apaiser par leur présence. Ils diffusent une fragrance (que l'on retrouve d'ailleurs dans la farine assez fraîche.) qui a un faible pouvoir calmant sur animaux et humains. Rare sauf dans les régions de Jade et de Mairs où il est fréquent.

Source. Site de Witch Walrus World

Tomari.

Connaissance. -4

Habitat. Plaines chaudes et humides (Rareté -3)

Sorte de riz au grains énormes (2cm de long) et de couleur rosée, possédant naturellement un arrière-goût sauce tomate. Comme le riz, le tomari a besoin de chaleur et d'énormément d'humidité pour se développer. Assez fréquent.

Source. V&V p64

Légumes

Barbe de Dragon

Connaissance. –7

Habitat. Tout milieu (Rareté -7)

Prolifération. 5 sust

Racine comestible. Nom donné à un tubercule voisine de la pomme de terre mais dont les germes se ramifient en un réseau très fin, donnant l'aspect d'une barbe broussailleuse. Rarissime.

Source. MTM4 p6

Bloute

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Racine comestible. Tubercule voisin de la patate douce à la chair glaireuse et fade. Les bloutes sont mises au séchoir puis broyées en farine pour être consommées. Fréquent.

Source. V&V p64

Cucubre

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 2 sust

Porte-pépin comestible. Gros concombre rayé vert et noir. Fréquent.

Source. V&V p64

Finerave

Connaissance. -2

Habitat. Tout milieu (Rareté -3)

Prolifération. 4 sust

Racine comestible. A l'instar de sa cousine, la finerave s'enterre pour grossir à l'abri des regards. Plus allongée que ronde, elle prend parfois la forme vaguement féminine, à la taille fine. De couleur plutôt violacée que rouge, sa chair est très sucrée. Assez fréquent.

Harique

Connaissance. –2

Habitat. Plaines, collines, basses montagnes (Rareté -1/-2/-3)

Prolifération. 6 sust

Réussite normale : Cosse comestible. [2 sust la livre] Gros haricot grimpant aux graines noires et largement présent en plaines, collines et basse montagne. Ses vrilles grimpent le long des parois, des vieux murs ou des arbres.

Réussite significative : Les attaque peuvent être récoltés pendant les mois du Dragon à la Lyre inclus.

Réussite particulière : Il faut souvent se méfier du scolopendre du attaque, venimeux, qui vit dans les vrilles. (Détection Vue/Botanique à –4 en cas de piqûre le venin est dangereux [M3 / P 5 rounds / D1 / -3 / Topazoïne +16, Tournegraisse +14]. Fréquent.

Source. MTM2 p37

Lapses

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Cosse comestible. Sorte de lentille blanche devenant translucide à la cuisson. Fréquent.

Source. V&V p64

Mièpe

Connaissance. –4

Habitat. Collines chaudes (Rareté -4)

Prolifération. 5 sust

Réussite normale : Racine comestible cuite, vénéneuse crue. 3 sust la livre. La mièpe est le nom donné au tubercule d'une plante grasse des collines chaudes.

Réussite significative ou particulière : Crus, ces tubercules sont un poison non mortel [M4 / P 10 minutes / D1 / -4 / Lait de lune +16, Gelée royale +12 – note : le poison n'agit que pendant (8 – S. CONST) x 10 minutes, il est donc rarement mortel]. Assez rare.

Source. MTM2 p37

Pois riches

Connaissance. -2

Habitat. Tout milieu (Rareté -4)

Prolifération. 4 sust

Réussite normale : Cosse Comestible. A la différence de son terne cousin, le pois chiche, les pois riches sont multicolores, ce qui donne à votre assiette un indéniable air de fête et de

liesse, quand bien même vous n'avez que cela à manger.

Réussite significative ou particulière : Dans certaines régions ensoleillées, on trie les pois riches par couleur avant de les moudre en farine pour préparer une large crêpe arc-en-ciel, cuite au four à pain. Rare.

Quaroce

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 4 sust

Porte-pépin comestible. Enorme courge arrondie et ventrue de couleur jaune orangé. Fréquent.

Source. V&V p64

Réfèble

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 4 sust

Racine comestible. Radis à saveur sucrée. Fréquent.

Source. V&V p64

Salicorne

Connaissance. –4

Habitat. Rivages et lieux salés (Rareté -5)

Prolifération. 8 sust

Réussite normale : Plante comestible. Plante des rivages et des lieux salé, à tige charnue, sans feuille, parfois consommée comme les cornichons.

Réussite significative : En alchimie, ses cendres entrent dans la préparation d'un sel corrosif (la soude). Rare.

Source. MTM3 p12

Snourges

Connaissance. –2

Habitat. Plaines et Collines ensoleillées (Rareté -3)

Prolifération. 4 sust

Racine comestible. 2 sust la livre.

Réussite normale : Ce sont des sortes d'asperges sauvages qui poussent toute l'année.

Réussite significative : Elles doivent impérativement être consommées cuites bouillies. Crues ou cuites différemment, elles sont vénéneuses.

Réussite particulière : Leur poison n'est pas mortel mais très indisposant. L'effet a lieu durant la digestion, soit environ une demi-heure après l'ingestion. [M6 / Un seul jet de Constitution, si réussi, l'Endurance tombe à sa moitié et on marque trois lignes de Fatigue pleines ; si raté, l'Endurance tombe à sa moitié, six lignes de Fatigue et –1 point de Vie]. Assez fréquent.

Source. MTM11 p8

Turneps

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Racine comestible. Gros navet au goût très doux de la taille d'un melon. Fréquent.

Source. V&V p64

Epices & Aromates

Béjaune

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et forêts (Rareté 0)

Prolifération. 4 brins

Aromate comestible. Petite plante à fleurs jaunes semblable au bouton d'or, la béjaune allie le goût de l'ail à celui de la réglisse. Les feuilles ont davantage le goût de la réglisse, tandis que la saveur de l'ail se concentre dans les fleurs. Commune.

Source. V&V p66

Bureth

Connaissance. 0

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération.

La bureth est une plante aux grandes et belles fleurs de couleur cuivrée, dont les graines sont particulièrement oléagineuses. C'est la principale source d'huile végétale dont la forme brute sert également d'huile à brûler, pour les lampes. Fréquente.

Source. V&V p65

Canople

Connaissance. 0

Habitat. Forêts (Rareté -2)

Prolifération.

Aromate comestible. La canople est une belle fleur orangée qui pousse à l'ombre des grands arbres. Ses graines, moulues, donnent une farine rousse ayant le goût de la cannelle. Fréquente.

Source. V&V p66

Klampine

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et forêts (Rareté 0)

Prolifération. 6 brins

Aromate comestible. Très appréciée des klampins pour son goût et son arôme de thym et de laurier, la klampine est une plante basse aux feuilles rondes poussant en grappes. Commune.

Source. V&V p66

Luciane

Connaissance. 0

Habitat. Forêts (Rareté -3)

Prolifération. 8 brins

Aromate comestible. La luciane est un persil phosphorescent qui conserve sa propriété singulière quelques jours après sa cueillette, d'où son utilisation pour les dîners et les soupers. Assez fréquente.

Source. V&V p66

Mentharde

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et forêts (Rareté 0/-1)

Prolifération. 20 brins

Aromate comestible. Grande plante à fleurs blanches et produisant de nombreuses graines, la mentharde allie le goût et le parfum de la menthe à ceux de la moutarde. Commune.

Source. V&V p66

Muscaline

Connaissance. 0

Habitat. Forêts (Rareté -2)

Prolifération. 2 brins

Aromate comestible. Nom donné à la graine du fruit du muscal, un arbuste atteignant 3 mètres de haut, aux magnifiques grappes de fleurs mauves. Les graines de muscal ont la grosseur de petites noix et la dureté du bois. On les consomme en les râpant. Leur goût est celui de la noix de muscade auquel s'allie un délicat parfum de lilas. Fréquente.

Source. V&V p66

Pèpre

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et collines ensoleillées (Rareté -4/-3)

Prolifération. 2 brins

Aromate comestible. Nom donné aux baies d'un petit arbuste à feuilles piquantes ayant la force et le parfum du poivre. On les utilise le plus souvent séchées et broyées, ou cueillies vertes et conservées dans l'huile. Assez fréquent.

Source. V&V p66

Pergam

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et collines ensoleillées (Rareté -5)

Prolifération. 8 brins

Aromate comestible. Epice obtenue en broyant les baies séchées de l'arbre de pergam, petit arbuste des régions chaudes. Très recherché, le pergam offre un subtil mélange naturel de curcuma, de poivre, de girofle, de cumin, de coriandre et cardamone. Rare.

Source. V&V p67

Pif-Paf

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et collines ensoleillées (Rareté -3/-4)

Prolifération. 8 brins

Aromate comestible. Epice se présentant sous la forme d'une poudre rouge, obtenue en broyant les graines d'une petite fleur semblable au coquelicot, l'opimente. Son goût est un mélange de piment et de pavot. Assez fréquente.

Source. V&V p66

Razz.

Connaissance. -4

Habitat. Hautes plaines au bord des rivières (Rareté -2)

Prolifération : 10 brins

Se présente sous la forme de larges feuilles dentelées, seules parties utilisées.

Réussite normale : Herbe aromatique au goût poivré et sucré à la fois, il est fortement utilisé pour parfumer les plats des hautes plaines.

Réussite significative : il accompagne à merveille les Limes et pousse, comme eux, en bordure des rivières. Fréquent.

Source. Site de Witch Walrus World

Salnise

Connaissance. 0

Habitat. Plaines et forêts (Rareté -4/-5)

Prolifération. 12 brins

Aromate comestible. Grande herbacée à feuille dentelée, la salnise possède une sève fortement salée avec un parfum d'anis. Utilisée pour la conservation des aliments en salnisoir. Assez rare.

Source. V&V p66

Fruits & baies comestibles

Amandelle

Connaissance. –2

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 2 sust

Fruit comestible. Fréquente. Fruit de l'amandelier, un petit arbuste à feuilles très découpées de couleur mauve pâle à violet foncé. L'amandelle est une noix plate et allongée au goût d'amande allié au parfum de violette. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p24

Amandragonnes

Connaissance. –4

Habitat. Collines (Rareté -8)

Prolifération. 4 sust

Fruit comestible. 2 sust la livre (2 fruits). Les amandragons sont des arbustes aux troncs très larges, hérissés de piquants, mais dont la hauteur n'excède pas deux mètres. Le fruit de l'amandragon est une sorte d'amande noire, large comme la main. Rarissime.

Source. MTM4 p18

Bémolle

Connaissance. –4

Habitat. Bords de mer, marais salés (Rareté -5)

Prolifération. 3 sust

Réussite normale : Plante comestible aux baies dorées à la peau extrêmement fragile. Sa saveur iodée et marine en fait un accompagnement idéal pour les poissons.

Réussite significative : Le triton à la bémolle dorée est une recette exotique qui créé habituellement une certaine tension dans le palais qui se résout lorsque arrive le plat suivant : le dos de sole majeure. Rare.

Bigaronde

Connaissance. –3

Habitat. Collines (Rareté -5)

Prolifération. 4 sust.

Fruit comestible. Petite cerise sauvage, de couleur rouge orangé, au goût sucré et à la chair juteuse. Peu nourrissante mais délicieuse. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p74-77

Bombarde

Connaissance. –3

Habitat. Lieux très ensoleillés (Rareté -3)

Prolifération. sust variable

Réussite normale : La bombarde est le fruit du bombardier, arbre de la famille des palmiers vivant dans des lieux très ensoleillés (plaines, collines basses,

oasis des déserts, îles tropicales) au tronc vert pâle de 20 à 40 mètres de haut. L'arbre n'a de branche qu'à son sommet et c'est là que poussent ses fruits. Les bombardes sont des fruits ronds d'environ 15 cm de diamètre, entourés d'une écorce très dure toute striée d'un croisillon de cannelures. La pulpe est rouge, juteuse et sucrée.

Réussite significative : Lorsque le fruit est presque à maturité, il se détache de lui-même et tombe sur le sol. Durant cette période, il continue à mûrir et fermente jusqu'à ce qu'il explose, 3 à 30 heures après s'être détaché de son arbre. Quiconque se trouve dans un rayon de 50 mètres doit alors tester sa Chance, ajustée astrologiquement, selon la distance qui le sépare du point d'explosion (-8 de 1 à 3 mètres ; -6 de 3 à 10 mètres, -4 de 10 à 20 mètres, -2 de 20 à 35 mètres et 0 de 35 à 50 mètres). Si le jet échoue, la personne ou créature subit un jet d'encaissement à +3.

Réussite particulière : Tant que le fruit n'est pas à maturité totale, il peut être ouvert sans risque (avec un couteau). Son pouvoir nutritif dépend du temps de solitude de la bombarde, c'est-à-dire du temps écoulé depuis qu'elle a été séparée de l'arbre. Quand elle explose, elle est toujours très mûre en ce qui la concerne elle, mais son pouvoir nutritif dépend, lui, du temps de solitude :

Avant 3 heures	rien
3 à 6 heures	½ sust
6 à 12 heures	1 sust
12 à 20 heures	2 sust
20 à 24 heures	3 sust
24 à 26 heures	4 sust
26 à 28 heures	6 sust
28 à 30 heures	8 sust

Le temps de solitude d'une bombarde ne peut être deviné qu'en réussissant Intellect/Botanique à –6 et le délai qui lui reste avant d'exploser en réussissant Vue/Botanique à –8. Les bombardiers portent des fruits du mois de la Couronne à la fin du mois du Serpent. Un arbre moyen produit environ 50 bombardes par saison. Assez fréquente.

Source. MTM2 p37

Calamine

Connaissance. –3

Habitat. Tout milieu (Rareté -3)

Prolifération. 3 sust

Fruit comestible. 1 sust la livre. Fruit du calaminier, sorte de figuier rampant doté de lianes et de vrilles. La calamine pousse en petites grappes semblables à de grosses prunes noires au goût mi-figue mi-raisin. Les calamines arrivent à maturité au mois des Epées.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et MTM11 p8

Clopinette

Connaissance. 0

Habitat. (Rareté 0)

Prolifération. 2 sust

Fruit comestible. 1 sust pour 3 livres. Fruit du clopinier, petit arbuste buissonneux semblable au genêt. Les clopinettes poussent en grappes nombreuses de petites baies rondes d'un blanc presque translucide. Peu juteuse, elles sont d'un goût neutre, non sucré, même pas âpre et sont d'un pouvoir nutritif ridiculement faible. Poussant habituellement en plaines, y compris à l'abord des villages, elles sont ordinairement dédaignées des autochtones. On les laisse aux voyageurs. Pour cette raison, elles sont parfois appelées baies des voyageurs. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et MTM11 p35

Coque-noix

Connaissance. -4

Habitat. Forêts chaudes (Rareté -2)

Prolifération. 6 sust.

Sorte de grosse noix à la coque très dure.

Réussite normale : À l'intérieur, le fruit de la coque-noix baigne dans une sorte de liquide sucré au goût de fraise. La noix elle-même ressemble à une grosse noix géante.

Réussite significative : Pousse sur de grands arbres aux troncs lisses.

Réussite particulière : Très appréciées des Farsinges. Fréquente.

Source. Site du Conteur des Rêves

Croquebille

Connaissance. –2

Habitat. Collines et forêts (Rareté 0)

Prolifération. 2 sust

Fruit comestible. Fréquent. Petite cerise sauvage, de couleur jaune orangé, au goût acide et à la chair très ferme. Egalement appelée Crotte de Plorniches dans certaines régions reculées. Commune.

Source. RDD2, Livre des mondes p74-77

Floume

Connaissance. 0

Habitat. Marais, rivières, lieux très humides (Rareté -3/-3/-4)

Prolifération. 9 sust

Réussite normale : Fruit comestible. 9 sust la livre (3 fruits). Fruit du floumier, sorte de poirier pleureur vivant dans les lieux très humides, au bord des rivières ou dans les marais. La floume a l'aspect d'une poire jaune pâle à la chair ferme, grumeleuse et rose. Son goût est âcre et amer et son pouvoir nutritif encore plus faible que celui des clopinettes.

Réussite significative : Il existe une larve parasite, appelée ver du floumier ou plus simplement floumette. Ce ver ronge la floume de l'intérieur et la dévore entièrement, ne laissant à la place qu'un excrément brunâtre, sorte de gelée poisseuse.

Réussite particulière : Cette pommade est en revanche hautement nutritive, bien que son goût soit parmi les plus ignobles. Jouer Volonté à –3, et en cas d'échec, recracher tellement c'est mauvais. Une floume bien floumée, c'est-à-dire bien véreuse, vaut en moyenne 3 sust. Assez fréquent.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et MTM2 p37

Lulube

Connaissance. –2

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 4 sust

Fruit comestible. Fruit du lulubier, arbre de la taille d'un cerisier. La lulube est un petit fruit rouge dont le goût est un panaché de cerise et de citron. (Alch. Elixir des gnomes). Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et V&V p71

Madzagra

Connaissance. -3

Habitat. Régions chaudes (Rareté -5)

Prolifération. 4 écailles de graines.

Arbuste des régions chaudes comme la légendaire terre de Bagdol dont il est supposé originaire. Indépendamment de ses vertus alchimiques, ses graines sont consommées en infusion et donnent une boisson noire, corsée et tonifiante. Rare.

Source. V&V p72

Mélikasse

Connaissance. –3

Habitat. Tout milieu (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Fruit comestible. Fruit du mélikassier, arbuste buissonneux voisin du sureau. La mélikasse pousse en grappes de petites baies noires. Insolite, son goût est un mélange de cassis et de savon. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des mondes p24

Mignote

Connaissance. –2

Habitat. Montagnes (Rareté -2)

Prolifération. 2 sust

Réussite normale : Fruit comestible. Fruit du mignotier, arbre voisin du mélèze, poussant en contreforts montagneux. Les mignotes doivent être grillées puis moulues.

Réussite significative : La farine obtenue a un goût chocolaté qui accompagne fréquemment le laid chaud du petit déjeuner. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des mondes p24

Noisemûre

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Fruit comestible. 1 sust la livre. Fruit du noisemûrier, petit arbuste très ramifié vivant en sous-bois à l'ombre des grands arbres. La noisemûre a extérieurement l'apparence d'une grosse noisette à la coquille rougeâtre et granulée. Sa chair est tendre, juteuse et sucrée. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et MTM9 p14

Ortigal bleu

Connaissance. 0

Habitat. Marais (Rareté -2)

Prolifération. De quoi faire 10 infusions

Réussite normale : Famille des Ortigals. Variété d'ortigal différenciée par la couleur bleue des veinures de ses feuilles. Il dégage un léger parfum mentholé. En infusion légère, c'est une bonne tisane digestive.

Réussite significative : Mais trop concentré, l'ortigal bleu provoque des brûlures d'estomac. L'ortigal bleu n'a aucune vertu curative particulière. Fréquent.

Source. MTM10 p25

Pamprevoise

Connaissance. –4

Habitat. Forêt, colline, plaine, montagne (Rareté -3/-4/-4/-5)

Prolifération. 6 sust

Réussite normale : Fruit comestible. 2 sust pour une livre. Fruit du ayant, un arbuste buissonneux de la famille des ronces. La ayant est une baie juteuse et sucrée, mi-airelle, mi-framboise. Sa taille n'excède pas la taille d'un grain de framboise et elle pousse en petites grappes de grains lisses, à la peau translucide et à la chair de couleur rose foncé.

Réussite significative : Pressées et fermentées, elles donnent une liqueur de force 3 par demi-mesure (10 cl).

Réussite particulière : Consommée pendant la cueillette, leur teneur en alcool est déjà suffisamment forte pour tourner légèrement la tête (Force 0, 1 sust consommé correspond à une dose). Assez rare.

Source. MTM7 p35

Râble.

Connaissance. –2

Habitat. Forêts Tempérées (Rareté -2)

Prolifération. 4 sust

Petit fruit enveloppé dans une peau granuleuse de couleur rose. Goût très sucré et parfum de miel. On en fait parfois du sirop. Fréquente.

Source. Site du Conteur des Rêves

Trésure

Connaissance. –3

Habitat. Montagne, colline (Rareté -5/-7)

Prolifération. 6 sust

Réussite normale : Fruit comestible. 6 sust la livre (2 fruits). Fruit du trésurier, buisson épineux de la famille des ronces, semblable au mûrier et poussant principalement en montagne. La trésure est une grosse framboise de la taille d'une mandarine, rouge foncé avec un jus noir.

Réussite significative : Non seulement délicieuse, la trésure est nourrissante et énergétique. Chaque fruit vaut 3 sust et défatigue instantanément comme après une heure de sommeil (effacer un segment complet de fatigue). Consommée en dessert, après un repas, la trésure offre un jeu de Moral heureux à tout convive.

Réussite particulière : Une fois cueillies, les trésures ne se conservent pas plus de 12 heures, même si elles sont pressées en jus. Véritables plantes miraculeuses, les trésuriers portent des fruits d'un bout à l'autre de l'année, même en plein hiver. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et MTM2 p37

Tshaï

Connaissance. –1

Habitat. Collines ensoleillées (Rareté -2)

Prolifération. De quoi faire 5 infusions

Plante à boisson. Petit arbuste à fleurs blanches et feuilles persistantes, poussant au versant des collines ensoleillées. Une fois séchées, ses feuilles sont consommées en infusion, donnant une boisson parfumée et tonique. Par extension, Tshaï est également le nom de cette infusion. Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p23

Veloute

Connaissance. –2

Habitat. Tout milieu au bord des cours d'eau (Rareté -2)

Prolifération. 3 sust

Fruit du veloutier, petit arbre pleureur au tronc recouvert d'un lichen

duveteux gris rose, poussant usuellement au bord de l'eau. La veloute est une petite pêche très velue, juteuse et douce, au goût panaché de litchi et de fraise des bois. (Alch. Elixir des gnomes). Fréquente.

Source. RDD2, Livre des mondes p24 et V&V p71

Fruits vénéneux

Note. Pour les fruits vénéneux, la prolifération n'est pas indiquée car inutile. Si les voyageurs en consomment, ils arrêteront bien assez vite. S'ils les connaissent et souhaitent les utiliser contre quelqu'un, libre au gardien d'improviser la quantité de fruits vénéneux trouvés.

Crétamère

Connaissance. –3

Habitat. Forêt, colline, plaine (Rareté -2/-3/-3)

Prolifération. NA

Petite fraise des bois en forme de crête dentelée. Son goût est très amer et devrait suffire à dissuader les gourmands. [M3 / P 3 minutes / D2 / -3 / Lait de Lune +12, Gelée royale +8]. Fréquent.

Croupigne

Connaissance. –3

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. NA

Sorte de groseille rose pâle, poussant à l'orée des sous-bois et des clairières. [M2 / P 5 minutes / D1 / -3 / Elixir des gnomes +16, Gelée royale +10]. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Genèfle

Connaissance. –1

Habitat. Plaines (Rareté 0)

Prolifération. NA

Fruit du genèflier, arbuste buissonneux vivant en plaine. La genèfle est semblable à la clopinette, mais avec une peau plus nacrée. [M1 / P 10 minutes / D1 / -3 / Teinture d'Erozonne +16, Topazoïne +12]. Commun.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Hécatombe

Connaissance. –6

Habitat. Plaine (Rareté -5)

Prolifération. NA

Fruit vénéneux. Petite poire rouge à peau lustrée, au goût acidulé et pas désagréable. [M4 / P 1 minute / D2 / -5 / Bitume de camphre + 12, Mirobolant +6]. Rare.

Source. RDD2, Livre des mondes p25

Champignons comestibles

Note. Pour les champignons comestibles, la prolifération est donnée en nombre de champignons et en points de sustentation. Par exemple, prolifération 50/120 signifie 50 individus et 120 sust. Ne pas oublier que la prolifération est donnée pour une zone qui, pour les champignons, peut être assez étendue (vaste forêts humides, grands champs, etc.).

Alba scrofula / vesse pleine / l'essoufflé

Connaissance. 0

Habitat. Plaines herbeuses (Rareté juste après la pluie, printemps -3, été 0)

Prolifération. 50/120 (Qualité 2)

Champignon de la famille des vesses de loup. Plus gros que cette dernière, l'essoufflé en a la forme sphérique caractéristique. Sa grande taille fait aussi qu'il reste plus longtemps jeune.

Réussite normale : En moyenne, un spécimen se développe en 6 jours après une averse et peut facilement atteindre un diamètre de 30 cm. Dans cet état on peut le consommer sans problème. Au printemps, il fait les délices des tables simples des gens du commun où nombreux sont ceux qui le consomment en salade ou en steaks.

Lorsqu'il vieillit (à partir du dixième jour) la chair tendre qui compose son intérieur se transforme en spores noirâtres et poussiéreuses. En fin de vie du champignon, l'intérieur devenu trop creux ne peut plus porter le poids de la surface. Le champignon s'affaisse lentement sur lui-même et le contenu est lentement expulsé par un orifice qui se crée généralement sur le haut de la surface. C'est la période dite des vesses crevées qui fait le plaisir des enfants qui passent leurs journées à se courir après en s'expulsant cette fumée noire au visage.

Réussite significative : Les spores du champignon sont allergisantes (voir maladie : la tchoum). Certaines personnes ne peuvent pas sortir de chez eux lorsque les vesses pleines " éclosent ".

Réussite particulière : Le champignon est connu pour sa rapidité à devenir inconsommable. Il existe néanmoins quelques procédés qui permettent de le conserver dans le temps. Il peut être mis en conserve à l'huile pour peu que l'huile soit versée chaude, ou bien après salaison à chaud, ou encore fumé (mais perte de matière). Convenablement traitée et tannée, la peau s'avère aussi suffisamment résistante pour être travaillée. Un jet de Intellect/Légendes-2 permettra au personnage d'apprendre que ces procédés ont été mis au point dans les champs herbeux d'Escrofule où le champignon pousse depuis des siècles en quantité extraordinaire mais dans un laps de temps très court. Ils ont permis aux populations de mettre à profit cette manne providentielle pour survivre malgré un climat continental très rigoureux (étés caniculaires et hivers froids). La poudre dinale (voir élixir et soins) permet de diminuer les effets de la tchoum. La poussière de Ternue (voir recettes alchimiques) permet elle de les aggraver. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

L'Apanaceus nourritensis universalis

Connaissance. -6

Habitat. Montagnes de plus de 4 000 mètres / marchés (Rareté -5 / -3)

Prolifération : De 20 à 10 000 / de 2 à 1 000 (Qualité 4)

Champignon mythique des hauts sommets, il pousse quasiment exclusivement au-dessus de 4 000 mètres. Violet, à forme conique et de consistance caoutchouteuse, il ne présente que peu d'odeur mais dégage une grande saveur. Il pousse sur les lichens dont il se nourrit en même temps que de la roche et de la neige avoisinante. Il n'est pas rare d'en voir de grandes colonies s'étendre sur un pan montagneux.

Réussite normale : On en trouve parfois sur les marchés sous la forme de briquettes compactes. Ces denrées proviennent quasiment toutes de la région de Lee-Moun-Tan où le conditionnement par étuve et séchage en briquettes est gardé secret. Pour utiliser ces champignons, on brise les briquettes et on fait tremper les morceaux dans l'eau froide pendant une demi-journée, le champignon ayant repris forme peut être utilisé en sauce ou en accompagnement.

Réussite significative : On prétend que les ermites montagnards des hauts pics de Se-Bin-Ho en font leur nourriture exclusive, et que les habitations de la région de Lee-Moun-Tan sont réalisées entièrement à l'aide de ces étranges briquettes.

Réussite particulière : Ce champignon présente des propriétés nutritives très complètes. Il est possible d'en faire son alimentation exclusive. Les maisons en briques de champignon sont bien évidement un pur fantasme issu d'esprits incultes. Rarissime.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Asper violet

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 30/50 (Qualité 2)

Champignon violet à pied filiforme et chapeau pointu très effilé.

Source. RDD2, Livre des mondes p24

Bolet d'Abopié / aumessique

Connaissance. -6

Habitat. Tout milieu (Rareté : introuvable sauf au bon vouloir du meneur)

Prolifération. 1/1 (Qualité 5)

Variété de bolets bleu ciel à chair et tubes jaunes. Mets de choix, il est cependant de plus en plus rare de le trouver hors des abords de la ville d'Abopié. Avec un jet de Intellect/Légendes-2 réussi, un personnage saura que ces étranges champignons se dirigent invariablement vers la ville d'Abopié. Avec une significative il se souviendra même qu'on prétend que ces champignons seraient apparus dans la ville d'Abopié à la fin du Second Âge et, qu'éparpillés dans les rêves par des déchirures, ils auraient entrepris de rentrer chez eux. Quelques légendes relatent même la grande migration des premières décennies du Premier Âge où, prétend-on, des villages auraient été écrasés par la masse d'une vague inexorable d'aumessiques en mouvement. On parle aussi beaucoup de ces voyageurs égarés, désirant rentrer dans leur ville d'Abopié et suivant pour cela un de ces guides providentiels. On prétend encore que depuis lors la ville d'Abopié serait enfouie sous un monceau de ces champignons.

Réussite normale : Ce champignon rarissime a la faculté de se déplacer, c'est en outre un comestible excellent.

Réussite significative : S'il n'est la proie d'aucun prédateur ce champignon peut atteindre près de trente ans avant de " mourir ". Grandissant les dix premières années, il peut atteindre une taille de chapeau de 40 centimètre de diamètre pour un pied en massue d'un diamètre un peu plus gros à la base.

Réussite particulière : Ces champignons se déplacent vers une même destination. Une ville paraît-il. Rarissime.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet éclair / bolet coup de vent / bolet coureur

Connaissance. -4

Habitat. Forêts et plaines (Rareté -5)

Prolifération. 3/1 (Qualité 4)

Bolet entièrement blanc à tubes rouges. Son mycélium forme une myriade de petites pattes très mobiles et en font le champignon le plus rapide de nos plaines et de nos forêts. Pour s'approcher de ce champignon il faut réussir un jet de Dextérité/Discrétion modulé par la difficulté du terrain, par exemple –6 dans un sous-bois de branches mortes. Au moindre bruit, il se met en mouvement et prend une courbe aléatoire du type du vol d'une abeille dans la direction opposée. Sa vitesse est équivalente à un Mêlée (15)/Course à +4.

Réussite normale : Bien que difficile à attraper, ce champignon constitue un mets de choix.

Réussite significative : Fruit d'une longue évolution, ce champignon a appris à prendre la fuite au moindre bruit. Afin de maximiser ses chances d'entendre les animaux approcher, il passe ses journées en forêt ne se risquant dans la plaine qu'à la nuit tombée pour récolter la rosée.

Réussite particulière : Il est illusoire de vouloir lui courir après, il vaut mieux le piéger dans la plaine simplement en constituant des pièges à eau. Il s'agit simplement de trous peu profonds dans lesquels on verse de l'eau. Le champignon, attiré par la fraîcheur et l'humidité s'y dirigera automatiquement. Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet frappeur/arpenteur des forêts

Connaissance. -4

Habitat. Forêts denses d'épineux (Rareté -6)

Prolifération. 2/2 à 8 (Qualité 3)

Bolet à chapeau orange, chair et tubes beiges. Certains spécimens peuvent atteindre une bonne taille (une cinquantaine de centimètres de haut).

Réussite normale : Le chapeau n'est pas consommable. Il faut frapper le pied

longtemps sur une pierre plate pour l'attendrir avant de le préparer. Ceci dit, ainsi apprêté, le bolet frappeur est nourrissant et apprécié des gourmets. Ce champignon a la faculté de se déplacer à vitesse moyenne.

Réussite significative : Le chapeau de ce champignon est muni d'une coque très résistante, impropre à la consommation. Avec un peu de pugnacité on peut cependant en extraire quelques grammes d'une chair très goûteuse (Qualité 5) et recherchée. Allant généralement à la paisible cadence d'un kilomètre par heure, le bolet frappeur sait se montrer entêté. Lorsqu'il rencontre un obstacle il recule pour prendre de l'élan avant de se précipiter sur sa cible. Reculant de plus en plus au fur et à mesure des essais, la lutte ne cesse que lorsqu'il a brisé l'obstacle ou lorsqu'il a brisé son chapeau. La prolifération de ce champignon peut s'avérer dramatique pour les villages. Rarissime

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet géni, l'acolyte ephrytique, champignon du génie, champignon du djinn

Connaissance. -5

Habitat. Désert (Rareté -4)

Prolifération. 1 / 2-6 (Qualité 1)

Il s'agit d'une variété de bolet de couleur outremer intense et poussant dans le désert. Se nourrissant essentiellement de silice et retenant le peu d'eau qui se condense au matin, sa chair est particulièrement coriace et ligneuse.

Réussite normale : Un tel champignon met une dizaine d'années à atteindre sa taille maximale (un chapeau d'une dizaine de centimètres sur un gros pied trapu d'une vingtaine de centimètres) puis une autre dizaine d'années à dépérir. C'est un comestible pour qui n'a pas peur de se faire crisser les dents et de manger du bois.

Réussite significative : Le champignon contient des pièges à eau lui permettant de fixer l'humidité et de la conserver même aux heures les plus chaudes de la journée. Quelques animaux du désert mettent à profit les réserves d'eau de ce champignon. Pour la plupart, il s'agit d'insectes qui viennent s'abreuver sous les tubes bleu clair. Une variété particulière d'oiseaux ayant développé un bec en forme d'aiguille est à même de percer la carapace du champignon pour se gorger de son eau. Les becs de ces oiseaux-flèches (Intellect/Zoologie-5) sont d'ailleurs utilisés en médecine pour la confection de seringues. Les tribus autochtones leur trouvent une utilisation plus prosaïque pour la confection d'armes, les plumes servant dans l'empennage des flèches, le bec pour la pointe.

Réussite particulière : Les cyans tiennent ces étranges champignons bleus pour la maison d'esprits puissants du désert, aussi ne les cueillent-ils jamais et se gardent-ils même bien de les approcher de trop près. Les cueillir est d'ailleurs prendre le risque de se fâcher avec des cyans. Un jet de Intellect/Légendes-3 permettra en outre de connaître une ou deux de ces histoires que les cyans murmurent au coin du feu concernant les habitants de celui qu'ils appellent " sable bleu ". La légende la plus connue est sans doute celle-ci : une nuit un sable-bleu aurait poussé au milieu d'un campement, les membres de la tribu auraient ignoré le phénomène et, fainéants, seraient restés sur place. Mal leur en prit car durant la nuit ils furent tous asservis par un esprit géant à la peau bleu. Selon les versions, il aurait mangé les enfants, mutilé les vieux, tué les hommes et ou violé les femmes. Toutes les versions convergent néanmoins pour dire que le génie sortait du champignon chaque fois qu'un villageois faisait quelque chose allant contre sa volonté. Le démon serait parti de lui-même à la mort du champignon. Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet labial / le crieur / champignon musical

Connaissance. -3

Habitat. Sols sablonneux, sous les conifères (Rareté -2)

Prolifération. 30/9(Qualité 2)

Variété de bolets à chair rose et peau verdâtre. Il pousse essentiellement en été et en automne sous les conifères et les sols sablonneux. Bien que morphologiquement différent du champignon flutteur (Cf. La Dame des songes, voyage de Denis Gerfaud édité par Multisim) les propriétés sonores des deux spécimens font qu'on les confond souvent.

Réussite normale : Comestible d'intérêt il est cependant fréquemment dédaigné à la cueillette pour les cris stridents qu'il pousse, de temps en temps spontanément, mais fréquemment lorsqu'il est malmené. En particulier, quelques semaines après la pluie, lorsque les champignons commencent à décliner, les rares forêts de crieurs subissent une véritable cacophonie faisant fuir le gibier pour quelques temps.

Réussite significative : Il est à noter que ce champignon a l'étrange propriété de ne proférer durant toute son existence qu'une seule et même note et qu'il s'agit d'une note parfaite jusqu'à ce que le champignon décline et se " désaccorde ". Champignon " sociable ", il est rare de voir pousser côte à côte des spécimens produisant des notes dissonantes. Lorsque cela arrive, l'un ou l'autre des champignons s'affaisse et meurt, le plus souvent les deux, ce qui rend l'expansion et la culture particulièrement difficile. Le son est provoqué par l'expulsion brutale de l'air emprisonné dans les tubes du champignon. La note est fonction du diamètre des tubes.

Réussite particulière : Issu des forêts proches de la ville d'Acapello, c'est là bas qu'on en trouve le plus. Depuis la fin du Second Âge il s'est répandu un peu partout dans le rêve, quoique toujours rare. Il paraît que dans la ville d'Acapello on utilise ce champignon pour faire des instruments de musique, et qu'en Essius on l'utilise pour créer des systèmes d'alarme. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet mauve

Connaissance. -3

Habitat. Herbe sous les feuillus, bordures de chemins, bordures de forêts de feuillus (Rareté -2)

Prolifération. 10/5 (Qualité 1)

Réussite normale : Variété de bolet mauve poussant sous les feuillus, généralement dans l'herbe en bordure

de chemins. On le trouve plus ou moins aux mêmes places d'une année sur l'autre. Sa chair molle en fait un comestible de peu de qualité. En outre certaines personnes particulièrement réceptives peuvent se mettre à baver inopinément pendant des heures après chaque ingestion. On en trouve généralement 4 ou 5 exactement au même endroit et si on en trouve à un endroit il y a de fortes chances qu'il y en ait un peu partout autour. Un jet de Chance à +8 permettra de décider si un personnage est réceptif à ce champignon. Sur un échec normal, l'ingestion de ce champignon provoquera à tous les coups une surabondance de salive pendant une heure. Sur un échec particulier le fait de manger de ce champignon aura des effets sur toute une journée draconique, accompagnés de fièvre et de la perte d'un point de vie récupéré à la fin de la période. Dans le cas d'un échec total, chaque ingestion est en outre accompagnée d'une poussée de bavélose aiguë.

Réussite significative : C'est un hôte apprécié des jardins pour sa redoutable capacité à occire les limaces et autres gastéropodes qui entrent en sudation extrême en contact avec la moindre spore de ce champignon. Malheureusement, personne n'a encore trouvé le moyen de le cultiver. Un jet de Intellect/Alchimie –3 permettra au personnage de connaître l'existence d'une recette alchimique contre les limaces. Avec une particulière, le personnage aura même la possibilité de la connaître.

Réussite particulière : Dans certains pays on fait aussi un très bon alcool de limaces grâce à ce champignon. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolets migrateurs / bolets pèlerins / bolets voyageurs

Connaissance. -6

Famille de bolets dont on pense que la plupart sont issus des dérèglements liés à la fin du Second Âge. Le mycélium de ces champignons se déplace même au cours de la vie du champignon. Pour certains, le déplacement est ténu, pour d'autre il peut s'avérer spectaculaire. Parmi ces champignons on distingue entre autre l'aumessique, les ombrelles communes et sauvages, le bolet frappeur ou encore le bolet éclair.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet d'Odo

Connaissance. -3

Habitat. Forêts d'épineux (Rareté -4)

Prolifération. 20/4 (Qualité 1)

Bolet entièrement jaune dont les tubes suppurent un liquide résineux, bleu translucide. Il pousse généralement sur un lit d'épines de sapin.

Réussite normale : Comestible, il est généralement dédaigné à la cueillette pour ses qualités gustatives douteuses. Le pied a un goût de térébenthine, et le chapeau un goût de chloroforme.

Réussite significative : Une ingestion massive de ce champignon provoque l'endormissement.

Réussite particulière : Ce bolet réalise une synthèse alchimique complexe à partir des aiguilles de sapin. La résine qui suppure de ses tubes est un puissant ingrédient qui entre dans la composition de divers narcotiques. La résine d'Odo, ou faux ambre, est également utilisée en alchimie. Assez rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet ombelliforme, ombrelle commune

Connaissance. +2

Habitat. Sous-bois clairsemés (Rareté -5)

Prolifération. 100/30 (Qualité 2)

Bolet violet à lie-de-vin, pieds fins, chapeau large et peu épais.

Réussite normale : Ce champignon arboricole comestible pousse généralement en masse sur un même arbre. A la mort de ces champignons les forêts présentent un spectacle féerique de petits parapluies voletants.

Réussite significative : Tout au long de sa vie ce champignon monte lentement à un arbre, se nourrissant des mousses et lichens qui y poussent. A la fin de sa vie il se laisse choir et volette vers le sol qu'il fertilisera et ensemencera la prochaine génération d'ombrelles.

Réussite particulière : Il existe une variété très dangereuse de se champignon appelée bolet ombelliforme sauvage, ou ombrelle sauvage, ou ombrelle malsaine, et parfois même ombrelle thanataire car on dit que cette variété a été conçue magiquement…

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet ombelliforme sauvage / ombrelle sauvage / ombrelle malsaine / ombrelle thanataire

Connaissance. -6

Habitat. Sous-bois clairsemés (Rareté -5)

Prolifération. 10/6 (Qualité 4)

Variété d'ombrelle noire de grande taille. Comestible.

Réussite normale : L'ombrelle sauvage est carnivore. Elle peut atteindre 1m d'envergure et se laisse choir au bas des branches pour capturer les petits rongeurs sous son chapeau qu'elle a la possibilité de refermer.

Réussite significative : Vraisemblablement obtenue par haut-rêve à partir de l'ombrelle commune, elle se déplace doucement mais furtivement et a la capacité de se camoufler vilement.

Réussite particulière : Les tubes de ce champignon suppurent un acide qui accélère la détérioration du cadavre qu'il relâche rapidement pour s'en nourrir via l'humus. On prétend que certaines variétés peuvent atteindre des tailles gigantesques, de nature à inquiéter l'homme ou même un cheval. Il n'est pas malaisé de prêter de l'intelligence à ces plantes tant leur comportement a été étudié et créé pour en faire des prédateurs. Elles n'agissent cependant que par pur réflexe : monter dans les arbres et se lâcher rapidement lorsqu'une source de chaleur se trouve en dessous. Ces champignons ont une consistance charnue et ferme ainsi qu'un petit goût de viande et de noisette. Un délice. Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons

& des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bolet vinasseux / cuitard malodorant / trogne du père Oiram

Connaissance. -1

Habitat. Forêts d'épineux (Rareté -1)

Prolifération. 33/10 (Qualité 2)

Ce bolet rougeâtre et rugueux doit son nom à sa forte odeur de vinasse et à sa forme qui n'est pas sans rappeler la trogne d'un ivrogne. Un jet de Odorat/Survie en forêt-2 pourra permettre de le repérer à l'odeur.

Réussite normale : De consistance spongieuse lorsqu'il est vieux, il est suffisamment ferme lorsqu'il est jeune et son odeur est assez neutre pour en faire un comestible acceptable (tout au plus n'est-il pas besoin de rajouter de vin dans la sauce). Il pousse généralement au pied des épineux par groupe de 5 à 100 spécimens plus ou moins espacés les uns des autres, en général par paires d'individus appuyés l'un sur l'autre.

Réussite significative : Un jet de Intellect/Légendes–4 pourra apprendre au personnage que le nom commun de " trogne du père Oiram " provient d'un draconiste du Second Âge tristement célèbre pour n'avoir jamais dessoûlé de sa vie. Le bon père Oiram, ou " père marie haut " comme on l'appelait, avait fait sien le record de mariages de têtes couronnées. Bien connu pour ses frasques éthyliques dans la sacristie on prétend qu'il était si saoul qu'il faisait écrire et lire ses messes par quelqu'un d'autre.

Réussite particulière : Il est possible de réaliser un traitement coriace contre la gueule de bois à l'aide des vieux spécimens séchés en tranches, réduits en poudre et inhalés (perte instantanée de 3 cases d'éthylisme). Commun.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Cep abon / engeance des bois / malheur du cueilleur

Connaissance. -5

Habitat. Forêts de résineux (Rareté -4)

Prolifération. 3/1 (Qualité 0)

Avec un petit chapeau marron à tubes blancs, posé sur un gros pied en goutte d'huile, l'abon est l'archétype même du cep. Pouvant atteindre une dizaine de centimètres de haut, il pousse solitaire dans les tapis de feuilles mortes.

Réussite normale : Cousin très proche du cep itoupar tant de forme que de couleur, l'abon n'en partage malheureusement pas le goût. Si le premier est recherché pour ses qualités gustatives, le second est absolument à rejeter pour son goût exécrable de fosse sceptique.

Réussite significative : Comme en outre, il suffit d'un simple contact pour que sa saveur soit communiquée aux autres champignons, bon nombre de cueillettes sont régulièrement ruinées par la présence d'un de ces champignons dans le panier du cueilleur. La nuisance n'est pratiquement pas décelable à l'odeur, elle l'est beaucoup plus au goût. La majorité des cueilleurs expérimentés goûtent donc leurs ceps itoupars du bout de la langue avant de les mettre dans leur panier.

Réussite particulière : Véritable régal du groin, on a vu des pactes scellés entre des villages et des bandes de pillards porcins, ces derniers acceptant de laisser les villageois en paix pour peu qu'on les régale d'une bonne potée d'abons. Assez rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Cep itoupar

Connaissance. -3

Habitat. Forêts de résineux (Rareté -5)

Prolifération. 30/11 (Qualité 4)

D'aspect très proche du cep abon, l'itoupar pousse généralement en amas d'une trentaine d'individus. Bien qu'assez rare, il est connu et reconnu pour ses qualités gustatives et ceux qui connaissent les emplacements se gardent bien de les transmettre.

Réussite normale : On cueille généralement ce champignon entre 3 à 6 jours après une averse. C'est en effet à ce moment qu'il est suffisamment développé pour qu'on puisse le distinguer sans se tromper, et que sa chair est la plus ferme.

Réussite significative : En outre, passé ce délai, une odeur ammoniaquée qui n'est pas sans rappeler l'urine de chat entache sa saveur, tandis que la chair devient lentement spongieuse.

Réussite particulière : Ce cep est en outre fort apprécié pour ses propriétés de conservation. S'il est cueilli suffisamment jeune, séché au soleil il ne réduira pas trop, et son goût ne sera que peu altéré. Plus délicates et surtout plus longues à réaliser, les conserves à l'huile permettent par contre, à l'instar du vin, d'en bonifier la saveur au fil des ans. Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Corne de rêve

Connaissance. –4

Habitat. Forêt (Rareté -8)

Prolifération. 10/5 (Qualité 5)

2 sust la livre (20 champignons). Champignon en forme de conque violet sombre. Sa saveur est incomparable.

Réussite significative : Utilisée en alchimie pour l'Elixir des gnomes. Rarissime.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24, V&V p71, MTM2 p37

Flasculaire marbré ou "beau laid"

Connaissance. -3

Habitat. Forêts de résineux secs (Rareté -4)

Prolifération. 5/15 (Qualité 1)

Champignon lignicole, le flasculaire ne pousse que sur les souches presque sèches de résineux. Il se présente sous la forme d'une crête beige orangée reliée au bois par un pied ligneux.

Réussite normale : D'un intérêt culinaire moindre ce champignon pousse vite, et quand on connaît les coins on peut s'en faire facilement des platées.

Réussite significative : Aux dernières lueurs du jour, la crête se couvre de tâches bleuâtres qui semblent bouger doucement à la surface squameuse du champignon. C'est certainement cet aspect fascinant qui valut à ce champignon plutôt laid d'être qualifié de beau.

Réussite particulière : A noter (pour les

hauts-rêvants) que lorsque les taches commencent à apparaître sur le chapeau, la nature intangible du champignon est telle qu'il n'est pas rare d'y voir des signes draconiques s'y développer. Les signes apparaissent généralement autour de l'heure bleue et c'est aussi exactement à cette heure-là qu'ils sont les plus forts. A noter que ces signes résonnent fréquemment dans le même type de cases, les forêts, et qu'ils sont toujours associés à Oniros. Assez rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Fricortille

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 15/30 (Qualité 3)

Bolet à pied mince et blanc à large chapeau pointu blanc à pois bleus. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Gironcle

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 10/20 (Qualité 4)

Sorte de girolle à pied violet et corolle brune dorée. Rare.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Lactaire d'Egoeu

Connaissance. -4

Habitat. Sous-bois de feuillus (Rareté -8)

Prolifération. 30 / 8 (Qualité 5)

Le lactaire d'Egoeu est certainement le plus délicieux de tous les représentants de sa famille. Avec son chapeau orange au centre virant au turquoise sur les bords et son pied rosé il ne peut être confondu avec aucun autre champignon.

Réussite normale : Ce champignon est un mets exquis qui s'accorde en particulier très bien avec les viandes. Malheureusement, il est très rare.

Réussite significative : Avec ce champignon il faut absolument consommer un minimum d'un verre d'alcool, sans quoi on s'expose à de graves troubles.

Réussite particulière : Ces troubles sont d'ordre psychique allant des simples troubles de la vision aux hallucinations les plus perverses. Rarissime.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Lépiote des guenilles / lépiote thanataire

Connaissance. -2

Habitat. Sous-bois d'épineux (Rareté -2)

Prolifération. 30 / 15 (Qualité 5)

Grand classique des forêts au même titre que l'amanite tue-mouches, la lépiote des guenilles ressemble beaucoup à cette dernière, si ce n'est que son chapeau est d'un noir profond et que les petits points blancs qui l'ornent forment plus ou moins nettement un motif de crâne aux tibias croisés.

Réussite particulière : Malgré son apparence peu engageante, ce champignon est un mets raffiné et délicieux. Les rares personnes à avoir tenté l'expérience ont gardé le secret pour eux.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Lime

Connaissance. -4

Habitat. Hautes Plaines en bordure de rivière (Rareté -2)

Prolifération. 60/12 (Qualité 3)

On le trouve en bordure des rivières et il se présente sous la forme d'un chapeau noir, haut de forme, de 20 centimètres de haut en moyenne.

Réussite normale : Seul l'intérieur est consommable.

Réussite significative : Il ne libère tout son goût que revenu à la poêle avec du razz.

Réussite particulière : Le chapeau extérieur est parfois broyé pour obtenir une encre bleutée de médiocre qualité. Fréquent.

Source. Site de Witch Walrus World

Manyte cyprine

Connaissance. -3

Habitat. Sous-bois tempérés (Rareté -2)

Prolifération. 20/8 (Qualité 1)

Réussite normale : Champignon de taille moyenne, le chapeau est plat et les couleurs virent au rose violacé. Comestible, il n'est pas pour autant très prisé. Jeune il est fade, en vieillissant il prend un goût équivoque.

Réussite significative : Avec l'âge un creux plissé se forme au centre du chapeau qui exhume une substance lubrifiante utilisée par les prostituées de Haute Poussie pour palier à une éventuelle déficience naturelle lors d'affluence de travaux à la maison.

Réussite particulière : Moins connues sont les propriétés spermifuges du pied de ce champignon, il suffit pourtant de couper le pied en petits cubes, de les faire sécher et de les mettre en la place. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Manyte phallocrate / champignon du mâle

Connaissance. -4

Habitat. Marigots, forêts tropicales (Rareté -5)

Prolifération. 4/2 (Qualité 2)

De forme phallique assez marquée, il arbore un gros pied blanc plus large et noueux à la base. Le chapeau de couleur beige rosissant avec l'âge ne se déploie que peu, si bien qu'on n'en voit jamais vraiment les lamelles. Avec l'âge un petit orifice se perce au sommet du chapeau qui laisse s'écouler un fluide visqueux. C'est cette dernière propriété qui classe ce champignon dans la famille des manytes.

Réussite normale : Donné à ingérer à une future maman ce champignon a la capacité d'influer sur le sexe de l'enfant à naître. Les femmes souhaitant avoir des enfants mâles ont souvent recours aux vertus de ce champignon.

Réussite significative : Etrangement, ce champignon a aussi la réputation d'être un poison plus ou moins violent pour la gent féminine. Un jet de Intellect/Médecine-4 permet d'apprendre qu'ingéré cru dans une proportion normale (1 repas peut suffire). Le champignon peut s'avérer mortel pour une femme (les hommes

sont curieusement immunisés). Concrètement, on considérera qu'il s'agit d'une maladie dont la malignité est donnée par le nombre de points de sustentation ingérée. La périodicité est d'une journée, le dommage d'un point de vie. Si le champignon est cuit les effets nocifs sont considérablement réduits (on remplacera la perte de points de vie par une perte de points d'endurance et la période par deux heures). La chance d'avoir un enfant mâle est de 1 sur 2 sans ingestion, de 2 sur 3 après ingestion cuite et de 3 sur 4 après ingestion crue. Le jet de dé peut être tenté après chaque ingestion. Une fois fixé à mâle, le sexe ne changera plus.

Réussite particulière : Les propriétés actives du champignon sont plus concentrées dans le fluide qui s'échappe au sommet du chapeau. Les principes actifs présents dans ce liquide ont en outre la propriété de favoriser la fécondité. Certains remèdes miraculeux contre la stérilité masculine sont d'ailleurs confectionnés à partir de ce champignon. Par exemple la pilule du docteur Sucnip (voir alchimie si le personnage réussit un jet Intellect/Alchimie-5). Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Manyte phalucide / manyte turgescente / phale lucide / plaisir de la sorcière

Connaissance. -2

Habitat. Forêts humides et marais malodorants (Rareté -2)

Prolifération. 10/2 (Qualité 2)

Réussite normale : Champignon à la forme phallique fort suggestive, il se compose d'une tige grise, épaisse, surmontée d'un petit chapeau verdâtre qui ne se sépare vraiment de la tige qu'en fin de vie. Comestible lorsqu'il est jeune, il n'a cependant que peu de saveur et la tige est coriace et très fibreuse. En fin de vie, la tige se ramollit et se décompose exhumant un liquide visqueux exhalant une odeur tenace de charogne.

Réussite significative : De par sa texture ferme et sa forme, ce champignon est parfois apprécié des dames pour des qualités autres que gustatives. Beaucoup de chansons grivoises en vantent d'ailleurs les mérites, comme par exemple " La sorcière aime la forêt, la forêt aime la sorcière " (chant 0) et " La jouvencelle s'en va cueillir des champignons " (chant 0).

Réussite particulière : On raconte aussi l'histoire du haut-rêvant et médecin émérite Egralne Sinep (Intellect/Légendes-4) qui au Second Âge aurait fait fortune en proposant des prothèses oniriques à base de ce champignon. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Mousserole

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 20/30 (Qualité 3)

Champignon comestible. Petit champignon rose poussant aux abords des forêts, très abondant après la pluie, à la chair aérée et au goût discret de fruit rouge. Fréquent.

Source. V&V p68

Primelune

Connaissance. –1

Habitat. Forêt (Rareté 0)

Prolifération. 15/15 (Qualité 1)

Apparaissant le plus souvent à la pleine lune, c'est un petit champignon à pied blanc et chapeau plat vert tendre. Commun.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Salsimir à points jaunes

Connaissance. 0

Habitat. Forêt (Rareté 0)

Prolifération. 20/40 (Qualité 1)

Sorte de bolet doté d'un pied blanc et mince, au chapeau arrondi brun à pois jaunes. Commun.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Salsimir à points rouges

Connaissance. –2

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Prolifération. 20/30 (Qualité 2)

Sorte de bolet doté d'un pied blanc et mince, au chapeau arrondi beige léger tacheté de points rouges. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Salsimir ventru

Connaissance. –4

Habitat. Forêt (Rareté -5)

Prolifération. 20/30 (Qualité 4)

A points jaunes ou à points rouges, le salsimir ventru se distingue par un pied large et renflé. Rare.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Traïs / cheveux du « diable » (de Thanatos ?)

Connaissance. -3

Habitat. Hautes Plaines, surtout près des grands fleuves (Rareté -2/0)

Prolifération. 80 (Qualité 1)

Champignon filandreux, il pousse à l'ombre des quelques arbustes qui poussent dans la région de grands fleuves des hautes terres.

Réussite normale : Le traïs sert parfois de nourriture de base aux populations de certaines hautes plaines. Son cousin le Mariïs, encore appelé lime caméléon, lui ressemble beaucoup mais s'avère très dangereux.

Réussite significative : Il est par exemple utilisé pour faire une pâte qui sert d'ersatz de pain dans ces régions démunies où la moudre est un luxe.

Réussite particulière : Il rentre aussi dans de nombreuses compositions alchimiques régionales comme à Olf, capitale des alchimistes. Commun.

Source. Site de Witch Walrus World

Tricollet

Connaissance. –4

Habitat. Forêt (Rareté -5)

Prolifération. 15/30 (Qualité 4)

Champignon à pied blanc, triple volve et large chapeau vert à points bleus. Rare.

Source. RDD2, Livre des Mondes p24

Champignons vénéneux

Note. Comme pour les fruits vénéneux, la prolifération n'est pas indiquée car inutile. Si nécessaire, le gardien improvisera la quantité trouvée.

Amanite thanataire

Connaissance. –3

Habitat. Forêt (Rareté -2)

L'un des plus beau mais également le plus foudroyant des champignons vénéneux. Pied et volve élégamment proportionnés, chapeau arrondi à peine galbé, le tout paré d'une somptueuse teinte blanc argenté rehaussé de points noirs. [M7 / P 3 rounds / D4 / -3 / Tournegraisse +12, Perle de Bjwal +10]. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Arrache-rêve

Connaissance. –3

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Le plus virulent champignon vénéneux après l'amanite thanataire, procurant une agonie des plus douloureuses. Ressemble à cette dernière, avec un chapeau en boule au lieu de plat et galbé. [M6 / P 4 rounds / D4 / -3 / Tournegraisse +14, Perle de Bjwal +12]. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Blémissure

Connaissance. –3

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Champignon affectant la forme d'une éponge de couleur grise blême, apparaissant sur les troncs des arbres. [M4 / P 1 minute / D2 / -4 / Elixir des gnomes +14, Huile de Sélikanthe +10]. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Bolet phospho / phospholet

Connaissance. -6

Habitat. Forêts d'épineux (Rareté -7)

Prolifération. 1/1 sust (Qualité X)

Blanchâtre tout au long de la journée, ce bolet de taille moyenne émet une faible lueur dans la nuit.

Réussite normale : Ce bolet n'est pas comestible et provoque des troubles gastriques pouvant clouer au lit les imprudents pour quelques jours. Les ennuis ne vont néanmoins jamais bien plus loin qu'une bonne diarrhée, parfois accompagnée de vomissements.

Réussite significative : Dans l'obscurité, le phospholet retransmet la lumière qu'il a engrangée. La restitution est d'autant plus efficace que le champignon est rudoyé. Dans certaines contrées, comme par exemple dans le Val à l'Aïka, on a coutume de confectionner des lampes avec ce champignon.

Réussite particulière : Le personnage connaît une méthode de confection de lampe phospholette (voir alchimie). Rarissime.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Bousille

Connaissance. –3

Habitat. Forêt (Rareté -2)

Appétissant champignon brun beige très semblable à la morille. [M5 / P 6 rounds / D3 / -4 / Teinture d'Erozonne + 10, Topazoïne +6]. Fréquent.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Champenilles

Connaissance. –5

Habitat. Sous-sols (Rareté -5)

Champignons-chenilles vénéneux. Botanique, Zoologie ou Empathie/Survie en sous-sols peuvent être utilisées pour identifier les champenilles. Ce sont des moisissures douées de mouvement que l'on ne trouve qu'au fond des grottes et des réseaux souterrains.

Réussite normale : Individuellement, les champenilles ne font que quelques centimètres mais elles ont le pouvoir de se fondre complètement les unes aux autres pour former des individus géants.

Réussite significative : Cela ne les empêche pas d'être dangereuses. Si on les bouscule, elles dégagent des nuages de spores qui contiennent un narcotique puissant. [M6 / P 1 round / D –1d6 END / –5 / Elixir des gnomes +16, Perles de Bjwal +10]. L'effet de ce narcotique ne dure que tant que l'on reste dans la zone d'effet et pas au-delà comme pour un poison. Chaque jet échoué donne un point de narcotique qui sera éliminé petit à petit suivant la règle de l'éthylisme.

Réussite particulière : Il n'existe qu'un moyen de détruire une colonie de champenilles : les brûler. Mais, n'étant pas combustibles, le feu devra être alimenté extérieurement. Quoiqu'il en soit, comme elles se nourrissent presque exclusivement d'humidité et de rares débris végétaux ou animaux, elles ne sont pas fondamentalement agressives. Rare.

Source. MTM6 p31

Fesse de groin

Connaissance. –1

Habitat. Tous milieux tempérés (Rareté 0)

Poussant à même le sol, sans quasiment de pied, c'est un champignon fendu verticalement, évoquant un gros derrière pustuleux. Quand on le bouscule, il émet un bruit incongru, accompagné d'une odeur pénible. [M3 / P 1 minute / D1 / -3 / Bitume de camphre +16, Elixir des gnomes +12]. Commun.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Fumebol

Connaissance. –6

Habitat. Forêt, prairie (Rareté -5/-5)

Champignon brun ressemblant grossièrement au cèpe bolet et donc aux salsimirs. [M5 / P 8 rounds / D2 / -5 / Sable-Poudre +12, Huile de Sélikanthe +8]. Rare.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Mariïs / lime caméléon

Connaissance. -6

Habitat. Hautes Plaines (Rareté -5)

Prolifération. 20

Le mariis se présente sous la forme d'un chapeau noir, haut de forme, de 20 centimètres de haut en moyenne.

Réussite normale : Il ressemble énormément à son cousin le lime, mais est beaucoup plus rare. En outre, il

possède de nombreuses propriétés intéressantes, ou gênantes, suivant qu'on le recherche ou qu'on recherche son cousin.

Réussite significative : À faible dose et nature, il a des propriétés hallucinogènes. Durant 1D6 heures, il projette la victime dans une torpeur profonde ou celle-ci se sent plongée dans un rêve parallèle, et croit y évoluer librement. Dans le monde courant, elle donnera l'impression de dormir debout et percutera tous les obstacles rencontrés. Il serait préférable de la forcer à s'arrêter car elle ne voit pas ce qu'il y a devant elle. La victime présente une accoutumance forte (à l'appréciation du gardien). A forte dose il est très dangereux.

Réussite particulière : En effet, à forte dose, si ses feuilles sont distillées, et que la potion obtenue n'est pas enchantée, le mariïs se comporte comme un véritable poison. En dehors du fait que la victime semble plongée dans un état de torpeur insurmontable, le poison est indétectable.

Poison de mariis distillé. Ces effets se font aussi sentir en cas d'ingestions répétées suivies d'effets hallucinogènes. [M6 / P 1 round / D4 /-5/\ Tisane de razz +5]

Ce poison est souvent utilisé pour certaines condamnations à mort comme à Maïrs.

Enchanté, il peut perdre ses propriétés malsaines et acquérir des propriétés oniriques intéressantes pour les hauts-rêvants. Il permet alors de récupérer en moitié moins de temps les points actuels de rêve. Rare.

Source. Site de Witch Walrus World

Mok / champignon du psychopathe / champignon qui rend fou

Connaissance. -5

Habitat. Sous-bois sombres de feuillus (Rareté -5)

Prolifération. 50 (Qualité X/4)

Très joli mousseron violacé à lamelles mauves. Sa tige fine et cassante a une couleur virant au bleu, puis au blanc avec l'âge et peut atteindre les 15 centimètres. Le chapeau mauve a une forme d'ombrelle refermée et se déploie avec l'âge. Il mesure tout au plus 2 centimètres de diamètre. Pousse en touffes denses sur les racines apparentes ou les écorces basses des feuillus.

Réussite normale : Ce champignon est empoisonné.

Réussite significative : Plus connue sous le nom de " champignon qui rend fou ", la mok a la vilaine propriété de perturber les sens de quiconque la consomme. Les effets se font sentir un nombre d'heures égal au seuil de Constitution après l'ingestion. Le personnage ressent d'abord de fortes crampes d'estomac, puis en fonction de sa constitution et de sa consommation les effets seront plus ou moins dévastateurs. Une variété de riz jaune assez commune et connue sous le nom de riz falip a la propriété de constituer un bon antidote contre ce mal. Il s'agit d'un riz très fin au goût vaguement sucré. Seul inconvénient à cet antidote, il ne fonctionne que pris avant le début des effets. Dans certains pays, la mok est consommée dans des plats de riz falip. C'est le cas de la potée bleu-jaune ou du gratin fou.

Réussite particulière : Avec un jet d'Intellect/Médecine à -7, le personnage aura la possibilité de savoir extraire les principes actifs de ce champignon (voir Alchimie, recette La mokette). Avec un jet d'Alchimie à -5 c'est un antidote que le joueur connaît (voir Alchimie, recette L'antimoque ou Anamok). Rare.

Effets du champignon. Manger moins de champignons que le seuil de Constitution entraîne la perte d'autant de points de vie que de champignons ingérés, matérialisée sous la forme d'une blessure légère à l'estomac. Le sujet est en outre la proie à une forte fièvre et à des troubles de la conscience. Si le nombre de champignons ingérés est compris entre le seuil de Constitution et le double de celui-ci, le personnage perd autant de points de vie que de champignons ingérés et subit une blessure grave à l'estomac. Il est en outre en proie à une fièvre dévastatrice. Entrant dans un délire paranoïaque, il entreprend de frapper rageusement tous ceux qui se trouvent à sa portée, et court dans les rues à la recherche de victimes, d'où l'expression bien connue de " courir la mok " pour désigner une personne au comportement étrange et dangereux. Manger plus de ces champignons signifie une mort dans d'atroces souffrances. Les effets du poison s'estompent après deux fois le nombre de champignons ingérés en heures.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Nanar

Connaissance. –1

Habitat. Forêt (Rareté 0)

Champignon assez amusant, avec un pied minuscule et un joli petit chapeau rose. [M2 / P 2 minutes / D1 / -3 / Teinture d'Erozonne +16, Lait de lune +12]. Commun.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Russule empathique

Connaissance. -5

Habitat. Prairies, collines (Rareté -2)

Prolifération. 15/2 (Qualité 2)

Ce champignon se retrouve en particulier au bord des prairies, et plus particulièrement au bas des collines herbeuses, là où les feuilles des arbres chutant en automne créent un lit d'humus favorable à son développement. De très petite taille, son chapeau étroit et sa couleur marron le rendent difficile à percevoir.

Réussite normale : Ce champignon provoque des effets hallucinogènes assez perturbants. Quand il est mangé, le monde se transforme et gagne une dimension supplémentaire qui fausse la perception normale. De plus, une transformation s'effectue chez toutes les créatures à proximité, qui prennent des teintes et des formes étranges.

Réussite significative : Les effets gagnent en intensité au fur et à mesure de la consommation, pour atteindre leur paroxysme dans les derniers grammes. La douleur subie est extrême, et les visions peuvent rendre fou ceux qu'elles submergent. Quelques perturbations de rêve sont même à prévoir !

Réussite particulière : Bien que tout ce qui précède est vrai, il faut toutefois préciser la cible des effets. Car, chose que seuls les grands spécialistes savent, c'est le champignon lui-même qui ressent ces différentes altérations de l'environnement, jusqu'à son ultime

bouchée, mortelle pour lui ! Pour le consommateur, il ne se passe absolument rien d'apparent, à moins qu'un lien empathique fort ait été créé avec la russule consommée. De fait, ce champignon est souvent confondu avec une autre espèce, de même taille et même forme. Heureusement, Berthon l'Halluciné a réussi à démontrer que nous étions bien en présence de deux espèces différentes. Cette découverte ayant été énoncée durant une crise de rires et de pleurs, il y a toujours encore quelques iconoclastes qui mettent en doute sa véracité. Fréquent.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Russule hermétique

Connaissance. -3

Habitat. Forêts de feuillus (Rareté -4)

Prolifération. 4/2 (Qualité 3)

Champignon de la famille des russules. Il se distingue par la couleur rouge sombre de son chapeau, virant à l'orange sur les bords.

Réussite normale : Son goût est loin d'être désagréable, mais il est généralement dédaigné des cueilleurs à cause de ses désagréables propriétés. Ceux qui en mangent sont en effet parfois atteints de problèmes d'élocution pour quelques temps.

Réussite significative : On connaît des cas de personnes qui n'ont plus réussi à communiquer pendant des années suite à une ingestion massive ou répétée de ce champignon.

Réussite particulière : Généralement les symptômes sont longs à se déclarer. Un jet d'Intellect/Médecine à –4 permet de mettre un nom sur ce dérangement : l'aphasie ou plus spécifiquement l'hermétisme. Un jet d'Intellect/Alchimie à –6 permet de savoir comment extraire les principes actifs et comment faire la recette alchimique du pain du bègue.

L'hermétisme (effet de la russule hermétique). A chaque consommation, faire un jet de Constitution/Ecriture modulé par le nombre de points de Sustentation de champignons consommés depuis 30 jours. Le mal s'exprime sous la forme d'un effet immédiat et d'un effet cumulatif (ou à long terme). Effets immédiats : Le personnage perd 1, 2,3 ou 4 niveaux dans la compétence Ecriture selon que le jet de Constitution obtient une réussite normale, un échec, un échec particulier, ou un échec total. En cas d'échec particulier ou total, le personnage perd de plus définitivement 1 ou 2 points en Intellect. L'Ecriture remonte d'un niveau par heure écoulée, mais au maximum de 2, les autres niveaux sont définitivement perdus. Assez rare.

Sacrum du dragon, épine suintante

Connaissance. -5

Habitat. Neige montagneuse (Rareté -5)

Prolifération. 5/1 (Qualité X/5)

On le trouve généralement dans les neiges montagneuses. Jeune, il se présente sous la forme d'un oeuf. On prétend d'ailleurs que c'est une variété d'oiseaux des montagnes qui pond les crums. Si l'oeuf n'est pas suffisamment couvé, il donnerait naissance au champignon plutôt qu'à l'oisillon. Le champignon développé et l'oiseau arborent d'ailleurs les mêmes couleurs.

Réussite Normale : Le champignon se développe lentement, au cours des premiers mois une tige dure brise la coquille et se dresse lentement. Au cours des mois suivants le bout devient orangé et se gonfle, se déchire et se troue à certains endroits, donnant une apparence d'os sacral. Le champignon est vénéneux.

Réussite significative : Bien évidemment cette histoire d'oeuf d'oiseau est on ne peut plus fausse. Par contre, il est vrai que le champignon pousse sur les excréments de ces oiseaux, on peut donc aisément en repérer en cherchant des nids.

Réussite particulière: La tige contient un poison violent. Seules les parties orangées sont comestibles, et encore elles ne le sont que lorsqu'elles commencent à suinter. Néanmoins, le chapeau séché est un mets de choix et parfume facilement et avec bonheur un plat pour 10 convives (qualité 5). Rare.

Poison Dragon. Ces effets se font aussi sentir en cas d'usage intensif sous sa forme hallucinogène. [M 7 / P 1 round / D1 et 1point de rêve non récupéré / -5 / Liqueur de Bagdol +12, Topazoïne +10].

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Salsimir à points verts

Connaissance. –4

Habitat. Forêt (Rareté -5)

Champignon semblable aux autres variétés de salsimirs, hormis la couleur de ses points. [M1 / P 5 minutes / D1 / -5 / Lait de lune +14, Gelée royale +12]. Rare.

Source. RDD2, Livre des Mondes p25

Souffle-rêve des limbes

Connaissance. –5 (-3 si Légendes supérieur à +1)

Habitat. Forêts denses (Rareté -6)

Prolifération. 1/ ½ sust (Qualité 1)

Champignon à lamelles larges de couleur grise, approximativement de la taille d'un dentier humain, qui pousse sur le tronc des arbres, généralement dans les forêts sombres. Une trop forte lumière aurait en effet tendance à le dessécher et le tuer.

Réussite normale : Ce champignon est très dangereux pour la santé.

Réussite significative : Lorsqu'on se trouve à proximité d'un tel champignon, il n'est pas rare de percevoir des bruits étranges. Le souffle-rêve peut en effet être en relation directe avec un autre rêve, dans lequel pousse un autre champignon du même type. Comme ces champignons poussent en général dans des lieux obscurs, les bruits se limitent souvent à ceux de la forêt, ce qui rend l'interprétation des bruits difficile. Comment différencier les bruits venant du champignon des bruits environnants ? Cela n'a pas empêché plusieurs voyageurs de chercher en vain l'origine des cris de détresse d'une demoiselle alors que ce cri a été poussé dans un tout autre rêve !

Réussite particulière : Certains de ces champignons semblent directement reliés aux limbes. On ne peut pas les différencier des souffle-rêves normaux, sauf lorsqu'on est sûr d'entendre un bruit provenant d'un autre rêve. Manger ces champignons du néant

équivaut à perdre une partie de son propre être, ce qui se traduit par un affaiblissement qui peut provoquer la mort. [M 5 / P 1 heure / D6 / -6 / Tournegraisse +10, perles de Bjwal +8]. Très Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Champignons étranges

Bolet révélateur / épice d'humeur

Connaissance. -3

Habitat. Forêts caduques tempérées humides (Rareté -4)

Prolifération. 1/ ¼ sust (Qualité variable)

Le bolet révélateur se présente sous la forme d'un champignon trapu, à large chapeau de couleur brune, tacheté de gris. On le trouve principalement au pied des chênes de certaines régions tempérées mais humides, et la meilleure saison pour le cueillir se situe juste avant le début de l'hiver, quand le froid arrive. Le ramasser est une expérience surprenante pour qui ne connaît pas le champignon, car il est dur comme du bois. Une fois " l'écorce " enlevée, sa chair est spongieuse et tout à fait comestible.

Réussite normale : La pulpe du champignon permet d'obtenir de très bonnes soupes, à l'odeur très forte et capiteuse. Certes, la soupe obtenue est de couleur brune, mais passé l'obstacle visuel, elle se révèle délicieuse.

Réussite significative : La plupart des ignares jettent immédiatement l'écorce du champignon après l'avoir décortiqué comme une crevette. Ils ignorent totalement que l'écorce une fois moulue et laissée reposée durant toute une année acquiert des propriétés très intéressantes. Mélangée à un quelconque repas, la poudre brune agit comme un révélateur de pensée. Si le goûteur a de mauvaises pensées (ou en a eu dans les 24 heures précédent l'ingestion du repas), l'écorce donne un goût effroyable à la nourriture. A l'inverse, une personne ayant agi avec générosité (aider, écouter, soulager, …) voit le goût du plat relevé et amélioré (considéré comme une qualité 5). Le fait que la plupart des individus n'éprouvent ni l'un ni l'autre n'est qu'une preuve de la neutralité générale des humains, et un argument pour ceux qui prétendent que cette propriété du bolet révélateur n'est qu'une pure invention.

Réussite particulière : Beaucoup plus inquiétant, le bolet révèle également l'usage de haut-rêvanterie chez un goûteur : si le mangeur a pratiqué le haut-rêve durant la journée écoulée, il sera pris d'irrépressibles éternuements qui peuvent certes passer pour une allergie, mais qui aux yeux d'un homme averti sont autant de preuves d'usage de haut-rêve. La crise d'éternuements est d'autant plus grave que la haut-rêvanterie est intense (compter un éternuement par point de rêve dépensé au cours de la journée écoulée par tranche de cinq minutes : un haut-rêvant ayant dépensé 10 points de rêve éternuera donc 10 fois en cinq minutes). Les effets du révélateur dans ce cas durent une demi-heure draconique. Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Lichen du coucou / fléau du désert

Connaissance. -4

Habitat. Désert chaud (Rareté -6)

Prolifération. Une colonie

Le lichen du coucou est un champignon d'un genre particulier qui ne se trouve que dans les zones arides et désertiques. Ses spores portées par le vent du désert parcourent des centaines de lieues avant de se fixer et de se développer. Également connu sous le nom de fléau du désert, il est à la source de nombreux accidents dans les villes du désert.

Réussite normale : Le lichen du coucou se présente comme une espèce de mousse polymorphe ; elle peut en effet prendre l'apparence de nombreuses substances, tant en terme de couleurs qu'en terme de motif. De fait, le champignon se fixe sur les murs, pénètre les torchis, pierres ou tout autre matériel de construction, et se développe de manière inaperçue sur tous les murs d'une demeure.

Réussite significative : Étrangement, le champignon parvient à se nourrir de minerai. Tous les éléments figurant dans les matériaux de constructions peuvent être digérés par le champignon, qui tout en progressant mange la matière sur laquelle il se fixe en la remplaçant. Au-delà d'un certain seuil critique, le champignon ne parvient plus à assurer la solidité du bâtiment, et la maison finit par s'effondrer. Sans que l'on sache exactement comment, le champignon sait se développer pour retarder ce moment au maximum. Lors de l'effondrement, le nuage de poussière résultant contient les spores, emmenés par le vent vers une nouvelle cible. Le seul moyen connu de repérer le lichen est d'humidifier les parois : sous l'effet de l'eau, le champignon prend une teinte rougeâtre révélatrice de sa présence. Une destruction par le feu est alors la seule solution pour éradiquer le parasite. Même ainsi un jet de Vue/Maçonnerie à 0 est nécessaire pour constater cette curieuse différence de couleur.

Réussite particulière : On raconte que si un être humain respire suffisamment de spores, le champignon peut également se développer à l'intérieur de la victime, remplaçant peu à peu les organes jusqu'à provoquer la mort. Des légendes prétendent que le champignon, après une durée de séchage du corps, et sous l'effet de champs magiques thanatosiens pourrait alors ramener le corps à la vie. Mais ce ne sont que des légendes...

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Nigra marasmus / marasme noir / marasme du pendu / potée du bourreau

Connaissance. -6

Habitat. Cadavres (Rareté -6)

Prolifération. Par touffe de 3 à 50 spécimens (Qualité X)

Réussite normale : Petit mousseron

noir qui pousse sur les parties humides des cadavres, généralement les yeux ou les muqueuses, parfois les plaies.

Réussite significative : Beaucoup de légendes courent sur ces champignons. En particulier on prétend que les bourreaux en agrémentent leurs repas. On dit aussi que ce champignon est la cristallisation des méfaits du cadavre, que plus le cadavre en est couvert, plus il avait de choses à se reprocher.

Réussite particulière : On a remarqué que plus la mort était lente plus les chances de voir ce champignon se former étaient grandes. Pour les sages ces champignons sont la cristallisation des dernières pensées du mort, le fait est que chaque touffe contient un signe draconique contenant autant de points de sorts (exclusivement en thanatos) que la touffe contient de champignons. La difficulté est invariablement de 6 et la case une nécropole. Très rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Orms

Connaissance. -6

Habitat. Hautes Plaines (Rareté -5)

Prolifération. 10

Réussite normale : Sous la forme de trompette argentée tournée vers le ciel, ce champignon attire immédiatement l'attention. Symbole de nombreuses troupes de gardes de villes, emblème de Mols (appelée aussi de manière ironique la Ville Tranquille, ou la Ville Où Il Ne Se Passe Jamais Rien), il pousse un retentissant tintement cuivré en cas d'approche d'ennemis dans la zone, à comprendre ennemis pour ceux se situant déjà dans la zone.

Réussite significative : Doué de nombreux pouvoirs comme la lecture de la pensée, de nombreux hauts-rêvants se sont demandés, sans doute à juste titre s'il avait la propriété de haut-rêve.

Réussite particulière : Cette réflexion, bien que saugrenue à première vue, n'est pas dénuée de fondement. L'orms peut créer de nombreuses illusions mineures pour défendre une personne de sa zone (à comprendre, à moins de 20 mètres) pour sauvegarder quelqu'un qui pourrait lui être bénéfique à court terme. Rare.

Source. Site de Witch Walrus World

Souffle-rêve

Connaissance. –4 (-2 si Légendes supérieur à +1)

Habitat. Forêts denses (Rareté -6)

Prolifération. 1/ ½ sust (Qualité 1)

Champignon à lamelles larges de couleur grise, approximativement de la taille d'un dentier humain, qui pousse sur le tronc des arbres, généralement dans les forêts sombres. Une trop forte lumière aurait en effet tendance à le dessécher et le tuer.

Réussite normale : Ce champignon peut être dangereux pour la santé. Sa consommation est donc déconseillée. De toute façon, sa texture crayeuse est très désagréable sous la dent, et les couteaux ont du mal à produire des coupes franches.

Réussite significative : Lorsqu'on se trouve à proximité d'un tel champignon, il n'est pas rare de percevoir des bruits étranges. L'attaque peut en effet être en relation directe avec un autre rêve, dans lequel pousse un autre champignon du même type. Comme ces champignons poussent en général dans des lieux obscurs, les bruits se limitent souvent à ceux de la forêt, ce qui rend l'interprétation des bruits difficile. Comment différencier les bruits venant du champignon des bruits environnants ? Cela n'a pas empêché plusieurs voyageurs de chercher en vain l'origine des cris de détresse d'une demoiselle alors que ce cri a été poussé dans un tout autre rêve !

Réussite particulière : Certains de ces champignons semblent directement reliés aux limbes. On ne peut pas les différencier des souffle-rêves normaux, sauf lorsqu'on est sûr d'entendre un bruit provenant d'un autre rêve. Manger ces champignons du néant équivaut à perdre une partie de son propre être, ce qui se traduit par un affaiblissement qui peut provoquer la mort. Les autres champignons peuvent par contre être assez bénéfiques : leur consommation permet au voyageur de voir dans l'autre rêve (auquel était relié le attaque) comme s'il assistait à un spectacle. Ces visions aléatoires peuvent se produire n'importe quand dans les 12 heures suivant la consommation. Préparé à l'aide d'un processus alchimique, le champignon peut même provoquer une déchirure vers le rêve désigné, rien qu'en avalant la potion ainsi produite. On l'appelle la potion de change-rêve (voir Alchimie). Très Rare.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Vessie d'Amaskynée de Léonard d'O

Connaissance. 0

Habitat. Tous (sauf glaces) (Rareté : de 0 à -10)

Prolifération. Colonies de 5 à 20 individus (Qualité 1)

De forme généralement oblongue et boursouflée, ce champignon se présente sous de très nombreuses variétés, de différentes formes et couleurs. Toutefois, on ne trouve jamais deux variétés différentes à moins d'une centaine de mètres l'une de l'autre, et certaines espèces ne se rencontrent que dans des lieux improbables (au fond des puits de latrines pour les mauves, entre les orteils d'oliphants pour les jaunes, etc.). Ce champignon fut étudié de manière intense par Léonard d'O, un savant peintre qui lui consacra quasiment sa vie entière et un ouvrage discutable, l'état de santé mentale du vieil homme n'étant plus au mieux vers la fin de sa rédaction.

Réussite normale : Léonard l'apprit à ses dépends, la simple présence de spores d'une autre espèce de vessie suffit à déclencher une réaction. Les champignons se mettent à exhumer une liqueur huileuse colorée dont la chrominance dépend des deux espèces ainsi mises en rapport. Attention donc aux vêtements à proximité du lieu de stockage des champignons. Le processus s'achève invariablement par la liquéfaction du champignon.

Réussite significative : La constitution d'une collection complète de couleurs rendit fou Léonard d'O, qui en perdit jusqu'à sa mémoire et en particulier le nom de sa ville de naissance. En effet, le nombre de combinaisons de couleurs est absolument gigantesque, et certaines espèces sont plus rares que d'autres. Certaines couleurs particulièrement recherchées peuvent atteindre des sommes très importantes

sur le marché de l'art (jusqu'à 30 pièces d'or !) tandis que les plus communes ne valent que quelques deniers. Hélas, une autre propriété des couleurs des vessies d'Amaskynée est qu'elles ne se mélangent jamais ! On trouve donc des compositions d'artistes pauvres assez faibles en couleurs tandis que les peintres ayant consacré leur vie à la recherche de ces encres spéciales peuvent produire une œuvre riche et quasi-éternelle, les couleurs ainsi obtenues ne pâlissant jamais ! Une science très complexe, la chromatosporie, permet d'étudier ces couleurs et de stabiliser les spores. Le but principal de la science est de donner un nom à chaque couleur obtenue par la combinaison de deux espèces. Inutile de dire que les spécialistes en chromatosporie sont de plus en plus rares, et que ceux qui restent sont souvent d'un abord très ennuyeux.

Réussite particulière : D'après les carnets fragmentaires du peintre sinoque, issus eux-mêmes de recherches bibliographiques anciennes, il y aurait en tout 32 382 couleurs théoriques possibles. Ce résultat laisse pantois les mathématiciens qui ont calculé qu'il pourrait y avoir 255 espèces de ces champignons, mais cela signifierait qu'il manque 3 couleurs au résultat de Léonard d'O. S'agit-il d'une grossière erreur de calcul du savant ou cela implique-t-il que trois combinaisons ne donnent pas de couleur unique ? Y aurait-il un rapport avec la couleur invisible que cherchait Léonard sur les derniers moments de sa vie, alors qu'il tentait d'arracher un champignon du dos d'un cougard avou ? Variable.

Source. Benjamin Schwarz et Mario Heimburger dans « Des Champignons & des Rêves » sur le site d'EasteNWest

Urticants venimeux

Olfiis

Connaissance. -6

Habitat. Hautes plaines (Rareté -4)

Prolifération. 2 arbustes

L'olfiis est un arbuste solitaire, montant rarement à plus d'un mètre et à la silhouette ronde. Ses feuilles sont bleues turquoise, petites et de forme fine.

Réussite normale : Rencontrer un olfiis est assez rare. Se frotter à ses feuilles urticantes est mortel : les muscles de tout le corps se contractent et la victime est soudain prise de convulsions sévères qui ne se calment qu'à sa mort [M 5 / P 2 rounds / D3 / -6 / Tisane d'orms +15, huile de Sélikanthe +6]. Le pigment contenu dans ses feuilles peut être récupéré par broyage pour donner une pâte bleutée, utilisée en teinture pour les vêtements ou en peinture pour les blasons. Le bleu turquoise ainsi obtenu est du plus bel effet.

Réussite significative : Toutefois la teinture conserve une certaine toxicité : porter un vêtement bleu olfiis peut provoquer des irritations.

Réussite particulière : Il arrive même que le port d'un vêtement teint à l'olfiis provoque une crise mortelle de spasmes.

Effets de la teinture olfiis. Le porteur perd 1D6 points de fatigue en fin de journée si un jet de Constitution à +3 est raté. La perte est doublée en cas d'échec particulier. Si un échec total survient, l'irritation provoque une réaction violente, et on applique les mêmes effets que ceux de l'urticant lui-même. Le jet de Constitution subit un malus de -1 cumulatif par semaine pendant laquelle le vêtement est porté. Rare.

Poison olfiis ou diable lunaire

(Ne pousse qu'éclairé par la lune.)

Malignité 5

Périodicité 2 rounds

Dommages -3 points de vie

Remède -6 \ Tisane d'orms +15

Source. Site de Witch Walrus World

Index

175 Espèces végétales rêvées ou cauchemardées par les Dragons

Les 5 herbes de repos

Sajutte
Aigronce
Ortigal rose
Endebrume
Tanemiel d'argent

Herbes de soins (15)

Bélidane
Endorlotte
Enténeuse
Fausse Suppure
Faux Murus
Méritoine
Murus
Omlic (ou cheval à trois têtes)
Ortigal
Ortigal Glauque
Ortigal Noir
Solimonce
Suppure
Tanemiel
Tanemiel doré

Herbes hygiéniques et cosmétiques (3)

Bleudamère
Gousses de splendeur
Saponce

Herbes utilisées en alchimie (7)

Chronophile
Erozonne
Herbe de Lune
Mercurion
Névropenthe
Satum
Turlupestre

Herbes et plantes utiles (10)

Basalmier
Cacocée
Cramponnade
Cyanophile
Ells
L'Ems/Porte Dragon/Parle Dragon/Dracoplante
Mantula
Orlys
Roseaux rak
Serpentine violacée

Herbes, plantes, fruits et arbres divers (15)

Ampharomphe géant
Arbre à reine
Autumane dentelée
Criarde
Fausse Endebrume
Fougère d'Ambigorre
Haubaniers
Krakoène persistant
Nectarelle
Onirose
Orchidale
Primoise pourpre
Rumige à double calice
Sénabre
Thanatarbre

Herbes venimeuses et carnivores (6)

Cheleuse
Enervure
Ortilise
Ortironce
Ossiphage
Totote

Céréales (8)

Blédièze.
Blémoud.
Cériz
Ensis
Mouldre.
Muid.

Pointes d'Els
Tomari.

Légumes (13)

Barbe de Dragon
Bloute
Cucubre
Finerave
Harique
Lapses
Mièpe
Pois riches
Quaroce
Réfèble
Salicorne
Snourges
Turneps

Aromates (12)

Béjaune
Bureth
Canople
Klampine
Luciane
Mentharde
Muscaline
Pèpre
Pergam
Pif-Paf
Razz.
Salnise

Fruits et baies comestibles (21)

Amandragonnes
Amandelle
Bémolle
Bigaronde
Bombarde
Calamine
Clopinette
Coque-noix
Croquebille
Floume
Lulube
Madzagra
Mélikasse
Mignote
Noisemûre
Ortigal bleu
Pamprevoise
Râble
Trésure
Tshaï
Veloute

Fruits vénéneux (4)

Crétamère
Croupigne
Genèfle
Hécatombe

Champignons comestibles (33)

Alba scrofula / vesse pleine / L'essoufflé
L'Apanaceus nourritensis universalis
Asper violet
Bolet d'Abopié / aumessique
Bolet éclair / bolet coup de vent / bolet coureur
Bolet frappeur/arpenteur des forêts
Bolet géni, l'Acolyte Ephrytique, champignon du génie, champignon du djinn
Bolet labial / Le crieur / champignon musical
Bolet mauve
Bolets migrateurs / Bolets pèlerins / Bolets voyageurs
Bolet d'Odo
Bolet ombelliforme, ombrelle commune
Bolet ombelliforme sauvage / ombrelle sauvage / ombrelle malsaine / ombrelle thanataire
Bolet vinasseux / cuitard malodorant / trogne du père Oiram
Cep abon / Engeance des bois / Malheur du cueilleur
Cep itoupar
Corne de rêve
Flasculaire marbré ou "beau laid"
Fricortille
Gironcle
Lactaire d'Egoeu
Lépiote des guenilles / Lépiote thanataire
Lime
Manyte cyprine
Manyte phallocrate / champignon du mâle
Manyte phalucide / Manyte turgescente / Phale lucide / plaisir de la sorcière
Mousserole
Primelune
Salsimir à points jaunes
Salsimir à points rouges

Salsimir ventru

Traïs (ou cheveux du diable.).

Tricollet

Champignons vénéneux (16)

Amanite thanataire

Arrache-rêve

Blémissure

Bolet phospho / Phospholet

Bousille

Champenilles

Fesse de groin

Fumebol

Mariïs. (Ou Lime caméléon)

Mok, champignon du psychopathe, champignon qui rend fou

Nanar

Russule empathique

Russule hermétique

Sacrum du dragon, épine suintante

Salsimir à points verts

Souffle-rêve de limbes

Champignons étranges (6)

Bolet révélateur (Epice d'humeur)

Lichen du coucou

Nigra marasmus / Marasme noir / Marasme du pendu / Potée du bourreau

Orms.

Souffle-rêve

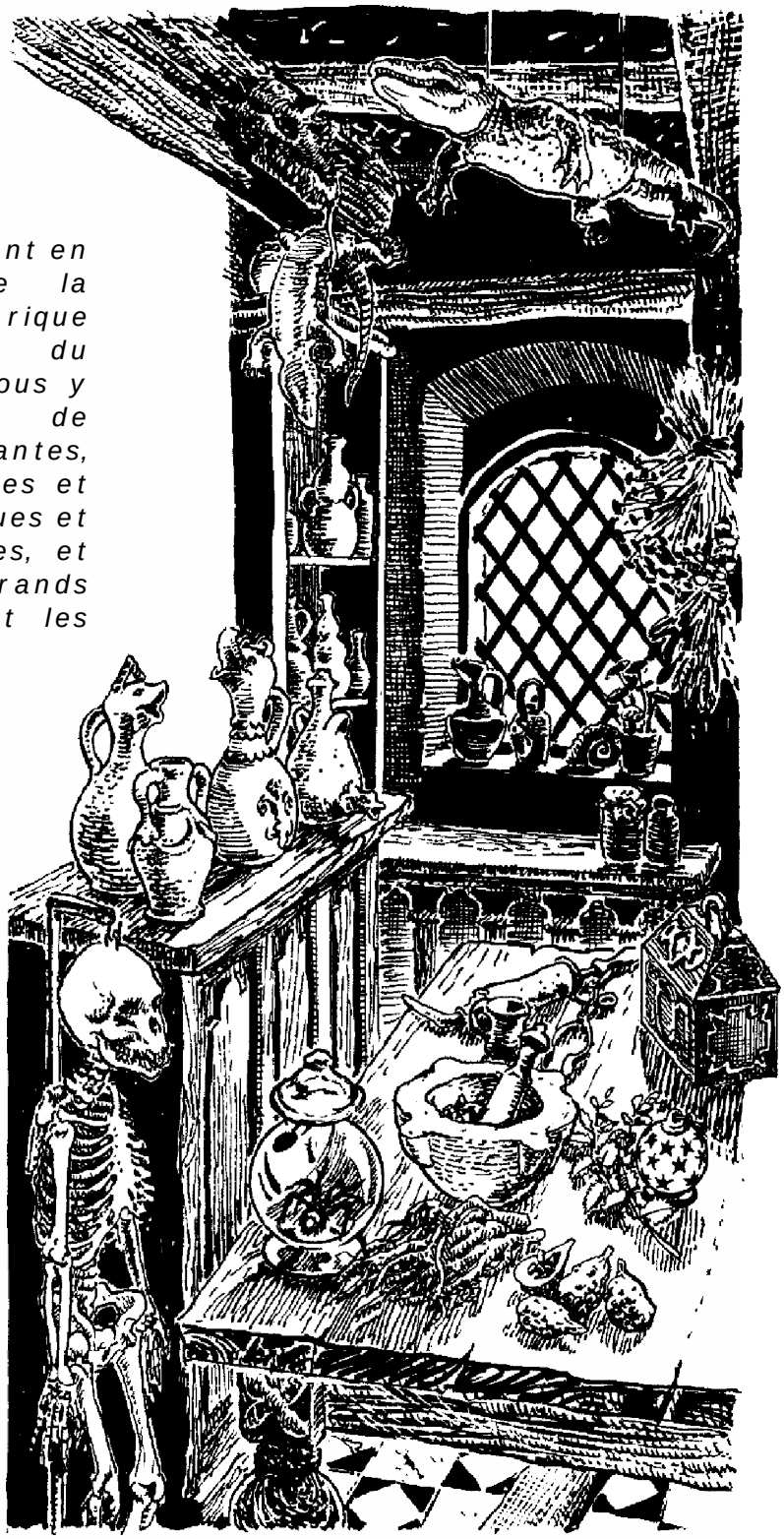
Vessie d'Amaskynée de Léonard d'O

Urticants venimeux (1)

Olfiis.

Alchimie

Cette rubrique vient en complément de la rubrique connaissances du livre de base. Vous y trouverez de nouvelles plantes, maladies et poisons, poudres et potions, recettes alchimiques et considérations astrologiques, et de quoi satisfaire les grands lecteurs que sont souvent les joueurs.



L'Alchimie

Plus qu'une science, un art !

Autant qu'une science, l'Alchimie est un art. Elle nécessite un bon coup d'œil, beaucoup de doigté, parfois un peu d'oreille, un nez sensible capable de distinguer les odeurs néfastes d'une potion ratée de celles d'une réussite, beaucoup de goût afin d'identifier le poison qui se trouve dans la fiole sans étiquette, mais aussi de l'intuition, et beaucoup de chance.

L'Alchimiste, donc, est un artiste, qui jongle avec les fioles, creusets, pilons, mortiers, cornues, alambics et autres ustensiles aux noms alambiqués. Il joue avec le feu, se joue des flammes, travaille aussi bien le métal le plus dur que la plante la plus délicate. Pour résumer, et sans vouloir faire l'éloge des alchimistes, un alchimiste se doit de savoir tout faire, de la récolte des ingrédients sur des animaux parfois peu coopératifs, ou sur le flanc de falaises inaccessibles où l'on se demande comment certaines herbes indispensables arrivent à pousser, mais aussi, il doit savoir miner la terre à la recherche du minerai qu'il pilonnera assidûment pour en faire ressortir la quintessence.

Attention, donc, à tous ceux qui voudraient en dépit de ce portrait fidèle se mettre à l'Alchimie : ce n'est pas un métier de tout repos, souvent mal apprécié, comme en témoignent les nombreux alchimistes suppliciés pour avoir rasé plusieurs des habitations voisines au cours d'une expérience malencontreuse. Si vous continuez à lire ces lignes en dépit des avertissements, l'Alchimie est peut-être à votre portée, du moins avez-vous assez de volonté pour vous atteler à la rude tâche d'en apprendre les rudiments.

Je ne m'étendrais pas sur les couleurs et les textures, car il est possible de s'intéresser à d'autres ouvrages de référence, comme le Traité d'Ébullition, par Van Glüten, ou encore à la Science des dosages par Klorür de Saudyome. Armé de ces références, vous devriez pouvoir effectuer vos premiers pas sur le chemin semé d'embûche de la connaissance ultime du rêve.

Et quand vous parviendrez, au détour d'un mélange, à trouver l'élixir philosophale, vous regarderez enfin derrière vous, et vous vous émerveillerez devant le chemin que vous avez parcouru. Vous pourrez apprécier cette récompense ultime. Vous ne serez plus uniquement un Rêve dans l'esprit d'un dragon.

Devenu maître de vos rêves et de votre destinée, vous pourrez vous écrier : «Je suis un homme, maintenant ! ». Ainsi parlait Ardelys l'Alchimiste, mon maître, auteur du très célèbre « De l'Alchimie du Rêve ».

Je me permets de consigner ici quelques idées qui me sont venues lors de mes années d'expérimentation. Il s'agit pour moi, Alchimède le Toussotant, maintenant que mon âge avance et qu'approche le moment où je me réveillerai ailleurs, de transmettre mon savoir aux petits jeunes qui espèrent faire progresser la plus noble des Connaissances : l'Alchimie. (Toux rauque). D'autres avant vous s'y sont essayés et ont apporté leur pierre à l'édifice. Citons entre autres Kasper Kurechaudron, Alchimède Sangdoutte, Maître-Expert en Flottaison Alchimique et en Mécanique des Sels, dont j'ai encore en mémoire la préface de son célèbre grimoire :

« Flottaison ! Tout est dans l'Indice de Flottaison, nom d'un Dragon ! C'est tellement évident, comment n'avons-nous pas pu le voir plus tôt ? Plus le résultat alchimique flotte, meilleur est son efficacité. S'il coule complètement, vous n'avez plus qu'à courir vite. D'expert à expert, vous connaissez les risques et les périls encourus pour tout ratage. Mais c'est ce qui fait tout le piment de notre profession, n'est-ce pas ?

L'explosive prolifération de nos idées fera le monde de demain, un monde meilleur, vous pouvez en croire un expert.

Je dédie cet ouvrage à tous les Alchimistes de bonne volonté. Nous savons ce que nous faisons, et c'est tout ce qui compte du moment que ça flotte ! »

Mais honorons aussi la mémoire de Brotzol le Chétif, dont j'ai encore récemment retrouvé quelques recettes curieuses et que je cite ici.

Né en l'année du Chafouin selon la datation Guiléenne, Brotzol a toujours souffert de sa petite taille et de son faible poids. On murmure qu'il inventa la Pâte de la Malemort juste pour se venger de ses parents. Dans les rares textes le mentionnant, il est décrit comme un personnage taciturne, érudit, portant toujours sur lui une ceinture remplie de cailloux "pour éviter de s'envoler". Nerveux et vindicatif, il chercha à voyager, mais se heurta rapidement à la question de l'encombrement : entre une dague et de la nourriture, il lui fallut choisir. Il inventa alors la fabuleuse recette des Pains de Route. Faible empathe, on dit qu'il n'arrivait pas à distinguer la moquerie la plus simple de la sincérité la plus naïve. En ce qui concerne la potion des sens, on ne peut que supputer : selon ses biographes, il n'aurait jamais pu ni tendre un arc, ni une arbalète et le seul fait de soulever une dague lui coûtait trois potions de Force. On ne sait donc pas bien ce qu'il pouvait retirer de cette potion, physiquement parlant.

Il disparut non loin du lac de Chandrapore, alors qu'il

pêchait et qu'un vent violent soufflait sur la région.

Enfin, pour ne pas répéter demain les erreurs d'hier, retenons le triste exemple de Frigomir le frileux, célèbre alchimiste qui découvrit notamment la potion de chauffage corporelle, le Grogue. A force d'abuser de cette dernière, il finit malheureusement par se consumer...

Tour de main

Il ne vous semble pas étrange que les Haut-rêvants aient droit de savoir de mieux en mieux lancer leurs sorts au fur et à mesure qu'ils les pratiquent, alors qu'un alchimiste qui tente pour la vingtième fois cette fichue potion de force peut encore se tromper dans une étape ?

Voici donc la règle du tour de main.

Description

Toute recette alchimique complètement réussie, sans usage de la Chance, donne un bonus cumulatif de 1% pour les prochaines fois où elle sera tentée. Ce bonus s'applique à tous les jets de la recette.

Justification de la règle

Ainsi un apprenti alchimiste à qui son maître aura fait faire de nombreuses fois de l'eau Alchimiquement Simple aura une chance raisonnable de réussir une recette qu'il connaît par cœur. Ce doit être aussi comme ça que les grands Alchimistes comme Alchimède peuvent réussir sans accroc de longues et délicates recettes.

Note

Il peut sembler que cette règle est plus avantageuse que celle des bonus de cases, qui donne un bonus à un sort mais sur une case bien précise. C'est bien le cas, mais il faut aussi remarquer que réussir une recette alchimique est plus difficile que lancer un sort, car il faut réussir coup sur coup en général trois à quatre jets, sans savoir jusqu'à la fin si on a réussi ou pas. A voir selon les joueurs et les personnages donc...

Variante

Une version plus stricte pourrait être de distribuer le bonus entre les divers jets.

Recherches en Alchimie

Solutions classiques

Description

De même qu'un haut-rêvant peut apprendre de nouveaux sortilèges et mieux comprendre le rêve des dragons au cours de son voyage, un alchimiste devrait être capable d'augmenter sa quantité de recettes. La formule la plus couramment suivie est celle du joueur qui présente ses recettes au GR qui donne son accord ou pas. Mais cette méthode est surtout valable à la création du personnage. Une autre méthode est la discussion avec d'autres alchimistes, que ce soit directement ou au travers de livres laissés par les alchimistes des siècles précédents. Très utile, à supposer que les livres contiennent les recettes que vous voulez. Là, ce serait plutôt le GR qui décide dès le début du contenu des livres.

Résumé

A la création du personnage (principalement) : Le joueur présente ses recettes au GR qui donne son accord ou pas.

Discussion avec d'autres alchimistes (savoir livresque, voir C ; expérimental, voir La recherche intellectuelle).

Au travers de livres : ce serait plutôt le GR qui décide dès le début du contenu des livres.

Solutions oniriques & lointains souvenirs

Mais que faire lorsque vous avez un besoin bien précis et que vous n'avez pas accès à la civilisation ?

Deux méthodes sont possibles, au choix du GR : il considère comme logique que soit au cours de ses études en alchimie ou soit au cours des rêves qu'il a fait par la suite, le personnage ait pu apprendre une recette qui convienne. A ce moment là, il la crée et demande au joueur des jets de souvenirs oniriques ou non, par exemple Intellect/Alchimie (souvenirs d'études) ou Rêve/Alchimie (souvenirs par le

stress). Il faut se souvenir de chaque étape de la recette séparément. Pour chaque étape, faire un jet comme indiqué ci-dessus avec pour difficulté la difficulté de l'étape ou bien plus haute si le Gardien des Rêves trouve que les souvenirs sont lointains.

Cette méthode est bien adaptée quand le Gardien des Rêves n'a pas trop envie de lui faciliter la tâche mais qu'en même temps il lui semble tout à fait plausible que le personnage ait une telle connaissance. En effet, il semblerait étrange que les rêves que le personnage fait la nuit et qu'il peut utiliser pour monter sa compétence Alchimie ne contiennent pas aussi des recettes, dispersées au milieu des scènes de vie quotidienne.

Théobaldo voudrait créer un parfum envoûtant pour approcher sans trembler une jolie jeune femme dont il est tombé très amoureux (il se dit qu'avec le parfum, elle sera conquise d'un coup). Le Gardien des Rêves ne considère pas que Théobaldo ait pu un jour apprendre cette recette 'de son vivant', vu comme il a été cloîtré dans l'enceinte de sa guilde durant toute son enfance et qu'il a toujours été très timide avec les jeunes filles ensuite.

Par contre, au cours de tous les rêves de vies précédentes qu'il a fait, il doit bien y avoir un souvenir semblable, remontant a une incarnation où il était Théo le Macho, gros dragueur devant les Dragons. Donc, action : le Gardien considère que Théobaldo a tout ce qu'il faut sur lui pour réaliser la recette et qu'elle nécessite seulement deux étapes : un jet de Dextérité/Alchimie à -2 et un jet de Odorat-Goût/Alchimie à -3, pour avoir l'odeur du parfum capiteux juste comme il faut. Pour s'en souvenir oniriquement, le joueur de Théobaldo a juste à faire un jet de Rêve/Alchimie à -2 et un autre à -3.

S'il réussit les deux : victoire, il se souvient avoir rêvé d'un truc pareil et il peut passer directement à la réalisation de la recette (qu'il note précieusement).

S'il ne réussit que l'un des deux, ses souvenirs sont flous, mais il croit bien se souvenir d'une partie de la recette. Au joueur de décider ensuite s'il improvise, abandonne ou recherche le reste de son coté par la suite. (Avec par exemple les règles de recherche intellectuelle proposées ci-après)

En cas de double échec, il n'a aucun souvenir d'une potion semblable. Le Gardien des Rêves peut l'autoriser a refaire un jet après une nuit où il aurait convertit du stress en Alchimie, mais sans abuser du processus.

Les échecs totaux peuvent être la cause de bien des problèmes si le Gardien des Rêves se sent d'humeur taquine : fausses indications, rêves étranges voire même queues de dragon diverses. Dans l'exemple ci-dessus, une bonne Queue serait 'aller embrasser la première personne inconnue rencontrée'.

La recherche intellectuelle & fondamentale

Que faire maintenant quand le personnage a l'idée d'une recette qu'il n'a aucune chance de connaître d'après le Gardien des Rêves ? Et bien il peut encore la rechercher à tâtons, en comparant avec d'autres recettes connues, en se fiant à ses connaissances théoriques, à son intuition, à son flair d'alchimiste quoi !

La règle dans ce cas serait assez simple, bien que longue et doit être réservée aux groupes ou aussi bien le Gardien des Rêves que l'Alchimiste sont prêts à passer autant de temps sur l'Alchimie qu'on le fait d'habitude sur le Haut-Rêve (entre les méditations, les lectures de signes, les mises en réserve, etc.)

La recherche en alchimie

Fixer la recette

Chaque étape doit être déterminée par le Gardien des Rêves, avec sa difficulté, les ingrédients, etc.

Le Conteur des Rêves propose à cet effet presque une cinquantaine de recettes qui couvrent des domaines aussi variés qu'inattendus. Il y en aura bien toujours au moins une qui vous permettra de répondre facilement à une demande moyennant des modifications mineures : Changez le titre, l'effet, et TADAAAA !... Servez pendant que c'est chaud !

Par étape

Pour chaque étape, l'Alchimiste doit accumuler autant de points de tâche que la difficulté de l'étape, avec un jet de recherche par heure draconique. C'est le Gardien des Rêves qui exécute le jet, au choix Empathie, Intellect, Rêve voir même Chance/Alchimie, à la difficulté de l'étape. C'est aussi au Gardien des Rêves de décider, au vu de l'équipement du personnage, s'il peut effectuer sa recherche.

Jet au choix

Empathie, Intellect, Rêve voir même Chance/Alchimie, à la difficulté de l'étape. 1 jet par heure Draconique. Equipement requis.

Réussite

Le GR annonce au joueur qu'il progresse. S'il a assez de points de tâche pour l'étape en cours, il lui donne la manipulation à faire, mais il peut commencer à en donner des bribes auparavant. Les éventuels points de tâche en surplus peuvent servir de bonus pour l'étape suivante, un peu comme pour les règles de soin.

Echec N.	L'alchimiste ne trouve pas. Au Gardien des Rêves de faire lentement monter la pression...
Echec P. ou T.	Le personnage se fourvoie complètement et commence à s'engager dans une fausse direction. Comme d'habitude s'il s'agit d'un échec total, le joueur perd 4 points de tâche et les jets suivants sont d'une difficulté augmentée de 1. Le Gardien des Rêves commence à annoncer au joueur que finalement il s'était trompé, et qu'en fait il faudrait plutôt faire telle ou telle chose.

Remarque

Si le personnage est suffisamment mauvais et/ou le joueur suffisamment malchanceux, le total de points de tâche peut devenir négatif. S'il atteint la difficulté de l'étape en points négatifs, le Gardien des Rêves doit lui annoncer qu'il a fini l'étape, mais en lui donnant une version fausse, farfelue ou dangereuse de la vraie recette. Bien entendu, la formule n'a

aucune chance de marcher correctement si elle a une étape fausse, mais il peut y avoir d'autres effets.

Une autre possibilité est que la modification est neutre (la recette marchera quand même), mais demande au personnage d'aller chercher un ingrédient complètement fou (trois yeux de Tigre Vert au lieu de trois pépins d'obbadion par exemple), ce qui peut rendre la recette un brin délicate à réaliser.

A la fin

Quand la dernière étape est trouvée, le Gardien l'annonce au joueur, ainsi que ce à quoi il peut s'attendre en théorie en cas d'échec ou de réussite de la recette (vous savez, les fameux, 'si ça flotte, etc. ').

Naturellement le personnage, qui a passé des heures entières à essayer de retourner dans sa tête cette recette, ne sait pas (et le joueur non plus) si elle a une chance de réussir. En fait, si jamais il la tente dans les jours à venir et qu'elle échoue, il ne pourra pas savoir si cela vient d'un échec dans l'exécution ou d'un échec dans la recherche. Il est conseillé que, là aussi, ce soit le Gardien des Rêves qui fasse tous les jets derrière son paravent tant que le personnage n'a pas réussit une fois la recette.

Bien sur si le personnage tente trois fois sa toute nouvelle recette d'élixir de saut et qu'aucune des fois ne réussit, il va avoir des soupçons ('me serais-je trompé ? Non, c'est impossible et pourtant voilà encore Ranulf qui se prend pour une grenouille... ').

Exemple

Théobaldo veut impressionner ses amis par ses talents de cuisinier, mais se dit qu'une petite poudre exaltant le goût des aliments ne pourrait pas faire de mal (cet exemple est celui qui a permis de tester ces règles au cours d'une partie).

Le Gardien des Rêves crée la recette suivante (sans la révéler au joueur) :

Poudre exaltant le goût

Effet : augmente de 1 point la qualité d'un bon repas (qualité positive) par dose versée. Marche aussi bien pour les liquides que la nourriture solide. Si la qualité initiale est négative, la poudre fait dans ce cas BAISSER la qualité (ça augmente le goût affreux). N'a aucun effet sur de la nourriture de qualité 0.

Ingrédients (pour une dose) : une pincée de sel, une pincée de poivre, un brin de mentharde, une demi-mesure de vieil alcool, un clou de girofle, une cuillérée de miel, quelques herbes aromatiques (thym,...), 2 brins de Mercurion, 4 brins de Satum.

Manipulation. Jeter tous les aromates dans 2 mesures d'eau normale en remuant bien (Dextérité/Alchimie à 0). Chauffer, touiller et quand on a une consistance Cheval/Mouton/Cheval (Dextérité/Alchimie à -3) verser rapidement les brins de satum. Laisser frémir. Quand le fumet est fort, mais pas trop (Odorat-Goût/Alchimie à -1), ajouter les brins de Mercurion. Vous devez obtenir une pincée de poudre parfumée.

Donc le Joueur de Théobaldo doit réussir : Intellect/Alchimie à 0 (un point de tâche tout de même) pour la première étape, puis Intellect/Alchimie à -3 (3 points de tâche), puis Intellect/Alchimie à -1 (1 point de tâche), avec une périodicité d'une heure draconique. Dans les faits, c'est le Gardien des Rêves qui tire les dés.

Après une journée de réflexion intensive avec un autre collègue (Arinvald) et quelques jets bienheureux aidés par un Intellect de 14 et un +7 en Alchimie, Théobaldo estime avoir fini la recette.

Il annonce bien fort que ce soir, il régale la cantonade avec un ragoût de Klampin aux pruneaux sauvages, avec une sauce à la Théobaldo. Comme cela n'arrive que dans des parties de JDR, le jet de cuisine est un échec total (véridique !). Le ragoût est de qualité -2. Certain que sa poudre peut faire de n'importe quoi un met digne des dragons, Théobaldo saupoudre le tout d'une dose de sa nouvelle recette.

Le repas venu, consternation autour du feu de camp : une qualité de -3 ça ne passe pas et tout le monde accuse l'alchimiste d'avoir voulu une fois de plus tester on ne sait trop quoi sur ses camarades innocents malgré les dénégations farouches de celui-ci.

Reprise de la recherche

Rien ne l'empêche alors de reprendre la recette. Mais le Gardien des Rêves devrait être plus gentil cette fois :

Chaque étape réussie ne devrait nécessiter qu'un jet de difficulté 0, avec 1 point de tâche à obtenir (sans concurrence des points positifs ou négatifs : les uns compensent les autres, comme d'habitude).

Puis il annonce au joueur qu'il est certain de cette étape là SAUF au premier échec TOTAL, auquel cas le personnage se persuade qu'il a fait fausse route sur cette étape...

Heureusement la probabilité d'échec total est faible, n'est-ce pas ?

Pour chaque étape échouée, il va falloir tout rejouer, avec encore des risques d'échec particulier ou total. En résumé, on recommence

Suite de l'exemple

Frustré et ne comprenant pas pourquoi la recette a échouée, Théobaldo reprend une par une les étapes le lendemain : le gardien des rêves fait trois jets d'Intellect/Alchimie à 0, qui sont tous des succès : l'alchimiste est sûr que sa recette n'est pas en cause. Satisfait, il est prêt à la retester ce soir, mais bizarrement l'avis de ses compagnons de voyage n'est pas le même.

Usage du Haut-Rêve en Alchimie

Oniros est le rêve qui constitue la matière. C'est la raison pour laquelle il est possible de transformer la matière. En quelque sorte, le concept moins est le constituant de la matière. Certaines transmutations ne sont pas possibles pour les Haut-Rêvants, mais ceci ne veut pas dire qu'elle ne sont pas possibles aux Dragons, dont le pouvoir de rêve est infiniment plus grand que ce que n'importe lequel d'entre nous, minuscules créatures rêvées, pouvons imaginer.

Qu'est-ce que ceci peut bien signifier, me direz-vous ? Simplement, que le fait de ne pas savoir faire ne signifie pas que c'est impossible. Oniros est la matière, et par moins, les Haut-Rêvants sont capable d'agir sur la matière. Seulement, du fait de l'imperfection de la capacité de rêve qui est propre aux créatures rêvées, les Haut-Rêvants ne peuvent pas tout faire sur la matière. De fait, ils ne sont capables que des transformations les plus simples. Je prendrais trois exemples.

Aucun Haut-Rêvants ne sait créer de créature douée de rêve par moins, ou encore, transmuter un élément en septimel, le septième élément. Ceci est du à la complexité du septième élément.

Quand un Haut-Rêvant crée par transmutation élémentale du métal, le métal qu'il crée n'est pas de l'or, mais du métal comme du plomb ou du fer, car ces métaux sont simples. La preuve en est que les Dragons, tout Grand Rêveurs qu'ils sont ont plus de mal à rêver de l'or que du plomb, et c'est la raison pour laquelle l'or est plus rare que le plomb. Aussi puissant soient-ils, les Dragons n'usent moins pour créer de l'or qu'avec parcimonie.

Enfin, quand un Haut-Rêvant crée de l'eau par usage de la magie, il s'agit de l'eau la plus simple que l'on puisse imaginer. De fait, il s'agit même d'Eau Alchimiquement Simple, qui est par excellence l'élément Eau.

Pourquoi, me direz-vous, s'intéresser a ce que peuvent faire les Haut-Rêvants dans un ouvrage d'Alchimie ? Les raisons sont multiples, et celles qui sont exposées ci après ne sont que quelques exemples.

L'une est pratique. La magie permet parfois d'accomplir des tâches que l'alchimiste a du mal à atteindre, ou qui du moins lui demandent du temps. L'Eau Alchimiquement Simple en est l'exemple le plus flagrant. Mais une fois cette source d'eau crée par magie, plutôt que de la laisser s'écouler, l'alchimiste Haut-Rêvant prendra soin de la canaliser, de façon à la conduire dans le foyer du four, afin de la transmuter en feu, ce qui lui permet aisément d'avoir un feu dont la température est très largement supérieure à ce que du bois pourrait donner, et de pouvoir aisément arrêter ce feu en détournant l'eau pour alimenter la rivière locale. Attention, cependant, à ne pas déséquilibrer le flux de la rivière, en ne produisant pas trop d'eau par magie.

L'autre est une question d'efficacité. L'enchantement d'une potion alchimique la rend plus efficace, l'enchantement d'une gemme incrustée dans du métal peut changer les propriétés de ce métal.

Mais la raison la plus fondamentale est métaphysique. Oniros constitue la matière, et l'on peut donc supposer que chaque matière n'est finalement composée que de rêve, c'est à dire d'Oniros. Or, les Haut-Rêvants qui connaissent cette voie savent que par Oniros, la manière la plus simple d'affecter le rêve est de le modifier sous forme de sphère. Les composants infinitésimaux de chaque matière sont donc des sphères d'Oniros, si petites qu'elles dépassent l'entendement.

J'ai souvent entendu des arguments disant que ce n'est pas possible, qu'une table plate soit constituée de sphères, rondes. Je reconnais que c'est difficile à concevoir. Mais ce n'est pas parce que nos perceptions ne sont pas suffisantes, que ce n'est pas possible. De la même manière, on ne peut voir les Dragons qui nous rêvent autrement que dans nos rêves, et ils ne nous en rêvent pas moins. La preuve, c'est que notre existence n'est que le fruit de leurs rêves. Pour reprendre un penseur célèbre, "Il rêve, donc je suis".

Donc, l'intérêt fondamental de comprendre le fonctionnement du Haut-Rêve pour l'alchimiste, est de comprendre que les propriétés de chacun des ingrédients qui sont utilisés en alchimie sont finalement le résultat de l'action des minuscules éclats de rêve qui le constituent. Je donnerais à ces composants infinitésimaux du rêve le nom de "molécules", m'inspirant en cela du plus petit insecte connu, le Moleus Culeodis.

Un contre argument classique est de dire que les Haut-Rêvants ne peuvent effectuer de transmutations en deçà d'une certaine taille (approximativement, une paupière draconique). Mais encore une fois, souvenez-vous que les Haut-Rêvants n'ont pas la capacité de reproduire parfaitement la perfection du rêve des Dragons. Les zones d'Oniros, ne sont rien d'autre que des molécules de rêve. Au sein d'une telle zone, aucune autre zone ne peut exister, non pas parce que la zone est indivisible, mais parce que l'effet de cette zone ne peut coexister avec un autre effet. Que ce passerait-il si l'on devait transformer l'eau à la fois en métal et en air ?

Ce que les Haut-Rêvants ne savent pas faire, c'est de créer de la matière à partir de rien. Pour cela, il faudrait créer du rêve, hors, ce que font les Haut-Rêvants, c'est de manipuler le rêve, le leur et celui des Dragons afin de les mêler intimement jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'un. [Ceci explique pourquoi certains Haut-Rêvants ont des comportements étranges : ils n'arrivent plus à distinguer leur rêve de celui des Dragons.] Comme même l'air qui nous entoure est constitué de rêve-matière, La seule chose que sachent faire les Haut-Rêvants est de l'altérer.

Il existe donc au moins deux types de molécules différentes. Les molécules actives, qui ne peuvent pas coexister entre elles, et les molécules de matière, qui peuvent coexister avec n'importe quelle molécule. Dans les deux cas, la taille des molécules peut aller d'une sphère gigantesque à une sphère si petite que l'on ne peut pas la voir.

Un exemple très simple de ces molécules actives à l'état naturel est dans le ciel. Les nuages, qui transforment certaines molécules d'élément Air en élément Eau. Il existe à ce propos des nuages qui transforment l'Air en Eau, mais d'autres le transforment en glace. Il existerait même des

nuages qui transforment l'air en métal ou en bois, ce qui explique d'où viennent les cas excessivement rares de pluies de hallebardes ou de cordes qui ont été rapportées ces dernières années.

Je tire de l'existence de ces molécules deux conséquences pratiques. D'une part, on peut en théorie trouver un substitut a n'importe quel ingrédient. Prenez la classique recette du tournegraisse, ce n'est rien d'autre qu'un substitut de graisse de testicule de Tournedent -composant quelque peu délicat à obtenir- comme exemple. D'autre part, la transformation du plomb en or est possible, à condition de trouver quel ingrédient pourra altérer les composants oniriques infinitésimaux essentiels du plomb pour les transmuter en or.

Opérations alchimiques avancées

Certaines recettes alchimiques ne sont pas aisées à exécuter pour des voyageurs. Pourtant, il ne faut pas négliger leur intérêt, car bien souvent, ce sont ces recettes, techniquement complexes, qui peuvent résoudre nombre de problèmes que l'on peut rencontrer.

La technique de la distillation, par exemple, permet d'extraire les principes actifs de composants. La calcination, parfois utilisée sans contrôle dans des recettes basiques, comme la célèbre Liqueur de Bagdol (aussi nommée torréfaction) peut servir dans d'autres circonstances, où le degré précis de torréfaction a une importance cruciale sur le résultat de l'opération dans son ensemble. On peut aussi signaler la macération, rapide ou lente, qui permet d'éliminer certaines substances nocives. L'insolation est une opération longue qui consiste à exposer le composé à une lumière intensifiée. Le dosage consiste à assurer un dosage très précis, au delà de ce que permettent les simples mesures de poids classique.

Enfin, les nombreuses opérations que requiert l'alchimie sont souvent répétitives, et il est possible d'emprunter des raccourcis. Par exemple, la distillation d'un mélange d'eau et de sels est une alternative rapide, à la reliquefaction alchimique d'Algagath le Vieil, mais plus délicate à réaliser.

Distillation

Opération. Emplir la cornue du produit à distiller. Poser la cornue sur le foyer, pour l'instant éteint. Relier la cornue à l'alambic, et placer un récipient à l'autre extrémité. Selon le type de distillation, le récipient peut devoir être placé dans une bassine d'eau ou d'huile de façon à conserver le produit à l'abri de l'air (distillation à vide). Allumer le foyer pour chauffer la cornue (la couleur peut varier). Le produit dans la cornue doit lentement disparaître pour laisser éventuellement un résidu.

Matériel. Alambic, foyer, cornue, fioles, bouchons, tubes de verre

Technique. Tir/Alchimie à -3 pour une distillation simple. Tir/Alchimie à -6 pour une distillation à vide. La difficulté de la couleur de chauffe s'ajoute à celle de la distillation. Durée. Entre 20 minutes et plusieurs jours, selon la température et le volume de produit.

Calcination

Opération. Disposer dans le creuser le produit à calciner. Ajouter 10 pépins de Boralm rend la calcination plus facile. Chauffer fortement le produit jusqu'à ce qu'une forte odeur, proche de celle du brûlé se dégage. Retirer du feu et laisser refroidir. Pour une calcination dite métallique, plonger le contenu du creuset dans de l'eau froide, en prenant garde du violent jet de vapeur qui s'échappe.

Matériel. Creuset, foyer, pilon de marbre

Technique. Odorat/Alchimie à -4. Odorat/Alchimie à -7 pour une calcination métallique, ou bien Odorat/Alchimie à -4 suivi de Dextérité/Alchimie à -4 Durée. 20 à 120 minutes

Macération

Opération. Mélanger le composé à faire macérer avec le macérateur (essence de piment, vinaigre, lait caillé et huile de roche sont quelques exemples). Laisser reposer en remuant à intervalles réguliers. Au bout d'un certain temps, égoutter la préparation puis essuyer précautionneusement le composé, le macérateur pouvant être dangereux.

Matériel. Récipient de verre, Touilleuse

Technique. Empathie/Alchimie à -5, 6 points de tâche. Périodicité : de 1 heure à une semaine

Insolation

Opération. Entourer le récipient dans lequel se trouve la substance à insoler de miroirs, en gardant un espace. Placer le cristal alchimique et le verre grossissant

pour fermer l'espace restant. Si vous vous trouvez dans un pays ensoleillé, diriger à l'aide d'autres miroirs la lumière du soleil sur le verre grossissant. Sinon, utiliser la lumière de la lanterne à la place de celle du soleil. Surveiller la couleur de la préparation pendant la duré d'insolation souhaitée : La préparation ne doit pas atteindre les couleurs Rouge ou Noir. Si elle s'en approche, réduire la lumière en obturant partiellement le verre grossissant.

Matériel. Verre grossissant, lanterne efficace, miroirs, cristal alchimique, cornue ou vase de verre transparent

Technique. Volonté/Alchimie ; la difficulté est de -1 pour 10 minutes, -2 pour 30 minutes, -3 pour 60 minutes, -4 pour une heure, et -1 par heure supplémentaire. Il est peu conseillé de faire des pauses pendant l'insolation.

Dosage

Opération. Placer l'éprouvette contenant le liquide révélateur sous la doseuse. Verser le liquide à doser dans la doseuse. Faire couler progressivement dans le révélateur. Quand un précipité se forme, le dosage est prêt. On peut alors filtrer le précipité (-3), que l'on garde, ou le diluer dans de l'eau alchimiquement simple, puis distiller le mélange (-6) si l'on ne veut pas le précipité, mais le produit de base.

Matériel. Éprouvettes, doseuse graduée

Technique. Vue/Alchimie, difficulté -3 ou -6 selon le dosage.

Raccourcis

Opération. Le principe des raccourcis est d'éviter de vérifier individuellement chacune des étapes de la recette.

Matériel. Alambic, cornues, doseuse, éprouvettes, foyer

Technique. La caractéristique utilisée est la plus basse entre Intellect, Dextérité et Vue. La difficulté du jet d'Alchimie est la plus grande difficulté, augmentée de 2 par étape de la recette de départ que l'on supprime. Une recette de 3 étapes (plus grande difficulté -1) raccourcie aura donc une difficulté de -5. Si une recette utilise les composés de deux recettes, on peut raccourcir les deux recettes partielles, ou bien considérer qu'il s'agit d'une seule, unique et longue, recette. Mais il vaut mieux bien maîtriser son sujet. En cas d'échec, tous les ingrédients sont perdus.

Frissons et Onguents

Les poisons

Poisons ingestifs

Les poisons ingestifs doivent être avalés pour faire effet. S'ils sont incorporés à une boisson ou un aliment, il faut réussir un jet d'ODORAT-GOUT avec Cuisine pour les détecter. La difficulté de ce jet varie selon les poisons et la substance dans laquelle ils sont mêlés. Les difficultés de détection indiquées dans la description des poisons sont indicatives. Encore faut-il ensuite pouvoir identifier le goût bizarre pour conclure à la tentative d'empoisonnement, surtout si l'on ne se méfie pas. Cela demande la réussite d'un jet d'ODORAT-GOUT/Alchimie avec comme ajustement négatif la difficulté de diagnostique du poison.

Sauf indication contraire, lorsque les dommages d'un poison s'accompagnent de la baisse d'une caractéristique, celle-ci peut remonter, si l'empoisonnement a pris fin, selon la règle suivante : jouer chaque matin un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre de points de vie manquants.

Jet de constitution	
Part.	Regain de 2 points
Norm,. Sign.	Regain de 1 point
Echec, Ech. P.	Aucun regain
Ech. T.	Perte d'un nouveau point

Venins de lame

Les venins de lame servent à empoisonner les armes telles que, par exemple, les pointes de flèches ou les dagues. Pour que le venin fasse effet, il faut que l'arme produise au moins une blessure légère. Tous les venins de lame se présentent sous la forme d'un liquide huileux. Il en faut un doigt pour enduire une pointe de flèche, et 4 doigts pour empoisonner une dague.

Les drogues

Le fonctionnement est similaire à celui des poisons et des maladies, la différence essentielle étant que l'effet d'une

drogue est limité dans le temps, et que, contrairement aux poisons, il n'est pas nécessaire de réussir des jets de CONSTITUTION pour voir l'effet de la drogue cesser. Autre différence essentielle, il peut se développer une dépendance à la drogue (une dépendance aux poisons ne dure en général pas très longtemps...).

Une drogue est décrite par divers paramètres. La Malignité et les Remèdes sont donnés comme pour les maladies (Règles Livre I, p. 49). Les autres paramètres, par contre, sont spécifiques aux drogues (voir encadré). La Malignité augmente de 1 par dose supplémentaire.

L'application d'un antidote élimine tout de suite les effets de la drogue, si le jet de CONSTITUTION est réussi, bien sûr. Il ne guérit pas de l'accoutumance, par contre.

Paramètres des drogues

Degrés	Chaque degré se caractérise par une durée et certains effets. Un jet de CONSTITUTION est fait juste après avoir pris la drogue, puis après la fin de la durée d'un degré particulier. On passe un degré à chaque jet de CONSTITUTION raté, sinon on reste au même degré
Durée	Durée maximum au-delà de laquelle la drogue cesse d'agir, quel que soit le degré d'avancement (sauf cas particulier). Chaque dose supplémentaire double la durée
Accoutumance	Définie par deux paramètres. Le premier est le modificateur au jet d'accoutumance (jet de CONSTITUTION + Accoutumance). Si ce jet est raté, la personne développe une accoutumance à la drogue. Le deuxième paramètre est la durée après laquelle la personne est en état de manque (considérer cet état comme une idée fixe, avec, en plus, un malus de -2 à toutes les actions à cause de l'effet de manque). Le temps de sevrage est un nombre de mois égal à (5 - modificateur accoutumance). Ce même modificateur d'accoutumance sert aussi de modificateur au jet de VOLONTÉ (avec un malus supplémentaire de -3) pour résister par soi-même au manque

Ingrédients & Principes actifs

A propos de l'extraction des principes actifs

Cette opération comprend entre autres les poisons des plantes et des animaux.

Avertissement préalable aux alchimistes pressés

Un bon moyen de constituer des recettes efficaces est de se baser sur le Grand Rêve des Dragons. Après tout ils savent ce qu'ils font, non ?

Ainsi il peut être intéressant à un alchimiste qui tente de faire une potion de saut de se procurer des éléments en rapport avec cette activité : pattes de grenouilles, sueur de cheval, dents de Dong, etc. Une envie d'une potion qui vous rend léger ? Trouvez des plumes, des graines flottant au vent et ainsi de suite : si ça vole, c'est que les Dragons y ont mis quelque chose qui les fait voler. A vous de l'extraire.

Au passage, je me permets de faire remarquer qu'il est possible d'extraire d'une amanite thanataire son poison foudroyant ou d'une vipère jaune ses glandes à venin. Mais tout d'abord récolter la matière première 'sur la bête' est quelque chose de très dangereux et ensuite je connais de nombreux alchimistes qui sont morts des suites d'une fausse manœuvre (tout échec total fait que l'alchimiste respire les fumées, se coupe et s'injecte le poison, etc.).

De même ce n'est pas rappelé dans chaque recette, mais il est TRES dangereux de réaliser certaines des préparations qui suivent : la poudre explosive peut vous tuer, le liquide inflammable peut vous défigurer... D'autant plus que, contrairement aux poisons où il est possible de prendre des précautions et de s'entourer d'antidotes avant de tenter quoi que ce soit, là vous jouez avec votre santé physique.

Mais bon, d'autres font bien du Haut-Rêve...

Il est à noter que l'exercice de l'alchimie est déconseillé aux femmes enceintes. L'exercice de l'alchimie peut provoquer des maladies graves. L'exercice de l'alchimie peut tuer. Vous êtes avertis. Voila !

Sels, poudres et minéraux

Boralm. C'est une poudre brune apparaissant sur les parois des grottes. (Vue/Alchimie -1).

Candique. C'est une poudre blanche apparaissant sous l'écorce de nombreux arbres. (Vue/Alchimie -1).

Chramaelium. C'est une poudre rouge obtenue par disruption alchimique de la chramaele, minerai ayant l'apparence de la glaise. (Vue/Alchimie -4).

Glaise barbique. C'est une glaise beige que l'on trouve sur les bords de mer ou d'étendues d'eau salée. (Vue/Alchimie -3).

Huile de pierre. (Pétrole brut) Elle se trouve naturellement à la surface de certains marais. (Vue/Alchimie 0).

Huile de roche. Variété d'huile de pierre.

Menthiol. C'est une poudre blanche obtenue par disruption alchimique de la tige de menthine, plante bleue s'apparentant aux lierres. (Vue/Botanique -3).

Nartha. C'est une poudre noire obtenue par disruption alchimique du minerai appelé narthalide, sorte de marne. (Vue/Alchimie -3).

Obbadion. C'est une poudre bleuâtre obtenue par disruption alchimique du minerai appelé obbadine, sorte de tourbe. (Vue/ Alchimie -2).

Obyssum gris. C'est une poudre grisâtre apparaissant le long de certaines lianes des marais. Il est plus rare que le vert. (Vue/Alchimie -4).

Obyssum vert. C'est une poudre verdâtre apparaissant sur les tiges de certains roseaux. (Vue/Alchimie -2).

Œil de tigre. Gemme. (Livre 3 page 30).

Poudre de nacre. Elle s'obtient par une disruption alchimique pratiquée sur un coquillage marin, le grandgorneau (vide). Une livre de coquillage donne 4 écailles de poudre de nacre. (Vue/Alchimie -3).

Plantes, champignons, fruits & baies employées en alchimie

Arbre Ico géant. C'est un arbre majestueux, rarissime, réputé magique, qui peut vivre des centaines d'années. La tradition veut que les jeunes mariés s'embrassent sous l'arbre le soir de leurs noces. L'arbre Ico produit alors des fruits à la chair juteuse et sucrée qui portent bonheur à tous ceux qui en mangent.

Alcimoine. L'alcimoine est une fleur pourpre poussant en bordure des marais. Ses principes toxiques sont isolés par une opération alchimique et donnent une poudre brune.

Amandelle. Fruit de l'amandelier, un petit arbuste à feuilles très découpées de couleur mauve pâle à violet foncé. L 'amandelle est une noix plate et allongée au goût d'amande allié au parfum de violette. (Vue/Botanique -2).

Amanite thanataire. L'un des plus beaux, mais également le plus foudroyant des champignons vénéneux. Pied et volve également proportionnés, chapeau arrondi à peine galbé, le tout paré d'une somptueuse teinte blanc argenté parsemée de points noirs. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique -2).

Araqueuse. Cette plante des marais, herbe épaisse et grasse, de couleur rougeâtre, possède une sève laiteuse qui entre dans la composition alchimique du rackit. Rare.

Arrache-rêve. Le plus virulent des champignons vénéneux après l'amanite thanataire, procurant une agonie des plus douloureuses. Ressemble à cette dernière avec un chapeau en boule au lieu de plat et galbé. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique -2).

Aspert violet. Champignon violet à pied filiforme et chapeau pointu très effilé. Fréquent.

Beau-laid crâneur. Champignon montagnard qui gonfle au soleil, rare (-5)

Bélidane. Herbe de soin. Herbacée aux feuilles fines et dentelées comme celle de la ciguë. Ne pousse que sur les versants de collines ensoleillées. Fréquente.

Blémissure. Champignon affectant la forme d'une éponge, de couleur gris blême, apparaissant sur les troncs d'arbres. Vénéneux.

Blémoud. C'est la céréale panifiable par excellence. La farine de blémoud est l'équivalent de notre froment.

Blédiez. C'est une céréale voisine du blé dur. On en fait entre autre de la farine.

Bleudamère. Plante hygiénique. Sorte de chicorée frisée aux feuilles vertes sombres aux extrémités violacées et à la sève bleue.

Bombarde. : La bombarde est le fruit du bombardier, arbre de la famille des palmiers vivant dans des lieux très ensoleillés (plaines, collines basses, oasis des déserts, îles tropicales) au tronc vert pâle de 20 à 40 mètres de haut.

Bureth. La bureth est une plante aux grandes et belles fleurs de couleur cuivrée, dont les graines sont particulièrement oléagineuses.

Capucine. C'est une plante à feuilles rondes et à fleurs jaunes, orangées ou rouges. Elle pousse à l'orée des bois et dans les plaines ensoleillées. (Vue/Botanique -2).

Calamine. Fruit du calaminier, sorte de figuier rampant doté de lianes et de vrilles. La calamine pousse en petites grappes de fruits à goût mi-figue, mi-raisin. (Vue/Botanique -2).

Cannelle blanche

Canople. Aromate comestible. La canople est une belle fleur orangée qui pousse à l'ombre des grands arbres.

Cheleuse. Urticant venimeux dangereux. Fausse menthe à feuilles urticantes. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique -2).

Chevelu. Le chevelu pousse dans les marais ou au bord de certains cours d'eau tout le long de l'année. C'est une herbe longue et fine, de couleur bleu-vert, poussant en touffes serrées.

Chronophile. Minuscule herbacée à feuille unique poussant usuellement en toutes forêts, parmi les mousses où elle est difficile à repérer. La chronophile entretien des rapports étranges avec le temps. Elle est souvent bien verte en pleine sécheresse, jaunie en période d'humidité, rare au printemps, abondante sous la neige, comme si elle était en perpétuel décalage temporel. Voir Livre 3 p. 22. (Vue/Botanique -4).

Clopinette. Fruit du clopinier, petit arbuste buissonneux semblable au genêt. Les clopinettes poussent en grappes nombreuses de petites baies rondes d'un blanc presque translucide. Voir Livre 3 p. 24. (Vue/Botanique 0).

Corne de rêve. Champignon en forme de conque violet sombre. Rarissime.

Coucourgine. Légume dont on utilise la pulpe et le jus.

Cramponnade. Sorte de mousse grise qui pousse par grandes plaques sur les rochers de montagne, à l'abri de la lumière. Elle est très solide et difficile à détacher du rocher.

Cyanophile. Plante pigmentée. C'est une liane aquatique de couleur bleu sombre poussant exclusivement dans les marécages.

Enervure. Fausse fougère aux feuilles tranchantes comme des rasoirs, distillant un venin mortel. Fréquente.

Érosacée carmine. Plante rare (-5) poussant dans les forêts d'altitude

Erozonne. C'est une fleur des montagnes, poussant en belles grappes roses, voisine de la jacinthe rose. (Vue/Botanique -2).

Faux murus. Minuscule chardon sec aux feuilles vert violacé, s'accrochant aux rochers escarpés des prairies de montagnes. (Vue/Botanique -4).

Fausse suppure. Herbe de soin. Mousse semblable à la suppure mais plus sèche, et poussant en tous milieux. Commune.

Fesse de groin. Poussant à même le sol, sans quasiment de pied, c'est un champignon fendu verticalement, évoquant un gros derrière pustuleux. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique 0).

Floume. Fruit du floumier, sorte de poirier pleureur vivant dans les lieux très humides, au bord des rivières ou dans les marais. La floume a l'aspect d'une poire jaune pâle à la chair ferme, grumeleuse et rose. Voir Livre 3 p. 24. (Vue/Botanique -2).

Fricortille. Bolet à pied mince et blanc, et large chapeau pointu blanc à pois bleus. (Vue/Botanique -3).

Fumebol. Champignon brun ressemblant au cèpe bolet. Vénéneux.

Genèfle. Fruit du genèflier, arbuste buissonneux vivant en plaine. La genèfle est très semblable à la clopinette, mais avec une peau plus nacrée. Vénéneux.

Hécatombe. Petite poire rouge à peau lustrée, au goût acidulé et pas désagréable. Vénéneux. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique -3).

Herbe de lune. Petite herbacée aux feuilles en forme de polygones à 7 côté, d'un bleu très pâle, presque translucide, ne poussant qu'en haute montagne, à partir de 2000 mètres, et uniquement dans les recoins pouvant être éclairés par la lune. Voir Livre 3 p. 22-23. (Vue/Botanique -4).

Herbe sotte. C'est une herbe coupante qui pousse à peu près n'importe où : sur les murs, en haut des arbres, sous l'eau,... Elle pousse de façon totalement aléatoire. (Chance/Botanique -2).

Jujube marbrée. Collines, fréquente (-3)

Krunderznap.

Lichen myriachrome. Variété de lichen multicolore poussant essentiellement sur le rocher en bordure de mer, assez commun (+1).

Luciane. Aromate comestible. La luciane est un persil phosphorescent qui conserve sa propriété singulière quelques jours après sa cueillette, d'où son utilisation pour les dîners et les soupers. Assez fréquente.

Lulube. Fruit du lulubier, arbre de la taille d'un cerisier, la lulube est un petit fruit rouge dont le goût est un panaché de cerise et de citron. Fréquente.

Madzagra. C'est un arbuste des régions chaudes, comme la légendaire cité de Bagdol dont il est supposé originaire. Indépendamment de ses vertus médicinales, ses graines consommées en infusion donnent une boisson corsée et tonifiante. (Vue/Botanique -1).

Menthe poivrée.

Menthine. Plante bleue s'apparentant aux lierres qui intervient dans la fabrication du Menthiol. Voir à ce sujet « Sels, Poudres et Minéraux ». (Vue/Botanique -3).

Mercurion. C'est un lierre noirâtre s'accrochant aux arbres des forêts, principalement les chênes. C'est une des herbes de base de l'alchimie. (Vue/Botanique 0).

Molasson à points pourpres.

Muscaline. Aromate comestible. Nom donné à la graine du fruit du muscal, un arbuste atteignant 3 mètres de haut, aux magnifiques grappes de fleurs mauves.

Nanar. Champignon assez amusant, avec un pied minuscule et un joli petit chapeau rose. Commun. Vénéneux.

Névropenthe. C'est une plante foisonnante à grappes de feuilles rondes, dont le vert est souvent piqueté de points rouges. Elle pousse au coeur de toute forêt à l'abri des fourrés et des ronciers. C'est une des herbes de base de l'alchimie. (Vue/Botanique -5).

Ortigal bleu. Variété d'ortigal différenciée par la couleur bleue des veinures de ses feuilles. Il dégage un léger parfum mentholé. En infusion légère, c'est une bonne tisane digestive.

Ortigal glauque. Plante aquatique de la famille des ortigals. Voir Livre 3 p. 23. (Vue/Botanique 0).

Ortilise. Urticant venimeux dangereux. Redoutable variété d'ortie, poussant dans des lieux humides, le voisinage des marais. Voir Livre 3 p. 25. (Vue/Botanique -2).

Ortironce. Ronce venimeuse infestant de nombreux fourrés. Commune.

Paterne. Fruit à écale, dont seul le brou est utilisé pour l'obtention de l'Huile.

Pèpre noire. Aromate comestible. Nom donné aux baies d'un petit arbuste à feuilles piquantes ayant la force et le parfum du poivre.

Pif-Paf. Aromate comestible. Epice se présentant sous la forme d'une poudre rouge, obtenue en broyant les graines d'une petite fleur semblable au coquelicot, l'opimente.

Primelune. Apparaissant le plus souvent à la nouvelle lune, c'est un champignon à pied blanc et chapeau plat vert tendre. (Vue/Botanique -1).

Renoncule. C'est une plante herbacée, vivace et aquatique, dont les fleurs sont blanches. Elle pousse dans les ruisseaux de montagne à partir de 2000 m. (Vue/Botanique -1).

Rougeaude. Elles poussent très serrées, formant un tapis rouge sur l'herbe verte des vals de montagnes. Il suffit de remuer la fleur pour en extraire son pollen, qui est très volatil, et teinte la peau pendant plusieurs jours (10 à 12). Connaissance -5, Rareté -1. Très fréquente.

Salnise. Aromate comestible. Grande herbacée à feuille dentelée, la salnise possède une sève fortement salée avec un parfum d'anis.

Saponce. La saponce est un lierre qui mousse quand on le fait bouillir dans l'eau. Ses feuilles sont utilisées en guise de lessive.

Sarisse. La sarisse est une variété de cactus urticant assez fréquente aux abords des désolations et des déserts rocailleux.

Satum. C'est une petite plante à feuille unique, douce et moirée comme le satin, poussant en toute forêt, usuellement à l'orée des clairières. Également appelée "nez de satin", c'est une des herbes de base de l'alchimie. (Vue/Botanique 0).

Saule-songeur. Forêts et au bord des rivières, rare (-5)

Solimonce. Variété d'ortie non urticante, poussant dans les lieux humides à l'abri de la lumière. Voir Livre 3 p. 23. (Vue/Botanique -4).

Surpin. Immenses conifères dont les premières branches poussent à cinq pas du sol, et dont les cimes atteignent les quatre vingt mètres. Au bout de leurs branches poussent les pommes de Surpin, sorte de grosse noix percée.

Sulfide sableux. C'est une sorte de poireaux sauvage, qui pousse la tête en bas dans les déserts ou autres étendues de sable (plages, forêts...). Il est fréquemment consommé par les oiseaux marins. (Vue/Botanique -5).

Trésure. Fruit du trésurier, buisson épineux de la famille des ronces poussant principalement en montagne. La trésure est une grosse framboise de la taille d'une mandarine, rouge foncé avec un jus noir. Voir Livre 3 p. 24. (Vue/Botanique -4).

Tshaï. Petit arbuste à fleurs blanches et feuilles persistantes, poussant au versant des collines ensoleillées. Voir Livre 3 p. 23. (Vue/Botanique -2).

Turlupestre. C'est un grand conifère, connu de tout botaniste averti. (Vue/Botanique 0).

Veloute. Fruit du veloutier petit arbre pleureur au tronc recouvert d'un lichen duveteux gris rose, poussant usuellement au bord de l'eau, la veloute est une petite pêche très velue. Voir Livre 3 p. 24. (Vue/Botanique 0).

Xotel. C'est un arbuste aux feuilles grasses, vertes foncées, en forme de losanges, poussant dans les montagnes dans les endroits ombragés entre 3000 et 5000 mètres d'altitude. Il porte, pendant le mois de la Lyre, de petites baies blanches translucides qui, préparées alchimiquement, fournissent un poison ingestif. Rare.

Animaux & Créatures

Cane à bice. C'est une cane sauvage à crête bleue. Elle vit généralement aux abords des marais. (Vue/Zoologie -1).

Chenilles de mantèzes. Papillon vivant sous les milieux tempérés, sous forme de chenille pendant les trois mois du printemps

Collopendre. Sorte de petit escargot raffolant des parois humides des grottes. Sa bave est particulièrement collante et le détacher de la paroi est tout un art.

Nacron. Coquillage.

Nuit d'Echine. Araignées noires non vénéneuses, extrêmement maigres, on les dirait constituées uniquement d'un os central sur lequel s'articuleraient 8 longues pattes et une tête minuscule. Les plus grandes mesurent jusqu'à deux pas draconiques de haut. Elles vivent dans les arbres, en descendent pour chasser, et passent une partie de la nuit en une étreinte langoureuse et animale.

Paraphrodite mâle. Papillon peu commun (-2), vivant dans les marais.

Morceaux choisis

Aligate. Urine, ongles (Livre 3, p. 45)

Araflate. Venin (Livre 3, p. 45)

Araignée bleue. Venin (Un parfum d'oniros, p. ###)

Araignée rouge. Venin (voir l'arachnaire, p. ###)

Baffreux. Oreille (Livre 3, p. 45)

Bramart. Poils (Livre 3, p. 46)

Brolute rieuse. Oreille (Livre 3, p. 46)

Cane. Oeuf

Cane à bice. Plumes

Carpe. Graisse

Chafouin. Yeux (Livre 3, p. 36)

Chrasme. Glandes à poison, venin (Livre 3, p. 47)

Cheval. Bout de sabot

Collopendre. Bave, animal complet

Crapaud. Bave, gros crapaud mort, semence d'un crapaud galeux mort d'insolation, crapaud galeux

Dong. Cuisse, écailles (Livre 3, p. 47)

Drakkule. Ongles (Livre 3, p. 47-48)

Drôle. Dent (Livre 3, p. 37-38)

Escargot. Bave.

Félorn. Poil (Livre 3, p. 48)

Fièrabras. Poil d'aisselle (Livre 3, p. 38)

Flashette. Innocentes ou dodues complètes (voir liquide qui brille dans le noir, p. ###)

Glou. Griffe, crête (Livre 3, p. 49)

Groin. Sueur (Livre 3, p. 40)

Harpie. Bave (Livre 3, p. 50)

Jeune fille ayant perdu sa virginité. Larmes

Laie. Lait

Libellule. Ailes

Mariol. Urine, queue (Livre 3, p. 51)

Ours. Peau pour en faire des parchemins.

Pieuvre. Encre

Poilute. Poil (Livre 3, p. 56)

Poule. Plume

Poulpe. Encre

Putois. Langue

Rat. Fiel

Rouge-gorge.

Sabra. Poils (Du Voyage et des Voyageurs, p. 149).

Sagouin. Œil (Livre 3, p. 41)

Scorpion vivant

Tigre vert. Salive (Livre 3, p. 54)

Tournedent. Glandes génitales (Livre 3, p. 54)

Troute. Peau

Ver luisant.

Vipère. Venin

Vipère aspic. Venin

Vipère jaune. Venin (Livre 3, p. 54)

Zombrel. Bout de peau (Livre 3, p. 55)

Zyglute. Œufs, paillettes argentées de plume (Livre 3, p. 54)

Chaleurs & Couleurs

Nouvelles recettes, poudres & potions alchimiques

A

L'abarbe-appât

But. Obtenir une sucrerie alchimique, l'abarbe-appât

Ingrédients. Sucre ou miel, cristaux de sève de pin.

Manipulation. Il s'agit simplement de faire fondre du sucre ou du miel dans une marmite de cuivre et d'y introduire le bout d'un athanor où mijote à chèvre-mouton quelques cristaux de sève de pin... D'aucuns prétendent que la nature de la sève n'est pas importante et qu'elle ne fait que changer le goût du composé résultant.

Utilisation. Cette friandise alchimique, outre un goût et une consistance toute particulière, a la faculté d'attirer instantanément les guilles. La guille est un poison dont les sucs digestifs entrent dans la composition d'un remède contre la vermicelle.

Note. Recette alchimique de base, elle figure bien entendue dans le grimoire de Baba qui avait l'habitude d'en préparer pour son homme lorsqu'il allait à la pêche.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche » paru sur le site EasteNWest

L'Alcimoine (poison ingestif)

But. Obtenir une écaille d'alcimoine.

Ingrédients. 12 fleurs d'alcimoine (fleur des marais), 7 brins de névropenthe, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 12 pépins de boralm, 1 demi mesure de lait de mammifère.

Temps de préparation. 70 minutes, puis 1 à 2 heures de repos.

Manipulation. Cueillir une douzaine d'alcimoines, en enlever les pétales et les réserver. Malaxer le reste des fleurs (pistils, étamines et coeur) avec 7 brins de névropenthe jusqu'à consistance cheval-mouton. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-bleu. Y jeter les pétales des alcimoines et continuer à chauffer jusqu'à température pourpre-pourpre. Y incorporer délicatement la pommade et chauffer encore à température rouge-rouge, ajouter 12 pépins de boralm et finir de chauffer jusqu'à température gris-gris. Tirer hors du feu et filtrer la préparation. Récupérer le résidu du filtre et le mélanger avec du lait de mammifère jusqu'à obtenir la consistance renard-serpent. Faire sécher la préparation obtenue à l'abri de toute lumière. Si la poudre obtenue est brune, c'est de l'alcimoine, sinon c'est bon à jeter au fumier.

Utilisation. L'alcimoine est une poudre brune au goût amer assez semblable à celui du café. Dissoute dans une boisson ou saupoudrée sur un aliment, elle est facilement repérable (détection +2). Par contre, incorporée à la préparation d'un met, elle est quasiment indétectable (détection -8). Une dose fait 50 brins (1/2 écaille).

L'alcimoine

Malignité	9
Détection	+2/-8
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 3 points de vie, de 2 points de DEXTERITE et de 1 point d'ODORAT-GOUT, insensibilité, engourdissement, perte du goût et de l'odorat
Remèdes	-6 / Elixir des gnomes +15, tanemiel doré +10, tanemiel +8, huile de Sélikante +6, gelée royale +3

Source. RDD 1ère édition

Ambra Solaris (Crème solaire)

But. Protéger du soleil, permettre de bien bronzer pour avoir une belle apparence de Voyageur basané.

Ingrédients. 7 graines de tournesol, un bout de peau de Zombrel (Livre 3, p. 55), 2 pépins de boralm et une amandelle (Livre 3, p. 24), de l'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Broyer les graines de tournesol avec l'amandelle et incorporer les pépins de Boralm jusqu'à consistance Mouton-Hibou-Renard (Dextérité/Alchimie à -3), puis recouvrir le tout de la peau de zombrel et attendre une heure. Ajouter ensuite de l'eau Alchimiquement Simple en quantité désirée. Ça doit donner une crème blanche à

l'odeur d'amande, de même volume que l'eau AS. Le bout de peau de Zombrel est réutilisable.

Utilisation. Frotter onctueusement son corps sur les parties exposées au soleil. Vous résisterez mieux au soleil et bronzerez harmonieusement (autrement dit, le Gardien des Rêves ne va pas vous ennuyer quand vous traversez un désert en cuisant doucement).

Note. Cette crème ne guérit pas des brûlures déjà occasionnées et ne protège pas des effets de la chaleur (déshydratation, etc.), juste des rayons du soleil.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Philtre d'amour

But. Rendre fol amoureux de la première personne contemplée.

Ingrédients. 3 écailles de pétales de rose, une demi-mesure de miel, un rouge-gorge, un petit bout de parchemin avec un poème d'amour (qualité variable), 4 pépins de Nartha, 3 brins de satum, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Mélanger le miel et l'eau Alchimiquement Simple jusqu'à avoir un liquide épais (Dext/Alchimie à 0). Egorger le rouge-gorge et faire goutter son sang dans la potion. Chauffer jusqu'à couleur Sangue-Sangue (Vue/Alchimie à -1). Jeter les pétales de rose et touiller longuement, puis verser les pépins de Nartha pour obtenir une consistance Serpent-Chèvre-Renard (Dext/Alchimie à-3). Lire le poème à haute voix en y mettant du cœur et le jeter dans le philtre. Ajouter alors grain par grain les brins de satum pour arriver à une couleur changeante, fugace comme un coup de foudre (Vue/Alchimie avec pour difficulté 7-Qualité du poème). Laisser refroidir. Il doit rester une demi-mesure d'un liquide épais rose et sucré (il paraît).

Utilisation. Faire boire (ou absorber en même temps que de la nourriture) l'ensemble du philtre par une même personne. Elle tombera alors amoureuse folle de la première personne du sexe opposé sur laquelle elle posera les yeux (fonctionne un peu comme la Queue de Coup de Foudre). En termes de jeu, la victime a tout d'un coup 4 points de cœur pour son élu et ne peut en perdre avant 12 heures. Si elle avait déjà des points de cœur pour quelqu'un d'autre, ils sont perdus selon la règle normale (perte de points de moral) et l'amour nouveau commence tristement...

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

L'Aoutchouc

But. Fabriquer une pâte caoutchouteuse

Ingrédients pour 1 pinte : 2 pintes d'Huile de Pierre (cf. "Du Voyage et Des Voyageurs"), 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 8 pépins d'obyssum gris, 3 doigts de bave de crapaud

Manipulation. Faire chauffer doucement l'Huile de Pierre en intégrant les 8 pépins d'obyssum gris. Attendre que le mélange soit à couleur Glauque (0). Laisser refroidir 30 minutes, cracher trois molards dans la mixture, et quand le mélange se met à fumer, incorporer rapidement les 3 doigts de bave de crapaud et la pinte d'eau alchimiquement simple. Mélanger doucement jusqu'à consistance Mouton (0). La pâte obtenue permet de fabriquer des objets en Aoutchouc : celui ci est très léger, incassable, résistant à l'étirement, bref un parfait caoutchouc.

Utilisation. On peut avantageusement fabriquer des fioles. Imaginez un peu : pas d'encombrement, incassable ! Fini les potions enchantées qui se cassent au mauvais moment ! Fini la peur de jeter son sac à dos du haut d'une falaise ! Bref, au maître de jeu de gérer l'éventuelle fabrication d'objets, en utilisant Bricolage et les points de tâche. Ainsi, par exemple, fabriquer une fiole en Aoutchouc pourrait demander - en sus d'un chaudron, d'un feu et d'ustensiles de verriers - 6 points de tâche, périodicité 5 minutes, difficulté -4. A noter que la pinte produite par la recette permet de fabriquer 2 fioles, ou 1 bouteille d'1 litre.

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

L'Arablue, Liqueur de Pardon (poison ingestif)

But. Obtenir un brin d'arablue, aussi appelée Liqueur de Pardon.

Ingrédients. Le venin d'une araignée bleue, 1 pépin d'obbadion.

Temps de préparation. 20 minutes puis 2 à 4 heures d'évaporation.

Manipulation. Prélever délicatement le venin d'une araignée bleue. En mouiller un pépin d'obbadion dans un mortier. Ecraser avec un pilon jusqu'à consistance hibou-chèvre. Laisser sécher au soleil. La poudre obtenue doit être bleue pâle. Si elle est bleue foncée, la préparation a échoué.

Pour récolter le venin il faut réussir un jet de Dex/Chirurgie à -2. En cas d'échec, la dose prélevée est infime. Si un échec total survient, le personnage s'est empoisonné.

Utilisation. L'arablue peut être dissoute dans une boisson ou une sauce, ou être incorporée à la préparation d'un plat. Elle n'a absolument aucun goût et est difficile à détecter (détection -7). Une dose fait 1 pépin.

L'arablue

Malignité	9
Détection	-7
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 9 points de vie au premier échec, puis perte de 1 point de vie aux suivants, fièvre, vertiges et grande faiblesse
Remèdes	-9 / Tanemiel doré +10, tanemiel +8, liqueur de Bagdol +6

Source. Un Parfum d'Onirose

L'arachnaire (venin de lame)

But. Obtenir 1 demi mesure d'arachnaire.

Ingrédients. Le venin d'une araignée rouge, 15 pépins d'obbadion, 15 brins de satum, 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 40 minutes.

Manipulation. Capturer sans se faire piquer une araignée rouge et prélever proprement son venin. Mélanger ce venin avec de l'obbadion et du satum jusqu'à la consistance lapin-lapin. Faire chauffer une mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température pourpre-pourpre. Y jeter soudainement la préparation et laisser réduire de moitié. Le liquide obtenu, légèrement visqueux, doit être rosé. S'il est transparent, la préparation a flanché.

Prélever proprement le venin de l'araignée nécessite la réussite d'un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -5.

Utilisation. L'arachnaire a les caractéristiques suivantes :

L'arachnaire	
Malignité	4
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 2 points de vie, éruption de plaques rouges autour de la blessure et inflammation
Remèdes	-4 / Liqueur de Bagdol +13, topazoïne +8, sable-poudre +5

Source. RDD 1ère édition

B

Le bain de fraîcheur (remède)

But. Préparer le remède à la déconfiture osseuse rampante.

Ingrédients. 5 feuilles de trèfle frais par litre d'eau, 1 cuillère draconique de poudre de Rougeades fleuries par décalitre, 1 pied entier de menthe verte poivrée pour chaque tranche de 10 kilos que pèse le malade, et 1 sucre de Dragon jaune-bleu (préparation alchimique intermédiaire) pour chaque bain.

Manipulation. Mélanger le tout dans une petite baignoire sur mesure en Groyer et compléter avec l'eau. Une base de 50 litres d'eau pour une personne de taille moyenne (entre 9 et 11) sera nécessaire.

Utilisation. L'eau doit être à température fumante (environ 45 degrés) pendant toute la durée du bain. Les membres et le tronc doivent rester immergés 24 – Constitution + points de Vie manquants heures draconiques.

Source. Dominique Prévot dans « Manque de Chance » paru dans le Tinkle Bavard n° 24

Barbe à dragon

But. C'est rose, c'est sucré et c'est très bon. Pour la plus grande joie des petits et des grands.

Ingrédients. Une belle trésure, un poil de poilute (Livre 3, p. 56), une grosse veloute, 3 écailles de sucre.

Manipulation. Mélanger la trésure et la veloute en malaxant bien pour avoir une consistance Lapin (Dextérité/Alchimie à 0). Ajouter le sucre en continuant de remuer vigoureusement. Il faut atteindre une consistance Lapin-Lapin (Dextérité/Alchimie à -1). Ajouter alors le poil de poilute et chauffer doucement jusqu'à couleur Rose (Vue/Alchimie à -2, c'est du Sangue-Gris). Ca va commencer à faire de longs filaments sucrés qu'il faut récolter au fur et à mesure qu'ils apparaissent. Les ingrédients donnés produisent une écaille de barbe, ce qui fait beaucoup de barbe...

Utilisation. A manger avec les doigts, planté sur un bout de bois en s'en mettant partout. Un jet de moral en situation heureuse est recommandé et un segment de fatigue disparaît au cours de la dégustation (merci la trésure).

Note. Tous les sages s'accordent pour dire que c'est très bon, mais que les Dragons n'ont jamais eu ça comme barbe... Mais certaines légendes...

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Base de peinture de Leonardo

But. Fabriquer 5 écailles de peinture magique qui ne perd pas ses couleurs.

Ingrédients. 2 brins de Satum, 5 pépins de boralm, 1 écaille de crête de glou broyée ou 1 écaille de graines d'arbre Ico géant, 3 brins de bave de Collopendre. 1 Mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation. Mettez dans un petit chaudron le boralm et le satum. Laisser chauffer jusqu'à couleur Brun-Gris (Vue –2). Incorporer doucement de l'eau en mélangeant jusqu'à obtenir une consistance Chèvre-lapin-mouton (Dex –3). Ajouter la crête de glou ou la graine d'arbre Ico et chauffer de nouveau jusqu'à couleur Bleu-Sangue (Vue –2). Laisser refroidir une heure. Mélanger la bave de Collopendre et chauffer brièvement jusqu'à couleur Glauque-Glauque (Vue –1). Si le mélange a une consistance onctueuse et une teinte blanche la manipulation a réussie. Si au contraire il s'assombrit et durcit brutalement, il n'y a plus qu'à recommencer.

Utilisation. Pour la coloration, mélanger le colorant fabriqué séparément à la base de peinture. Puis laisser la lumière de la lune baigner le mélange.

Source. Eliane Jaulmes dans « Les Couleurs du Rêve » paru sur le site du Conteur des Rêves

Le Biguema'Kphritt (poison, recette perdue)

Description. Le biguema'kphritt est un poison à effet lent qui rend peu à peu impotent et obèse. Les symptômes apparaissent très progressivement : on se met à manger plus et à avoir moins d'énergie. Le surplus alimentaire est stocké sous forme de graisse située essentiellement, chez l'homme, dans la ceinture ventrale et, chez la femme, en haut des cuisses et dans les fesses. Pour un effet prolongé, il faut ingérer régulièrement le poison. Dès que la prise cesse, les effets commencent à s'estomper. Il n'est pas exclu de pouvoir utiliser ce poison sur les animaux d'élevage, mais il y a un risque de gâter le goût de la viande.

Le Biguema'Kphritt	
Malignité	5
Périodicité	6 heures / 1 jour
Dommages	Perte de 1 point d'endurance et gain de 2 kg
Remèdes	+1 / Jeun prolongé +2

Source. Bibliothèque du site du Conteur des Rêves.

Bitume de Camphre (remède)

But. Obtenir 3 doses de bitume de camphre.

Ingrédients. 1/2 mesure d'huile de pierre (pétrole brut se trouvant à l'état naturel dans certains marais), 1/2 mesure de sève de turlupestre (grand conifère), 1 écaille de miel, 2 pépins de nartha.

Temps de préparation. 20 minutes, 1 heure de repos.

Manipulation. Mêler l'huile de pierre, la sève de turlupestre et le miel jusqu'à consistance renard-serpent. Ajouter le nartha et porter à température gris-gris-bleu. Tirer hors du feu, couvrir et laisser reposer une heure. Si le produit obtenu est une crème sirupeuse, c'est du bitume de Camphre. En cas d'échec, le produit se solidifie.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Élixir de bleuet (remède)

But. L'élixir de bleuet est un remède équivalent au bitume de camphre.

Ingrédients. 7 brins de bleuet, 3 mesures d'eau alchimiquement simple, 12 brins de lilas, 6 pépins d'obbadion

Manipulation. Prendre sept brins de bleuet et les calciner selon la méthode de Céduphair. Mélanger à une mesure d'eau pure et chauffer à bleu-bleu-pourpre (-3). Ajouter une décoction de douze brins de lilas faite dans de l'eau pure, mélanger à feu doux jusqu'à obtenir la consistance serpent-mouton-cheval (-3). Incorporer six pépins d'obbadion en remuant lentement à température glauque-pourpre (-2), jusqu'à obtenir une consistance renard-chèvre (-2). Filtrer avec un parchemin. Laisser refroidir à la lueur de la lune pendant une heure. L'élixir doit avoir une couleur orange, sinon il est raté. Conserver dans une fiole opaque.

Utilisation. Les mêmes que le bitume de camphre. Mais c'est un liquide, donc enchantable. De plus, la peau du patient devient bleue. Si le patient est un humain, on le confondra avec un Cyan. Même un Cyan ne le reconnaîtra pas (enfin, c'est ce qu'on m'a dit...).

Enchantement. Voir enchantement des remèdes.

Sur-effet. Pendant une journée la cornée de l'œil devient bleu également ce qui gène la vision normale (-5 points de Vue).

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Liquide qui brille dans le noir quand on l'agite

But. Dégager la lumière d'une bougie.

Ingrédients. Une flashette innocente (c'est à dire n'ayant pas flashé dans les deux heures précédentes), 3 brins de luciane, 3 pépins de candique, une mesure d'eau alchimiquement simple.

Manipulation. Mélanger le candique et la luciane, puis verser dessus l'eau alchimiquement simple. Chauffer doucement jusqu'à couleur Vert-Vert-Vert (Vue/alchimie à-3). Plonger alors la flashette dans la potion en fermant les yeux et l'écraser sauvagement au fond du récipient. Continuer à chauffer doucement pour atteindre la température Vert-Vert-Bleu (Vue/alchimie à -3). Laisser refroidir. Vous devez avoir une mesure d'un liquide pâteux comme du miel, d'une belle couleur turquoise.

Utilisation. Garder la potion dans une fiole bien fermée. Secouer très fort quand le besoin s'en fait sentir. La fiole dégagera alors pendant une dizaine de minutes une douce lueur vert-bleuté semblable à celle d'une bougie. Tant que la fiole reste hermétiquement close, la potion peut être réutilisée un nombre illimité de fois.

Note. La luciane est décrite dans du Voyage et des Voyageurs, p. 66

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Lotion anti-brûlure

But. Protéger des brûlures des flammes.

Ingrédients. 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple glacée, 1 écaille de cendre de bois, un tison brûlant, 3 pépins de nartha.

Manipulation. Verser les pépins de nartha dans l'eau Alchimiquement Simple glacée (presque gelée), attendre que ça prenne en masse une consistance Renard-Hibou (Dextérité/Alchimie à -2). Broyer la cendre et mélanger doucement. Chauffer jusqu'à température Bleu-Bleu-Sangue (Vue/Alchimie à -3). Jeter le tison bien brûlant dans la solution, laisser fumer et siffler. Lorsque la couleur Vert-Glauque est atteinte (Vue/Alchimie à -2), sortir le tout du feu et laisser reposer. La lotion est vert pale avec des petits cristaux, la recette donnant une mesure de lotion.

Utilisation. Se frictionner la peau avec la lotion. Pendant une heure, cette partie du corps a un bonus de +5 pour résister aux flammes directes.

Enchantement. Chaque point de rêve augmente la durée d'une heure et le bonus d'un point.

Sur-effet. Il y a 3% de chance par point de rêve de suer à grosses gouttes en permanence pendant les 12 heures à venir : -1 point d'endurance par heure sauf si on boit beaucoup, -1 en Apparence et Beauté pour les 12 heures.

Source. Site du Conteur des Rêves

Les Brumes d'Olis (drogue)

But. Obtenir 8 déhacoudres de Brumes d'Olis (8 doses).

Les Brumes d'Olis	
Malignité	4
Durée	2 heures
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	(2 minutes) : état euphorique, fou rire, +1 au moral, -1d4 end, malus de 1 à toutes les actions
Degré 2	(30 minutes) : effet aphrodisiaque, sensibilité exacerbée (+2 aux jets de perception), forte stimulation sexuelle, désinhibition totale
Degré 3	(15 minutes) : somnolence, la personne se sent comme dans un rêve, illusions de belles femmes (ou de beaux hommes), béatitude
Degré 4	(15 minutes) : sommeil profond, peuplé de fantasmes
Degré 5	(30 minutes) : réveil et nouveaux désirs érotiques, effet aphrodisiaque puissant, -1d4 end
Degré 5	(état final) : les états 4 et 5 se répètent jusqu'à ce que la drogue cesse de faire effet. Si la personne atteint 0 d'Endurance, elle doit faire un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par la Malignité. En cas de réussite, elle tombe dans un profond sommeil dont elle ne ressortira qu'après avoir récupéré au moins la moitié de ses points d'Endurance. En cas d'échec, elle est victime d'une attaque cardiaque, perd trois points de vie et tombe dans le coma. Si aucun soin ne lui est prodigué, elle doit réussir chaque heure un jet de CONSTITUTION à 0 ou perdre encore un point de vie (une réussite significative stabilise définitivement l'état et plus aucun jet n'est nécessaire). En cas d'échec total, la crise cardiaque est définitive
Remèdes	-3/Gelée Royale +12/Élixir des Gnomes +8
Accoutumance	+3 / une semaine

Ingrédients. Opération alchimique complexe faisant intervenir 1 livre d'érosacée carmine (plante rare (-5) poussant dans les forêts d'altitude), 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 2 déhacoudres de graines de cannelle blanche, 1 déhacoudre d'essence de paraphrodite mâle (obtenu par distillation du papillon du même nom (peu commun (-2), vivant dans les marais)

Manipulation. Piler le mélange érosacée carmine, eau alchimiquement simple, graines de cannelle blanche jusqu'à une consistance mouton-cheval-lapin (-3), puis faite chauffer une heure à glauque-glauque-sangue (-3). Verser le liquide encore chaud sur une plaque de cuivre incandescente. L'évaporation est instantanée. Racler le dépôt et le dissoudre avec un déhacoudre d'essence de paraphrodite mâle (obtenu par distillation du papillon du même nom (peu commun (-2), vivant dans les marais)), chauffer quelques minutes en agitant jusqu'à la consistance chèvre. Si toutes les abeilles du coin vous attaquent, c'est un échec. Si ce n'est pas le cas, laisser complètement dessécher. L'alchimiste obtient 8 déhacoudres de Brumes d'Olis.

Utilisation. Il s'agit d'une drogue aphrodisiaque remarquablement efficace, entraînant peu de risques d'accoutumance. Elle est donc assez populaire. Une dose de Brumes d'Olis vaut un déhacoudre et se consomme au moyen d'un narguilé.

Source. Nicolas Marjanovic dans « Les Drogues » sur le Site de l'Omnirêve

Elixir de brutalité colérique

But. Rendre fort, bête et TRES EN COLERE ! ! !

Ingrédients. Un poil d'aisselle de Fièrabras (Livre 3 p. 38), un caillou dans lequel on vient de se taper le pied (volontairement ou non), une potion de force en bonne et due forme.

Manipulation. Chauffer doucement la potion de force jusqu'à qu'elle atteigne une belle couleur Pourpre (Vue/Alchimie à 0). Broyer finement le poil de Fièrabras et le mettre dans la potion de force. Chauffer alors jusqu'à couleur Glauque-Pourpre (Vue/Alchimie à -2). Attendre une minute ou deux, puis mettre le caillou dans la potion. Remuer pour atteindre une consistance Chèvre (Dextérité/Alchimie à 0). Il doit rester au fond un liquide en tout point semblable à une potion de force, et un caillou dans lequel vous pourrez de nouveau vous taper le pied.

Utilisation. Boire la potion. L'effet est exactement le même qu'une potion de force sauf que le buveur devient un peu plus fixé vers son

But. Taper sur tout ce qui bouge. Il peut ignorer les 7 premiers points d'endurance qu'il pourrait se prendre durant l'effet de la potion. Il devient affreusement susceptible pendant que la potion fait effet et se met en colère pour un rien.

Enchantement. Comme pour une potion de force, sauf qu'en plus chaque point de rêve permet de nier un point d'endurance perdu supplémentaire.

Sur-effet. 3% de chance par point de rêve que le sujet se trouve avec des gros bras poilus et aux aisselles velues

durant 12 heures.

Source. Site du Conteur des Rêves

Substance qui fait de super bulles très jolies

But. Souffler dans la potion fait de grosses bulles irisées qui s'élèvent doucement dans l'air.

Ingrédients. 5 écailles de savon, 5 mesures d'huile, 2 doigts de mousse de bière, 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Mélanger le tout joyeusement et remuer vigoureusement jusqu'à avoir une consistance Chèvre-Serpent (Dextérité/Alchimie à -2). C'est prêt ! Vous devez avoir une mesure d'un liquide irisé.

Utilisation. Souffle dedans (avec un bec de paille ou tout autre moyen) fait de grosses bulles bien satisfaisantes.

Enchantement. Possible en théorie. Il paraît qu'on fait des bulles plus grosses...

Sur-effet. Au Gardien des Rêves d'improviser si quelqu'un est assez stupide pour boire ça.

Source. Site du Conteur des Rêves

C

Calcination de Céduphair (préparation intermédiaire)

But. Réduire en poudre une plante en conservant ses propriétés alchimiques.

Ingrédients. 1 mesure d'eau alchimiquement simple

Manipulation. Écraser les herbes pour obtenir une consistance hibou-hibou (-1). Faire chauffer dans un récipient de cuivre une mesure d'eau pure, jusqu'à ce que l'eau soit totalement évaporée. Mettre la bouillie d'herbes dans le récipient et couvrir avec le couvercle jusqu'à une température vert-gris (-2) pendant une heure. Si le reste se désagrège facilement, l'opération à réussit.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le « Supplément au Livre des Mondes »

Résine de cane à bice

But. Retarder les effets de la fatigue.

Ingrédients. 1 cane à bice (oiseau commun vivant près des étangs et des marais), 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 10 brins de chronophile (Livre 3, p. 22), 1 écaille de résine de pin

Temps de préparation. 80 minutes, puis 12 heures de repos.

Manipulation. Plumer la cane à bice. Réduire les plumes en poudre dans un mortier. Jeter la poudre dans de l'eau alchimiquement simple bouillante à la température glauque-gris-bleu-brun. Incorporer la chronophile et la résine de pin. Malaxer jusqu'a la consistance hibou-cheval-renard-lapin-serpent (-5). Chauffer alors fortement (un soufflet est nécessaire) jusqu'à la couleur brun-bleu-brun-vert (-3) et laisser reposer 12 heures à l'abri de l'humidité. On obtient ainsi une résine dure de couleur brune, qui s'effrite lorsqu'on la chauffe. La préparation reste liquide en cas de mauvaise manipulation ou de trop forte humidité lors du repos.

Utilisation. On chauffe la résine à la flamme d'un briquet, d'une bougie ou d'un brandon, on l'effrite, puis on la fume avec de l'herbe à pipe. Pendant trois heures, aucune fatigue n'est prise. Il faut toutefois noter malgré tout la fatigue qui devrait être encaissée, car lorsque les effets s'arrêtent, celle-ci vient d'un bloc, majorée de 50% (arrondir au plus bas).

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Substance caoutchouteuse et rebondissante

But. Personne ne sait bien a quoi ça peut servir mais ça rebondit drôlement bien.

Ingrédients. 2 écailles de sève d'arbre, une écaille de limaille de fer, un gros crapaud mort, une mèche de cheveux, 2 pépins d'obbadion.

Manipulation. Mélanger l'obbadion et les cheveux sans vous laisser impressionner par le mélange répugnant que ça forme. Ajouter alors par petites fractions la limaille de fer, pour avoir une belle consistance Serpent-Renard-Chèvre (Dextérité/Alchimie à -3). Chauffer doucement pour approcher de la couleur Glauque (Vue/Alchimie à 0), puis faire goutter la sève d'arbre et viser la couleur Glauque-Vert (Vue/Alchimie à -2). Déposer au fond le gros crapaud mort et laisser mijoter à feu doux durant une bonne heure. Il convient alors de racler le dos du crapaud pour en retirer 5 écailles d'une substance étrange, grise et molle.

Utilisation. On a quelque temps pour modeler la pâte, après quoi elle se fige. Par la suite elle a un comportement étrange : si vous tirez dessus, elle se déforme (plus ou moins selon sa forme) et revient comme avant dans un bruit sec dès que vous la lâchez. Si vous la jetez violemment contre le sol ou un mur, elle part en rebondissant partout en mettant un bout de temps à s'arrêter. Les chats et les félorn adorent ça. Nul ne sait à quoi ça peut bien servir, mais j'ai entendu des projets concernant des arbalètes d'un genre nouveau...

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Crème protectrice contre les fortes chaleurs

But. Protéger des fortes chaleurs et de la soif qui en résulte.

Ingrédients. Un scorpion encore en vie, une demi-mesure de sueur humaine, 6 pépins de boralm.

Manipulation. Broyer joyeusement le Scorpion jusqu'à consistance bien écrasée (Dextérité/Alchimie à 0). Ajouter la sueur et faire chauffer jusqu'à couleur Gris-Brun (Vue/Alchimie à -2). Y jeter les pépins de Boralm et touiller

jusqu'à obtenir une consistance Serpent-Serpent-Serpent (Dextérité/Alchimie à -3). Vous devez avoir en fin de compte une écaille d'une sorte de crème noire et épaisse.

Utilisation. S'en mettre un peu sur le front et la nuque. Bien étaler. Vous ne subirez pas les effets de la chaleur durant 6 heures (soif, etc.). Attention : cette crème ne protège pas directement de la soif en général, juste celle provoquée par la chaleur.

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

L'onguent de chaude-main

But. Obtenir 10 écailles d'onguent de chaude-main, une pommade mise au point par Trétagore le Grand pour se protéger des effets des flammes.

Ingrédients. 1 doigt de bave d'escargot, 5 doigts de farine de blédiez, 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 14 brins de satum, 7 pépins de chramaelium, un quart de pinte de précipité de Tétragore, un quart de pinte du jus d'un fruit quelconque.

Temps de préparation. 60 minutes, 1 heure de refroidissement.

Manipulation. Malaxer la bave d'escargot avec la farine de blédiez jusqu'à obtenir une consistance mouton-mouton-renard. Porter une demi-pinte d'eau alchimiquement simple à température bleu. Y jeter la mixture précédente et chauffer encore jusqu'à température rouge-noir tout en remuant. Laisser refroidir. Dans une autre demi-pinte d'eau alchimiquement simple, jeter 14 brins de satum et 7 pépins de chramaelium, porter à température glauque-glauque puis y incorporer dans l'ordre : un quart de pinte de précipité de Tétragore, la solution de bave d'escargot et de farine, un quart de pinte de jus de fruit. Chauffer à température gris-noir puis laisser refroidir. La préparation doit alors gélifier progressivement jusqu'à l'obtention d'une crème pâteuse de couleur rouge-feu. Si cela ne gélifie pas, c'est que la préparation a échoué.

Utilisation. 10 écailles d'onguent de chaude-main permettent de s'enduire les deux mains et les avant-bras. Pour en mettre sur tout le corps, il en faut autant d'écailles que 10 fois la TAILLE de la personne. L'onguent de chaude-main offre une protection de 7 points face aux flammes. Malheureusement, il colore la peau en rouge (apparence de coups de soleil) et il exhale une odeur nauséabonde et persistante de fromage trop fait (portée de 5 m à l'air libre, faire un jet d'Odorat à 0 à chaque round pour repérer le bénéficiaire à moins de 2 m). Il est possible de ne pas inclure le jus de fruit dans la préparation, mais alors l'odeur est plus forte (portée de 10 m et détection automatique à moins de 5 m).

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

La potion de chevelu (remède)

But. Se remettre des lendemains de fête.

Ingrédients. 5 écailles de coquilles d'oeufs de petits oiseaux (merles, moineaux, pigeons...), 5 écailles de fromage frais de vache, 1 demi mesure de lait de chèvre, 2 brins de chevelu (herbe poussant au bord de l'eau), 5 brins de satum.

Temps de préparation. 15 minutes.

Manipulation. Réduire en poudre les coquilles d'oeuf. Les mélanger avec le fromage et malaxer jusqu'à obtenir une consistance mouton. Faire chauffer le lait en y incorporant la préparation, le chevelu et le satum, jusqu'à ce qu'il bouille, exactement à la température pourpre. Consommer chaud.

Utilisation. Une préparation de chevelu permet de récupérer immédiatement un nombre de degrés d'éthylisme selon le résultat d'un jet de CONSTITUTION :

Jet de constitution	
Toute réussite.	Récupération de 2 degrés
Echec, Ech. P.	Récupération de 1 degré
Ech. T.	Aucune récupération

Enchantement. Si la potion est enchantée, elle donne au jet de CONSTITUTION un bonus égal au nombre de points de rêve.

Cheveux d'Ourk

But. Rendre ses cheveux plus forts, plus épais, plus longs, rapidement.

Ingrédients. 2 écailles de poils de bramart (Livre 3, p. 46), 1/2 mesure de lait de brebis, 2 mesure d'eau alchimiquement simple, 5 brins de satum, 6 brins d'obbadion

Temps de préparation. 60 minutes

Manipulation. Chauffer le lait jusqu'à consistance serpent-renard (-2). Ajouter les poils de bramart, et laisser refroidir. Faire une décoction de satum, et ajouter l'obbadion. Joindre les deux mélanges et chauffer jusqu'à couleur gris-sangue-vert-pourpre-gris (-5). Tirer hors du feu et laisser refroidir le mélange pour obtenir une consistance serpent-chèvre-cheval (-3). A ce moment remettre sur le feu et laisser atteindre la couleur bleu-gris (-2). On obtient un liquide épais et jaune, odorant, au parfum d'abricot et de myrte. Si le liquide est vert et l'odeur qui s'en dégage est nauséabonde, son application est inefficace, mais très odorante.

Utilisation. Une friction quotidienne de la potion ainsi obtenue, et ce, durant 1 semaine, permet d'avoir de beaux cheveux longs (30-40 cm) en 1 mois. L'application doit être localisée sur les cheveux pour ne pas engendrer une pilosité par trop abondante.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

La Cide Caustique

But. Ce liquide nauséabond est utilisé pour ronger les métaux.

Ingrédients. Une mesure de jus de citron, une mesure d'urine de Mariol (Livre 3, p. 51), 5 pépins de bave de

crapaud, 7 larmes de venin de vipère, 7 larmes de jeune fille ayant perdu sa virginité.

Manipulation. Mélanger sur le feu une mesure de jus de citron et une mesure d'urine de Mariol jusqu'à température bleu-glauque. Ajouter à ce moment les cinq pépins de bave de crapaud et les sept larmes de venin de vipère. Laisser évaporer à feu doux jusqu'à consistance Renard- Chèvre-Renard.

Retirer du feu avant d'ajouter sept larmes de jeune fille ayant perdu sa virginité, puis une mesure d'eau alchimiquement simple. Chauffer activement jusqu'à sentir une odeur fort désagréable (odorat/Alchimie à 0) ou jusqu'à couleur vert glauque. Si l'odeur ne se produit pas, c'est que la préparation a raté, ou que la jeune fille était vierge. On obtient une mesure de Cide Caustique, qui peut être diluée pour obtenir 10 mesures de Cide Caustique Douce.

Utilisation. Une mesure de Cide Caustique Douce peut entamer le meilleur métal, et ronge un point de résistance d'un objet à base de métal, de bois, ou de pierre calcaire. Une mesure peut aussi dissoudre définitivement 10 écailles de l'un des produits précités. Une mesure de Cide Caustique pure ne tient pas plus d'une lune dans un récipient en verre.

Enchantement. Le haut-rêvant assez bête pour tremper ses doigts dans de la Cide Caustique Douce encaisse aussitôt à +1. S'il essaie d'y laisser les doigts, il continue à se dissoudre dans la Cide à chaque round. L'enchantement permet de rendre la Cide Caustique Douce aussi efficace qu'un nombre de mesures égales au nombre de points de rêve dépensé. L'enchantement de la Cide Caustique provoque un encaissement à +6, la Cide ayant tendance à remonter le long du doigt.

Sur-effet. 3% par point de rêve de perdre un doigt dans la Cide, provoquant un -2 (cumulable) sur tous les jets de dextérité.

Notes. Il a été rapporté que l'utilisation d'urine de Sagouin (Livre 3, p. 41) à la place de celle du Mariol rendait la préparation plus facile. Malheureusement, suite au décès de notre élève lors d'une tentative hasardeuse de se procurer ce composant, il ne nous a pas été possible de confirmer cette rumeur

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde.

Le condiment alchimique du Prince Saucier Alazim

But. Réduire la valeur nutritive des aliments de sorte que le bon vivant puisse s'empiffrer sans danger pour sa ligne.

Ingrédients. 1 coucourgine bien mûre, 2 pépins de boralm, 3 pépins de nartha.

Temps de préparation. 40 minutes, puis 12 heures de repos.

Manipulation. Extraire le jus de la coucourgine et le conserver dans une fiole hermétiquement bouchée. Hacher finement la pulpe de la coucourgine et la malaxer jusqu'à consistance lapin. Ajouter le boralm et piler jusqu'à obtenir une consistance lapin-lapin. Mélanger cette préparation au jus de coucourgine et chauffer lentement à température bleu-vert. Jeter vivement dans la mixture le nartha. Le condiment doit alors mousser abondamment, sinon c'est signe que la préparation a échoué. Lorsque la mousse est retombée (environ 10 minutes), filtrer dans une fiole. Laisser reposer 12 heures sans fermer la fiole avant de consommer.

Utilisation. La recette permet d'obtenir 1 mesure de condiment alchimique. Cette sauce peut agrémenter une dizaine de plats (40 points de sustentation), qui posséderont alors la valeur nutritive d'un seul (en clair : diviser la sust par 10).

Source. Envoi de Christophe Genser

Poudre conservante

But. Conserver les papiers, parchemins, peaux et autres matières organiques non comestibles.

Ingrédients. Un gland de chêne, 2 pépins de chramaelium, un temps stable et gris.

Manipulation. Broyer le gland en le chauffant dans un chaudron jusqu'à consistance Mouton-Chèvre-Serpent (Dextérité/Alchimie à -3). Ajouter le chramaelium et broyer encore pour atteindre la consistance Chèvre-Chèvre-Chèvre (Dextérité/Alchimie à -3). Laisser alors au moins une heure exposé à la lumière morne d'un temps stable et gris. Il devrait y avoir une écaille d'une poudre gris clair.

Utilisation. Verser quelques grains de poudre sur le parchemin, la peau, la corde ou ce que vous voulez traiter. Attendre un peu puis souffler. L'objet va prendre une couleur grise pour l'heure à venir, mais elle s'estompera lentement au fil du temps. L'objet traité va se conserver durant des mois, quelles que soient les horreurs que vous lui faites subir. Attention toutefois : cette poudre a été conçue pour protéger des méfaits du temps qui passe (usure, effilochage) et du temps qu'il fait (moisissures, craquelures, marbrures). En aucun cas elle ne protège du feu...

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Le cordial des fées (ou Co-fé)

But. Le co-fé permet de résister à la fatigue pendant un certain temps.

Ingrédients. 1 livre de genèfle, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 5 pépins d'obbadion, 3 brins de menthe poivrée

Manipulation. Faire torréfier une livre de genèfle pendant une heure à température brun-gris (-2). Réduire en poudre dans un mortier et faire une décoction dans deux mesures d'eau pure jusqu'à obtenir une consistance cheval-cheval-serpent (-3). Ajouter 5 pépins d'obbadion et trois brins de menthe poivrée. Laisser refroidir dix minutes et faire réchauffer à gris-vert-pourpre-sangue (-4). Sortir prestement du feu et laisser refroidir à l'abri de la lumière. Filtrer le liquide à l'aide d'un parchemin de veau. S'il reste des grains d'obbadion non dissous dans le parchemin c'est que le produit n'a aucune vertu. Par contre s'il y a des traces verdâtres la potion est un excellent purgatif mais il n'a pas

l'effet escompté. À la place de la menthe on peu utiliser du tilleul mais c'est moins bon.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans ouvrir les yeux. L'effet commence au bout de deux minutes et dure deux heures draconiques. Pendant cette période la fatigue n'a pas d'effet (pas de malus aux actions). La fin de la période s'accompagne d'une perte de 2d6 points d'endurances. Si on boit une autre dose l'effet dure pendant deux heures après la dernière dose absorbée par contre les points d'endurances sont perdus exactement après les deux heures. Si l'on dépasse le maximum de points de fatigue les points suivants seront retirés des points d'endurance à la fin des deux heures. Si le maximum des points d'endurance est dépassé c'est sur les points de vie que l'on prendra le surplus.

Enchantement. L'effet ne se produit que si le jet de résistance échoue. Dans ce cas l'effet dure trente minutes de plus par point de rêve investi.

Sur-effet. Il y a 3% de chance par point de rêve que se produise un Sur-effet. Le patient ne peut plus dormir pendant 1D4 jours.

Source. Envoi de Christophe Genser

Couic Passete (Colle rapide)

But. Coller n'importe quoi avec n'importe quoi d'autre très rapidement.

Ingrédients. Un Collopendre, 2 brins de mercurion et 3 brins de satum.

Manipulation. Jeter le Collopendre dans de l'eau bouillante sans se soucier de son avis. Saupoudrer de mercurion jusqu'à couleur Vert-Gris (Vue/Alchimie à -2). Faire réduire l'eau et ajouter le satum pour obtenir une consistance Cheval-Cheval (Dextérité/Alchimie à -1). La recette doit donner un dé à coudre d'une pâte translucide très collante qu'il faut extraire de la coquille du Collopendre.

Utilisation. Conserver à l'abri de l'air et de la lumière, de préférence dans une fiole bouchée hermétiquement et entourée de cuir. Pour l'utiliser le moment venu, c'est très simple : badigeonnez ce que vous voulez coller et comptez jusqu'à 7. C'est collé. (Au Gardien des Rêves de décider des jets de Force à faire le cas échéant)

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Potion de course

But. Permettre de courir plus habilement, plus vite et plus longtemps.

Ingrédients. Un bout de sabot de cheval, beaucoup de souffle, 2 écailles de savon, 3 brins de mercurion, 2 pépins d'obyssum gris

Manipulation. Mettre le bout de sabot de cheval (sans le cheval) au fond de votre chaudron habituel. Saupoudrer de mercurion et d'obyssum, puis remuer violemment pour avoir une consistance Hibou-Cheval-Cheval (Dextérité/Alchimie à -3). Souffler alors sur le tout comme un sprinter en fin de course : -2d6 d'endurance. Ajouter les écailles de savon et broyer jusqu'à consistance Mouton-Serpent-Mouton (Dextérité/Alchimie à -3). Se reposer un grand coup et laisser la potion faire de même. Vous devez avoir une écaille d'une sorte de graisse verte.

Utilisation. Frictionner vigoureusement les mollets et les cuisses avec la graisse (une écaille par personne). Vous allez avoir rapidement (1 minute) des démangeaisons dans les cuisses, puis des fourmis dans toutes les jambes. Au cours de l'heure qui suit, tout jet de course se fait avec un bonus de +5 et les pertes d'endurance dues à la course sont divisées par deux.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

La crapauvure (poison ingestif)

But. Obtenir 2 écailles de crapauvure.

Ingrédients. La semence d'un crapaud galeux mort d'insolation, 5 pépins de nartha, 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 8 brins de mercurion.

Temps de préparation. 50 minutes, puis 30 minutes d'évaporation.

Manipulation. Capturer vivant un crapaud, de quelque race qu'il soit, atteint de la gale. Le laisser sans eau ni nourriture en plein soleil jusqu'à ce qu'il meure d'insolation. Prélever alors proprement sa semence en pratiquant une incision au niveau de ses parties génitales. Malaxer la semence du crapaud avec le nartha jusqu'à consistance mouton-cheval. Faire chauffer une pinte d'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-pourpre. Y jeter alors la préparation puis le mercurion. Laisser évaporer. La préparation obtenue doit être une poudre grasse et grisâtre. Si la poudre est sèche, c'est que la manipulation a échoué.

Pour prélever la semence du crapaud sans impuretés, réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -4.

Utilisation. La crapauvure peut être mélangée à des aliments solides. Son goût passe en général inaperçu si elle a cuit avec l'aliment (détection -5, -2 sinon). Elle provoque la mort en peu de temps. Une dose fait 1/2 écaille.

La crapauvure	
Malignité	3
Détection	-5/-2
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie, vertiges, désirs lubriques
Remèdes	-2 / Lait de lune +12, sable-poudre +10, gelée royale +7, liqueur de Bagdol +4

Source. RDD 1ère édition

La crapauvure simple (poison ingestif)

But. Faire un poison dont les effets secondaires peuvent

intéresser certains pervers.

Ingrédients. 1 crapaud galeux, 1 pépin de nartha

Temps de préparation. 40 minutes, puis 30 minutes d'évaporation.

Manipulation. Capturer un crapaud galeux et le faire mourir d'insolation. Le disséquer pour extraire sa semence. Puis, mélanger la semence avec un pépin de nartha en chauffant à brun-sangue (-2) jusqu'à obtenir une consistance lapin-chèvre-mouton (-3). Puis faire une dessiccation du résidu à une température gris- sangue-sangue (-3). Le résultat doit être dix pépins d'une poudre grisâtre.

Utilisation. La crapauvure simple peut être mélangée à des aliments solides. Ce poison possède un goût très prononcé de vieux beurre rance et de sardine pourrie, il convient donc de l'utiliser dans un plat très épissé (détection -3, 0 sinon). Elle provoque la mort en peu de temps. Une dose fait 5 pépins. La victime est en proie à des vertiges accompagnés de désirs lubriques incontrôlables.

La crapauvure simple	
Malignité	3
Détection	-3/0
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 1 points de vie
Remèdes	-2 / Sable-poudre +16, Lait de Lune +16, Gelée Royale +8, Liqueur de Bagdol +6

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

La crève-coeur (poison ingestif)

But. Obtenir une demi mesure de crève-coeur.

Ingrédients. 7 brins de feuilles de cheleuse (urticant venimeux), 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 4 brins de satum, 3 écailles de blémissures (champignon vénéneux), 3 pépins d'obyssum gris.

Temps de préparation. 80 minutes, puis 2 heures de repos.

Manipulation. Préparer une décoction de feuilles de cheleuse dans deux mesures d'eau alchimiquement simple. Lorsque la préparation a réduit de moitié, y jeter 4 brins de satum et tirer hors du feu. Laisser reposer 20 minutes. Pendant ce temps, dans un mortier propre, écraser soigneusement 3 écailles de blémissures avec 3 pépins d'obyssum gris jusqu'à obtention d'une pommade de consistance mouton-mouton-cheval. Remettre à chauffer la préparation précédente jusqu'à température sangue-sangue. Y incorporer la pommade et continuer à chauffer jusqu'à température noir-noir. Laisser alors refroidir à l'abri de la lumière. Si on obtient une huile translucide et sans saveur, la préparation est un succès.

Utilisation. La crève-coeur est une huile toxique translucide et sans saveur, elle peut donc se mêler à tout aliment ou toute boisson (détection -10). De plus, elle est très difficile à diagnostiquer, tant ses symptômes ressemblent à ceux d'une crise cardiaque. Une dose doit faire 2 doigts.

La crève-coeur	
Malignité	4
Détection	-10
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie, étouffements, malaise cardiaque
Remèdes	-9 / Perles de Bjwal +15, bitume de Camphre +5, tournegraisse +3

Source. RDD 1ère édition

D

Elixir "Debout les morts" (remède)

But. Dessaouler.

Ingrédients. 3 brins de Tschaï, 2 mesures de lait de chèvre, 4 plumes de poule, 5 écailles de savon, 1 pépin d'obbadion, 1 mesure de vinaigre.

Manipulation. Chauffer le lait de chèvre et incorporer le savon jusqu'à couleur bleu-gris (-2). Broyer les plumes et le tschaï pour obtenir une consistance lapin (0), ajouter au lait de chèvre. Dissoudre l'obbadion dans le vinaigre (Dex 0) et mélanger au reste pour obtenir une couleur brun-glauque (-2).

Utilisation. Boire sans respirer. Faire un jet de vie à 0 (tenir compte de l'état général) par niveau d'éthylisme. Si le jet est réussi, regain du niveau. S'arrêter dès échec.

Enchantement. Bonus de +1 au jet de vie par point de rêve.

Sur-effet. 3% de chance par point de rêve de perdre la moitié des points de Vue. (Pour le regain des points de Vue, jouer Vue à 0 tous les jours, barème des points de tâche).

Source. Site du Conteur des Rêves

Mousse dépilatoire

But. Enlever tous les poils, cheveux, fourrure.

Ingrédients. Deux écailles de peau de Troute, 3 brins de névropenthe, 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Faire chauffer l'eau AS. Ajouter la névropenthe et laisser refroidir jusqu'à couleur Bleu-Pourpre (Vue/Alchimie à -2). Verser la peau de troute finement

broyée et touiller jusqu'à consistance Cheval (Dextérité/Alchimie à 0). Il en résulte une mesure d'une belle mousse blanche et onctueuse, assez pour se raser pendant deux à trois jours.

Utilisation. Frotter la partie à dépiler avec la mousse. Vous obtiendrez une belle peau toute lisse.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Poudre desséchante pour aliments

But. Dessèche les aliments, diminue leur taille et permet leur conservation durant de nombreux jours.

Ingrédients. 1 écaille de sable ocre, de l'air chaud, un beau soleil et 2 pépins d'Obyssum Vert.

Manipulation. Mélanger le sable ocre et l'Obyssum Vert et remuer pour avoir une constance Renard-Renard-Renard (Dextérité/Alchimie à -3). S'arranger pour qu'un bon souffle d'air chaud passe sur la préparation pendant quelques instants et laisser ensuite en plein soleil pendant une heure. Après quoi on peut récupérer une écaille d'une poudre orangée.

Utilisation. Saupoudrer la poudre sur les aliments. Une écaille permet de traiter une livre de nourriture, qui se rétracte et se dessèche sous l'effet de la poudre. Elle ne perd pas ses qualités nutritives, mais elle va se conserver une bonne semaine sans aucun problème, quelles que soient les circonstances. Il est possible de saupoudrer à nouveau le tout avec la poudre pour prolonger l'effet au bout d'une semaine. Accessoirement, la nourriture fait maintenant moitié moins d'encombrement qu'avant. Le goût est altéré par la dessiccation : par la suite on a toujours l'impression qu'il y a des grains de sable dans la nourriture (qualité des plats diminuée de 3)

Note. versée sur de l'eau, cette poudre la dessèche aussi, et vous obtenez de l'eau déshydratée, une petite poudre fine et grise, qu'il est possible d'avaler pour boire. Le Gardien des Rêves est libre de demander un jet de Volonté pour ça.

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Dessiccation de Bazoulkar l'ancien (préparation intermédiaire)

But. Caramélisation d'un liquide sucré pour le rendre propre à certaines manipulations alchimiques.

Manipulation. Dans un chaudron de cuivre ou un alambic chauffer le liquide à la température bleu (0) pendant environ une demi-heure draconique. Le liquide doit prendre une consistance renard-renard (-1). Retirer alors du feu et laisser refroidir. Si au bout d'une nouvelle demi-heure le liquide est toujours trop liquide ou trop compact c'est que la préparation a échouée. (De même si le chaudron explose !)

Source. Envoi de Christophe Genser

Granulés pour digérer n'importe quoi

But. Aider à la digestion de n'importe quoi, trouver une valeur nutritive dans à peu près tout.

Ingrédients. Une dent de Drôle (Livre 3, p. 37-38), 2 écailles de salpêtre, 1 écaille de pèpre noire (Du Voyage et des Voyageurs p. 66), 9 pépins de candique.

Manipulation. Broyer le salpêtre avec les pépins de candique, pour obtenir une belle consistance Lapin-Lapin (Dextérité/Alchimie à -1). Commencer à faire chauffer à feu doux. A température Brun (Vue/Alchimie à 0), ajouter la pèpre noire et laisser chauffer jusqu'à Gris-Gris (Vue/Alchimie à -1). Lancer la dent de Drôle dedans. Laisser mijoter trois heures, au bout desquelles la dent doit être dissoute. Attendre que la consistance ait atteint Hibou-Serpent (Dextérité/Alchimie à -2) pour retirer du feu. On doit obtenir une demi-douzaine de petits grains noirs, semblable à du sable.

Utilisation. Gober un grain. Pendant une heure vous serez capable de trouver une valeur nutritive à n'importe quoi (quelques malheureux points de Sust). L'efficacité de ce que vous mangez est à déterminer par le Gardien des Rêves. Attention : ça ne protège pas des effets néfastes directs comme l'ingestion d'un poison. Ca ne permet pas non plus de manger les barreaux de sa cage : Vous n'avez toujours qu'une petite mâchoire de Voyageur. Par contre vous pouvez manger de la terre, du bois, du sable, voire vos pièces de monnaie et en retirer un peu quelque chose.

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Distillation d'alcool

But. Obtenir un liquide alcoolisé à partir de presque tous les fruits et légumes, et même autre chose.

Ingrédients. Ce que vous voulez, de votre dernière récolte de veloute à vos vieilles bottes... 3 brins de névropenthe, 3 brins de satum, 1/2 livre de sucre ou de miel.

Manipulation. Remplir un chaudron d'eau (pas nécessairement alchimiquement simple) et déverser les fruits ou légumes désirés. Faire chauffer à feu doux durant deux bonnes heures, puis remuer pour obtenir une consistance Hibou-Cheval (Dextérité/Alchimie à -2), ce qui peut être difficile avec vos vieilles bottes... Ajouter alors le sucre ou le miel, puis les brins de satum. Chauffer jusqu'à couleur Vert (Vue/Alchimie à 0) et mettre les brins de névropenthe. Il faut laisser le tout à la même température pendant au moins 12 heures, mais les connaisseurs attendent trois jours au minimum. A la fin, votre mélange doit avoir sérieusement réduit, mais il doit vous rester un litre d'un liquide de couleur et de goût variable (très variable) mais toujours au moins un peu alcoolisé.

Note. Toute la fermentation est accélérée par les herbes alchimiques, mais il peut y avoir des ratés de temps a autre. Sur un échec total, ça peut faire beaucoup de bruit...

Utilisation. Ben, vous savez quoi en faire... Pour vos premiers mélanges, nous vous conseillons de faire goûter en

premier à quelqu'un d'autre.

Enchantement. Comme de l'alcool classique.

Sur-effet. Oh, ça arrive...

Quelques cocktails rencontrés lors de voyages

Meley's	A base de Mélikasse, c'est un alcool crémeux et assez fort (1 mesure, force -4)
Floumibu	A base de Floume bien floumée et d'ortigal Bleu. Les connaisseurs le mettent en bouteille avec la floumette (ver du floumier). (1 mesure, force -3)
Pina Colada	Bombarde, ananas, coquenoix. Sucré, parfois traître, ça peut vous exploser en bouche (1 mesure, force -4)
TGV	Trésure, gironcle, veloute. Pas mauvais, mais plutôt fort (1/2 mesure, force -5)
T'es qui, là ?	Une recette de certains cyans du désert, à base de cactus et de venin de sales bestioles écailleuses. (1 mesure, force -5)
Bleurka	Une recette grouine, à base de plein de choses diverses, dont des pommes de terre et des bottes. Ils ne le font pas par voie alchimique bien sur, mais laissent mijoter dans le casque d'un grand chef mort. Rajouter du poivre peut aider à faire passer le tout. (Une mesure, force variable)

Source. Site du Conteur des Rêves

La douce amie (venin de lame)

But. Obtenir 1 demi mesure de douce amie.

Ingrédients. 1 dizaine de feuilles d'ortilise, 1 dizaine de feuille d'ortironce, 1 dizaine de feuilles d'énervure (ces trois plantes sont des urticants venimeux), 9 brins de mercurion, 15 doigts de lait de chèvre, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 10 pépins de nartha.

Temps de préparation. 10 minutes pour chaque extrait, 15 minutes pour la première partie de la préparation, 30 minutes pour la seconde partie.

Manipulation. Préparer un extrait d'ortilise : Malaxer une dizaine de feuilles fraîches d'ortilise avec 3 brins de mercurion. Faire chauffer 5 doigts de lait de chèvre jusqu'à température bleu-glauque. Tirer hors du feu et y mélanger la préparation précédente jusqu'à obtention d'une consistance serpent-serpent. Le produit doit être incolore. Préparer de même un extrait d'ortironce et un extrait d'énervure. Attention, ces extraits ne gardent leurs propriétés alchimiques que pendant 12 heures.

Mélanger dans une demi-mesure d'eau alchimiquement simple les extraits d'ortilise, d'ortironce et d'énervure. Faire chauffer jusqu'à température glauque-glauque. Un précipité verdâtre doit alors apparaître. Si c'est le cas, filtrer la préparation. Sinon, la jeter au fumier.

Malaxer le résidu du filtre avec le nartha jusqu'à consistance hibou. Faire chauffer une autre demi mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température gris-gris-bleu. Y jeter la préparation et tirer hors du feu. Laisser refroidir. Si des traînées noires apparaissent dans le beau vert de la préparation, celle-ci a lamentablement échoué.

Utilisation. La douce amie a les caractéristiques suivantes :

La douce amie

Malignité	8
Périodicité	5 rounds
Dommages	Perte de 2 points de vie, engourdissement euphorique
Remèdes	-6 / Perles de Bjwal +12, lait de lune +5, teinture d'érozonne +4, liqueur de Bagdol +3

Source. Site RDD 1ière édition

E

L'eau lustrale (remède)

But.: Se débarrasser définitivement d'un esprit thanataire.

Ingrédients.: 7 larmes de jeune fille vierge, quoique pubère, une mesure d'eau puisée au pied d'un arc-en-ciel.

Temps de préparation. 20 minutes.

Manipulation.: Pour une mesure d'eau lustrale, introduire sept larmes de jeune fille vierge et pubère dans une mesure d'eau puisée au pied d'un arc-en-ciel. Faire chauffer le tout à température bleu-sangue et tirer vivement hors du feu. Un liquide clair indique que la préparation a réussi. Un liquide brunâtre indique que l'eau utilisée ne provenait pas du pied d'un arc-en-ciel, un liquide grisâtre que les larmes utilisées n'étaient pas celles d'un vierge, un liquide verdâtre que les deux ingrédients étaient faux ou que la température était mal estimée.

Utilisation.: Il n'existe qu'un moyen de se débarrasser définitivement d'un esprit thanataire (vampire par exemple) : l'asperger d'eau lustrale puis le combattre physiquement une fois encore. L'eau lustrale est une préparation alchimique très simple, mais les ingrédients sont malheureusement problématiques.

Source. RDD 2nde édition

Eau Piôme

But. Augmenter ses capacités intellectuelles à tout prix.

Ingrédients. 2 écailles de fricortille, 7 brins d'herbe sotte, 1 déhacoudre d'huile de pierre, 1 mesure de jus de fraise

Temps de préparation. 40 minutes, puis 12 heures de repos, et enfin 20 minutes.

Manipulation. Faire une décoction d'herbe sotte. Ajouter les champignons broyés et mélanger jusqu'à consistance renard-renard-lapin-mouton. Laisser reposer 12 heures puis chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-sangue-brun. Ajouter l'huile de pierre (Attention, si la température n'est pas la bonne, il y a un risque d'explosion !) et remuer énergiquement durant 10 minutes (FORCE à -4) jusqu'à consistance serpent-cheval-cheval. Mélanger finalement avec le jus de fraise des bois pour obtenir un liquide violet sirupeux, dont se dégage une légère brume verte. Il est difficile de remarquer que la manipulation a échoué, car cela se manifeste seulement par de léger changements de couleur de la brume (jouer VUE à -4). Lors de l'absorption seuls les effets secondaires apparaissent pour 6 heures de temps. La quantité obtenue est de deux mesures.

Utilisation. L'absorption d'une demi-mesure d'eau Piôme réduit les caractéristiques physiques (-1) et augmente les caractéristiques mentales et oniriques (+1) pour une durée d'une demi-heure. Ses effets s'accompagnent d'hallucinations déformantes de la réalité (VOLONTÉ à -3 pour ne pas rester l'air hagard durant toute la durée des effets). De plus, la fin des effets est suivie d'un coup de barre (10 points de fatigue). L'eau Piôme se conserve à peine plus d'une semaine.

Note. Afin d'en améliorer le goût, il est possible d'y ajouter 1 déhacoudre d'esprit blanc (Force -4).

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

L'eau de rêverie (remède)

But. Obtenir 7 doses d'eau de rêverie

Ingrédients. Décoction d'une dose d'herbe de lune, 7 gouttes de sang du malade ou 7 déhacoudres de la plante malade, 7 pintes d'eau alchimiquement pure

Manipulation. Pour soigner un malade, préparer une décoction d'une dose d'herbe de lune (la qualité est sans importance). Ajouter sans cesser de chauffer sept gouttes de sang d'une personne contaminée par la maladie. Enchanter le mélange d'un point de rêve. Puis noyer le tout dans sept pintes d'eau alchimiquement pure. Laisser chauffer jusqu'à température bleue (Vue / Alchimie à 0). Retirer précipitamment du feu et laisser refroidir. Le résultat doit être un liquide bleu-vert. Si le liquide obtenu vire au blanc, tout est à recommencer.

Pour soigner les cultures, remplacer le sang par une préparation de 7 déhacoudres de la plante malade réduite sous la forme d'une pâte à la consistance hiboux-hiboux (Dextérité / Alchimie à -1).

Utilisation. L'eau de rêverie est un vaccin : quelqu'un qui est soigné ne peut plus être contaminé par la Zidrime. Une dose permet de soigner un malade. L'eau de rêverie ne se boit pas, mais doit être inhalée entièrement. La réussite des moyens mis en oeuvre est à la discrétion du Gardien des Rêves.

L'eau de rêverie est également le seul moyen de sauver les cultures contaminées par la Zidrime. Une dose permet d'arroser 7 pieds. L'eau de rêverie doit être très chaude dans ce cas, presque brûlante, et versée à la base de la plante (le plus près des racines possible). Une fois soignés, ces pieds ne pourront plus être contaminés par cette maladie. Les pousses provenant de ces plantes sont immunisées.

Source. Dominique Prévot dans « Pour ne pas perdre le Nord », aide parue dans les Tinkle Bavard 30 et 31

L'élixir des gnomes (remède)

But. Obtenir 3 doses d'élixir des gnomes.

Ingrédients. 1 mesure de brandevin, 2 doigts de jus de lulube, 2 écailles de pulpe de veloute, 4 écailles de corne de rêve (ce sont trois champignons comestibles), 1 brin de candique.

Temps de préparation. 30 minutes.

Manipulation. Ecraser la moitié des cornes de rêve dans le jus de lulube jusqu'à consistance hibou. Mêler l'autre moitié à la pulpe de veloute jusqu'à consistance mouton. Amalgamer les deux mixtures en retravaillant jusqu'à consistance hibou-mouton. Incorporer le brandevin et chauffer à température bleu-glauque. Tirer prestement hors du feu et ajouter le candique. L'ensemble doit se liquéfier instantanément pour donner une belle liqueur violette. Si le produit gélifie en confiture noire, comestible mais au goût immonde, la préparation a échoué.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Potion d'Empathie

But. Fabriquer une potion augmentant l'empathie

Ingrédients. 3 brins d'herbe de lune, qualité 5 minimum, 1 dose de lait de lune, 6 brins de satum, 6 pépins d'obbadion

Manipulation. Faire une décoction à l'aide de 6 brins de satum et d'1 dose de lait de lune. Faire chauffer rapidement jusqu'à couleur pourpre-sangue (-2). Oter du feu, puis mélanger en incorporant peu à peu 3 brins d'herbe de lune (qualité 5 minimum) jusqu'à consistance mouton-hibou-renard (-3). Le liquide obtenu en cas de réussite est similaire à la semence masculine quant à la couleur et la consistance, ce qui en rebute plus d'un. Si le résultat est délié et fleurant bon la campagne, tout est à refaire.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets d'EMPATHIE et permet surtout de doubler son EMPATHIE quant aux distances concernant les sorts. La fin de l'effet s'accompagne de la perte de 2d6 points d'endurance.

Enchantement. Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve, le tout sans perte

d'endurance.

Sur-effet. Il y a 3% de chances par point de rêve qu'un sur-effet se produise : perte partielle de l'INTELLECT (INT divisé par deux, arrondir en dessous). Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'INTELLECT (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Encres colorées

But. De belles encres pour vos parchemins, carnets de voyage, cartes, etc.

Ingrédients. Une belle fleur de la couleur voulue, une mesure d'eau Alchimiquement Simple, 1 pépin d'Obbadion.

Manipulation. Chauffer l'eau Alchimiquement Simple jusqu'à couleur Bleu-Gris (Vue/alchimie à -2). Ajouter l'Obbadion et remuer vigoureusement. Plonger la fleur dedans et laisser macérer pendant 2 heures. Vous devez obtenir une mesure d'un liquide coloré utilisable comme encre.

Utilisation. Comme l'encre classique !

Enchantement. Possible en théorie, inutile en fait.

Source. Site du Conteur des Rêves

Engrais

But. Faire pousser rapidement et bellement fruits et légumineuses

Ingrédients. Une livre de terre arable, des graines ou pousses de trois plantes différentes, une livre de fumier frais, 4 pépins d'obbadion.

Manipulation. Planter les graines dans la terre arable et remuer vigoureusement : il faut atteindre une consistance Cheval-Hibou-Cheval (Dextérité/Alchimie à -3). Déverser le fumier frais dessus et continuer à remuer : il faut viser une consistance Hibou-Cheval-Cheval (Dextérité/Alchimie à -3). Planter alors la poudre d'obbadion dans le mélange et remuer encore, pour avoir une bonne consistance Cheval-Cheval-Hibou (Dextérité/Alchimie à -3). Le mélange a du se contracter et il doit vous rester une demi-livre d'une sorte de terre riche et grasse.

Utilisation. Jeter une écaille (ou plus selon décision du Gardien) au pied d'une plante. Elle va se mettre à pousser à vitesse accélérée, grandissant et grossissant de la plus belle manière possible. Elle peut aller jusqu'à doubler de taille. Se référer à la Zone de Croissance Végétale selon Oniros (Livre II, p. 35)

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Poudre d'escampette

But. Faire courir plus vite sur une distance plus grande.

Ingrédients. 2 doigts de salive de tigre vert (Livre 3, p. 54), 5 brins de candique, 7 pétales de renoncule, 6 brins de poudre de nacre

Temps de préparation. 40 minutes, puis une heure de repos, et enfin 10 minutes.

Manipulation. Broyer les pétales de renoncule et ajouter la poudre de nacre. Chauffer la salive de tigre vert et ajouter le candique, monter la température à couleur brun-vert-bleu-gris-sangue. Tirer hors du feu et mêler les deux mélanges à consistance chèvre-serpent-lapin-mouton. Laisser reposer 1 heure puis chauffer jusqu'à couleur bleu-gris-gris-bleu-brun. Refroidir violemment à l'aide d'eau froide ou de glace. On obtient 7 écailles d'une poudre blanche très légère et très fine. Si la poudre est brune et s'accumule en grumeaux, son utilisation provoque simplement une grosse fatigue (15 points).

Utilisation. La poudre s'utilise en s'aspirant par le nez, une écaille par utilisation. Elle permet de doubler sa vitesse pendant 5 minutes et de retarder la perte d'endurance. Cette dernière intervient brutalement une fois les 5 minutes passées et s'accompagne d'une perte d'un point de vie récupérable dès la nuit venue.

Notes. L'utilisation trop fréquente de la poudre d'escampette provoque une accoutumance. Le compteur de dose augmente d'un point à chaque dose prise. A la fin de l'heure du Château Dormant, faire un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre de doses. La dépendance se traduit par un désir lancinant de renifler de la poudre d'escampette. Si le lendemain ou un jour suivant le personnage obtient un nouveau résultat de dépendance alors qu'il n'a pas satisfait son désir, parce que le compteur de doses n'est pas revenu à zéro, il reste avec le même désir lancinant, mais perd un point de vie, récupérable dès qu'il ne sera plus en état de manque.

Jet de constitution

Part. et Sign.	Tout va bien. Le compteur de doses est remis à zéro
Norm.	Tout va bien, mais le compteur de doses est seulement réduit d'un point
Echec	Dépendance. Le compteur de doses est remis à zéro
Ech. P., Ech. T.	Dépendance. Le compteur de dose reste inchangé

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

L'essence thanataire (poison ingestif)

But. Obtenir 5 doigts d'essence thanataire.

Ingrédients. La bave d'une harpie, 2 pépins de candique, 1 demi mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 30 minutes.

Manipulation. Récolter la bave d'une harpie mourante. La malaxer avec le candique jusqu'à consistance chèvre. Faire chauffer de l'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-bleu et y incorporer délicatement la

préparation. Chauffer encore jusqu'à température sangue. C'est tout. Si l'on obtient un beau liquide bleu pâle, c'est une réussite. Si le liquide est encore un peu gluant, on a échoué.

Utilisation. L'essence thanataire est un poison mortel foudroyant et extrêmement puissant. Il se présente sous la forme d'un liquide bleu pâle, très volatile, de même consistance et densité que l'eau (détection -8). Une dose doit faire 1 doigt.

L'essence thanataire	
Malignité	10
Détection	-10
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 5 points de vie, extinction totale des sens dès les premiers effets, sensation de chute et d'angoisse
Remèdes	-5 / Perles de Bjwal +7, bitume de Camphre +4, topazoïne +2, lait de lune +1

Source. RDD 1ère édition

Poussière d'étoile artificielle

But. Donner l'heure si enfermé dans un petit récipient de verre.

Ingrédients. 3 écailles de sable du désert, 1 écaille de givre, un primelune (champignon), 3 pépins de Chramaelium, 6 brins de satum.

Manipulation. Toutes ces manipulations doivent être de faites de nuit, à la lueur des étoiles. Les difficultés sont affectées en conséquence. Mélanger le givre et le sable du désert pour avoir une bonne consistance Serpent (Dextérité/Alchimie à 0). Ajouter le satum et chauffer pour avoir une couleur Gris-Glauque (Vue/Alchimie à -4), puis mettre le primelune et broyer pour avoir une consistance Renard-Renard (Dextérité/Alchimie à -1). Laisser la lune et les étoiles tourner au-dessus de votre tête durant une heure, puis ajouter le chramaelium et laisser le feu mourir jusqu'à température Bleu-Bleu-Vert (Vue/Alchimie à -5). Retirer alors le chaudron du feu et laisser reposer une heure de plus sous les étoiles. Il doit rester au fond une écaille d'une poudre argentée très légère.

Utilisation. Il ne s'agit pas de véritable poussière d'étoile, mais d'un ersatz satisfaisant au moins pour un usage : une écaille de cette poudre enfermée dans une fiole ou dans une petite boule de verre (mise en forme la plus courante) va spontanément tournoyer doucement en prenant la forme de l'heure actuelle, même loin du ciel. Cet effet ne marche pas dans les micro-rêves dépourvus de ciel ou d'étoiles. Attention, la montre ainsi obtenue est fragile.

Enchantement. Non enchantable. En faire une décoction n'est pas forcément une bonne idée.

Source. Site du Conteur des Rêves

Poudre explosive

But. Une poudre qui explose au contact des flammes.

Ingrédients. 3 belles flashettes dodues, 5 écailles de salpêtre, 5 écailles de charbon de bois, 5 écailles de soufre, 5 pépins de chramaelium, 5 pépins de nartha.

Manipulation. Broyer les flashettes avec le salpêtre jusqu'à consistance Mouton-Mouton-Mouton (Dextérité/Alchimie à-3). Attention à vos yeux quand les flashettes vont se défendre. Commencer à faire chauffer très doucement le tout. Ajouter alors le chramaelium jusqu'à consistance Hibou-Renard-Serpent (Dextérité/Alchimie à -3) et augmenter doucement la température jusqu'à Sangue (Vue/Alchimie à 0). Introduire le charbon de bois et attendre un peu puis mettre le nartha. Touiller et touiller encore : il faut avoir une consistance Serpent-Chèvre-Mouton-Cheval (Dextérité/Alchimie à -4). Ajouter ensuite le soufre en évitant de se prendre la fumée qui se dégage dans les yeux. Chauffer en faisant très attention jusqu'à couleur Gris-Gris-Sangue (Vue/Alchimie à -3). Sortez alors vite du feu et laisser reposer à l'ombre. Il doit vous rester une écaille d'une poudre noire et grossière.

Utilisation. Jeter la poudre dans le feu : une énorme explosion a lieu, soufflant tout aux alentours : +dom de +10 au niveau du feu, -1 par mètre d'écart. Utiliser plusieurs doses d'un coup augmente la portée : pour deux écailles les dommages sont de -1 par 2 mètres et ainsi de suite. Attention, la poudre craint l'eau et l'humidité et peut exploser en cas de trop forte chaleur. Vous aurez été prévenu.

Enchantement. Non-Enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

F

Potion contre la Fatigue (remède)

But. Diminuer la fatigue.

Ingrédients. 4 brins de satum, 2 pépins de boralm, 5 pépins de salpêtre, 2 brins de tschaï, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation. Se faire un tschaï avec de l'eau alchimiquement pure. Mélanger le salpêtre jusqu'à consistance hibou (0). Ajouter le boralm. Chauffer jusqu'à couleur vert-bleu-gris (-3). Incorporer le satum pour obtenir une consistance serpent-serpent (-1).

Utilisation. Boire d'un coup sans respirer. Enlève trois segments de fatigue.

Enchantement. Par point de rêve, enlève un segment de fatigue de plus.

Sur-effet. 3% de chance par point de rêve d'avoir la peau colorée en bleu pour 1Ddr heures.

Source. Site du Conteur des Rêves

Le fiel de roche (poison naturel)

Description. Ce liquide épais, noir et nauséabond suinte naturellement de certaines stalactites. Un jet d'Intellect / Légendes (ou Médecine) à -3 permet de reconnaître du Fiel de roche. Si on s'écorche sur une des stalactites, le Fiel de roche commence son œuvre.

Manipulation. Prélever le fiel de roche sans y mêler d'impuretés rocheuses demande la réussite d'un jet de DEXTERITE/Alchimie à -6. Un échec total signifie que l'on s'est fait une écorchure.

Le fiel de roche	
Malignité	8
Périodicité	6 heures
Dommages	Perte de 1 points de vie. Apparition de plaques rugueuses à l'aspect rocheux. Douleurs dans les articulations.
Remèdes	Marmelade d'Echine aux graines vertes de Surpins +18.

Source. Dominique Prévot dans « Fja »

La flavane (incapacitant)

But. Obtenir un poison bénin dont le seul effet est de fatiguer la victime.

Ingrédients. 1 aspert violet, 5 brins de krunderznap, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 3 pépins de boralm

Manipulation. Broyer un aspert violet de bonne taille avec cinq brins de krunderznap et calciner le mélange par la méthode de Céduphair l'incorruptible. Réduire le résidu en fine poudre et le mélanger à une mesure d'eau pure et trois pépins de boralm. Faire chauffer à gris- gris-sangue (-3). En maintenant à cette température, touiller doucement avec une cuillère en bois de hêtre, pour obtenir une consistance lapin-lapin-serpent. Ôter du feu et laisser refroidir. Laisser tremper trois fils de lin dans la solution jusqu'à ce que les cristaux se forment dessus. On obtient ainsi neuf pépins de flavane au bout de trois jours. Si au bout de six heures il n'y a pas de cristaux c'est que la recette est ratée.

La flavane	
Malignité	6
Détection	-8
Périodicité	5 minutes
Dommages	Perte de 7 points de fatigue
Remèdes	-3 / Sable-poudre +16, Topazoïne +14, Mirobolant +12

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

La flavane dormante (somnifère)

But. Obtenir 15 pépins de flavane dormante, un somnifère dissolvable dans les aliments.

Ingrédients. 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 4 brins de satum, 10 pépins d'obbadion, 2 pépins de nanar (champignon vénéneux).

Temps de préparation. 30 minutes. Evaporation 6 heures.

Manipulation. Ecraser le nanar avec le satum jusqu'à obtenir une consistance hibou-cheval. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple à température glauque-bleu et y mettre la préparation. Chauffer jusqu'à couleur sangue, puis ajouter l'obbadion. Chauffer encore jusqu'à température noir-noir-gris, puis retirer du feu. Placer la préparation de façon à ce qu'elle soit éclairée par les premières lueurs du soleil. A ce moment, elle ne doit pas avoir refroidi à une couleur plus basse que glauque. Laisser ainsi la préparation s'évaporer à la chaleur du soleil jusqu'à ce qu'il se couche. Si l'on obtient une poudre cristalline violette, la manipulation a réussi. Si la poudre est parsemée de gris, on a glauqué quelque part, et si la préparation reste pâteuse, c'est que toute l'eau ne s'est pas évaporée. Dans les deux derniers cas, la manipulation a échouée.

Faire jouer un jet de Chance pour voir si l'ensoleillement a été suffisant. En été, seul un échec particulier ou total indique que cela n'a pas été le cas. En hiver, il faut une significative. En automne ou au printemps, une réussite normale convient.

La flavane dormante	
Malignité	6
Détection	-5
Durée	2 heures
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 0	(dès l'ingestion) : Pas d'effet décelable
Degré 1	(10 minutes) : 1d6 END et état général à -1
Degré 2	(5 minutes) : 1d6 END et état général à -3
Degré 3	(5 minutes) : END à ½ et état général à -5
Degré 4	(2 minutes) : END à 1d6 et état général à -8
Degré 5	(1 minute) : END à 0, -1 point de vie, prise de la fatigue, sommeil total
Remèdes	-5 / Sable-poudre +12, Topazoïne +10, Mirobolant +8

Utilisation. La flavane dormante est un somnifère qui se présente sous la forme d'une poudre cristalline violette au goût salé. Elle peut être dissoute dans une boisson ou dans un aliment. La boisson aura un goût salé, quoique non caractéristique ; l'aliment aura un goût normal. Toutefois, dans un aliment, des cristaux peuvent rester non dissous et

donc visibles. La dose minimum est de 3 pépins. Une dose inférieure ne procure qu'un effet de somnolence passagère. Les doses supérieures doivent aller par incrément de 3 pépins. A chaque stade, tirer autant de jets de dés qu'il y a eu de doses.

Le somnifère fonctionne avec un système de stades. Dès que la drogue est ingérée, on passe automatiquement au degré 0. Au bout du temps indiqué, on joue Vie à -6. Si le jet réussit, il est retenté à -1 supplémentaire au bout du même temps. Dès qu'il échoue, on passe au stade suivant. Le sommeil total dure 2 heures draconiques. Ensuite seulement l'endurance peut être récupérée. Le point de vie est récupérable selon les règles normales.

Source. Envoi de Christophe Genser

Poudre fumigène

But. Provoquer une énorme fumée blanche, pour faire des signaux ou gêner d'autres personnes.

Ingrédients. Un bon feu de bois vert avec une forte fumée ou un bon temps de brouillard, 4 pépins de candique, 3 brins de satum, 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Faire chauffer l'eau AS sur le feu de bois vert. Laisser l'eau noyée dans la fumée pendant une heure. A défaut d'une forte fumée, si le temps est au brouillard, vous pouvez vous contenter de laisser reposer l'eau AS comme ça. Chauffer ensuite l'eau jusqu'à température Glauque-Glauque (Vue/Alchimie à -1), puis verser les pépins de Candique. Réchauffer alors jusqu'à température Vert-Bleu-Gris (Vue/Alchimie à -3) et ajouter les brins de Satum. Laisser exposé au brouillard ou au feu jusqu'à consistance Cheval-Cheval (Dextérité/Alchimie à -1). Et voici 3 écailles d'une poudre beige aux reflets gris !

Utilisation. Jeter une écaille de poudre dans de l'eau. Il va alors se dégager de gros nuages de fumée de l'eau, pendant au moins une heure par écaille. Tirer au travers de la fumée donne un malus de -4 pour voir ses cibles.

Enchantement. Non-Enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

G

La gelée royale (remède)

But. Obtenir 3 doses de gelée royale.

Ingrédients. 1 mesure de gelée royale.

Manipulation. Utiliser la gelée royale sans modification, comme au sortir de la ruche.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Lotion anti-gerçure (remède)

But. Guérir des gerçures et des engelures, protéger du froid.

Ingrédients. Une griffe de Glou (Livre 3, p. 49) ou quelques poils de Sabra (Du Voyage et des Voyageurs, p. 149). Des cristaux de glace, 1 brin de faux murus. A l'extrême rigueur, les deux premiers ingrédients peuvent être remplacés par 4 brins de Cramponnade.

Manipulation. Faire fondre les cristaux de glace à feu doux. Quand l'eau devient frémissante, ajouter le brin de Faux-Murus et faire chauffer jusqu'à couleur Bleu-Pourpre-Sangue-Vert (Vue/Alchimie à -4), puis ajouter la griffe de Glou ou les poils de Sabra (pas de jet de dés). Si vous n'en disposez pas, ajouter doucement les 4 brins de Cramponnade jusqu'à couleur Bleu-Pourpre-Gris (Vue/Alchimie à -3). On doit obtenir un liquide bleuté, de volume équivalent à celui des cristaux de glace (donc, une mesure de cristaux donne une mesure de lotion, et ainsi de suite). Boire vite pendant que c'est chaud.

Utilisation. Buvez une demi-mesure pour être protégé des effets de froid pendant une heure draconique. En boire plus d'un coup n'augmente pas la durée, et la lotion doit être bue très chaude, sous peine de perdre son efficacité. Si vous en avez besoin sur une plus longue durée, réchauffez là à intervalles réguliers. En boire avant de dormir donne un bonus de +7 aux jets éventuels de guérison des engelures et autres problèmes dus au froid.

Enchantement. Chaque point de rêve fait agir la lotion enchantée une heure de plus et donne un bonus supplémentaire de +1 au jet de guérison des engelures. Il ne s'agit PAS d'une décoction de Faux Murus.

Sur-effet. Il y a 3% de chance par point de rêve de se retrouver avec les lèvres violettes et de claquer des dents en permanence sans autre effet néfaste, durant 12 heures.

Source. Site du Conteur des Rêves

Le griffon (venin de lame)

But. Obtenir 1 demi-mesure de griffon.

Ingrédients. 4 chenilles de mantèzes (papillon vivant sous les milieux tempérés, sous forme de chenille pendant les trois mois du printemps), 5 brins de névropenthe, 12 brins de satum.

Temps de préparation. 45 minutes.

Le griffon	
Malignité	2
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 1 point de vie, engourdissement
Remèdes	-6 / Lait de lune +10, huile de Sélikante +6

Manipulation. Malaxer dans un mortier les chenilles de mantèzes avec la névropenthe jusqu'à consistance mouton-lapin. Faire décocter dans de l'eau alchimiquement simple 12 brins de satum. Quand la solution a réduit de moitié, y

incorporer la préparation précédente et chauffer jusqu'à température noir-bleu. Tirer hors du feu et laisser refroidir. Si la préparation obtenue est trop liquide, la manipulation a échoué.

Utilisation. Le griffon a les caractéristiques suivantes :

Source. Envoi de Christophe Genser

Grogue

But. Se réchauffer lorsqu'il fait froid et éviter ainsi de contracter des maladies, ou le port d'encombrants vêtements.

Ingrédients. 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple, 2 écailles de glaise barbique, 7 brins d'obyssum vert, 3 écailles d'ortironce, 2 gros oeufs de zyglute (Livre 3, p. 55), 1 feuille de parchemin (d'ours)

Temps de préparation. 50 minutes.

Manipulation. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à la couleur bleu-vert-brun-gris. Ajouter la glaise barbique, l'obyssum vert, le jaune des oeufs et l'ortironce. Laisser chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-vert. Oter alors du feu et laisser gélifier jusqu'à consistance hibou-cheval-lapin-lapin. Ajouter les coquilles d'oeufs réduites en poudre et mélanger, chauffer à nouveau jusqu'à couleur glauque-brun-brun. Filtrer à travers le parchemin de peau d'ours pour clore la manipulation. La quantité de liquide obtenue est de 2 mesures. Si des traces brunes apparaissent sur le filtre parmi les dépôts verdâtres, c'est que la préparation a échoué.

Utilisation. Une dose de grogue correspond à une demi-mesure. La potion se boit glacée (température négative). On peut l'accommoder avec quelques mignottes et un peu de lait de vache pour obtenir une glace raffinée. La potion tient chaud durant 6 heures et protège des froids les plus intenses, évitant ainsi coups de froid ou gêne due aux vêtements. Si la potion est ratée, le buveur est pris d'une fièvre brûlante qui lui reste durant 12 heures, le laissant dans l'incapacité de faire quoi que se soit (état général -6).

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Lotion anti-groin

But. Repousser immanquablement (hem !) les Groins.

Ingrédients. Une écaille de savon, une demi-mesure de sueur de Groin (Livre 3, p. 40), deux belles fesses de Groin (les champignons), 5 pépins de candique, 8 brins de mercurion.

Manipulation. Dissoudre le savon dans la sueur de Groin jusqu'à consistance Renard-Chèvre (Dextérité/Alchimie à -2). Verser doucement le candique et chauffer pour atteindre la couleur Sangue-Brun-Gris (Vue/Alchimie à -3). A ce moment là ajouter la première fesse de Groin. Votre mixture doit dégager une bonne odeur bien désagréable à ce stade. Ajouter petit à petit le mercurion jusqu'à consistance Serpent-Hibou (Dextérité/Alchimie à -2), puis broyer la deuxième fesse de groin et le jeter négligemment dans le tout. Chauffer une dernière fois jusqu'à atteindre la couleur Bleue (Vue/Alchimie à 0) et sortir alors rapidement du feu. Si tout va bien vous avez empesté tout à plusieurs mètres à la ronde et vous devez avoir une écaille d'une sorte de mousse brunâtre au fond de votre récipient.

Utilisation. Se barbouiller le visage et toute peau découverte de la lotion (une écaille pour une personne). Vous allez dégager une odeur tour à tour fraîche et abominable qui rappelle aux Groins à la fois leur dernier bain et leur dernier chef. Tout Groin normalement constitué sous le vent ou à moins de deux mètres de vous doit faire un jet de Volonté à -5 tous les rounds ou être sonné. Une réussite annule l'effet, un échec total peut parfaitement provoquer la fuite.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

H

Élixir de haut-rêve

But. Accéder aux terres médianes du rêve quand on ne possède pas le don ; rajeunir le demi-rêve ; pour laver les terres médianes de ses souillures ; pour repartir bon pied bon rêve.

Ingrédients. 3 pintes d'eau alchimiquement simple, de la cendre de bouleau, 22 pépins de miel de sureau, 7 brins d'herbe de lune cueillie à la lune montante ou pleine, 1/4 de pinte de précipité de Tétragore

Temps de préparation. 20 mn. 12 heures de repos.

Manipulation. Préparer une pinte d'eau alchimiquement pure. Se purifier les mains en les frottant dans de la cendre de bouleau. Se rincer les mains avec l'eau alchimiquement pure. Préparer une autre pinte d'eau alchimiquement pure, en évitant de se salir les mains. Y ajouter une quantité de 22 pépins de miel de sureau préalablement caramélisé selon le procédé de Balzoukar l'ancien. Porter à température vert-vert-bleu. Laisser refroidir jusqu'à température bleu-bleu-vert. Hacher finement sept brins d'herbe de lune cueillie à la lune montante ou pleine avec un couteau à lame de cuivre. Ajouter l'herbe de lune hachée. Porter à température bleu-blanc. Ajouter aussitôt un quart de pinte de précipité de Tétragore. Laisser refroidir douze heures avant de consommer.

Utilisation. La quantité d'élixir peut être fractionnée en quatre doses. Faire un jet de points actuels de rêve avec un ajustement positif équivalent à la qualité de l'herbe de lune utilisée. Si ce jet échoue, il ne se passe rien. S'il réussit, l'élixir fait effet :

Si le buveur n'est pas haut-rêvant, il le devient.

Si le buveur est haut-rêvant, ses terres médianes sont nettoyées de toutes leurs impuretés (résultats de souffles et de queues de Dragons, échecs totaux et sorts en réserve).

Notes sur le procédé de Balzoukar l'Ancien. Le procédé de Balzoukar l'Ancien consiste en une lente dessiccation dans un four alchimique. Un four de ce type est indispensable. Placer au maximum 50 pépins de miel dans un récipient en marbre. Mettre le récipient au four à côté d'un bol de marbre rempli d'un quart de pinte d'eau alchimiquement simple. Remplir ensuite le bol d'eau toutes les heures. Lors des premières heures, le miel se recouvre d'une couche de caramel noir. Si plus de 15 pintes d'eau ont été utilisées avant que la couche de caramel ne devienne dorée, le procédé de caramélisation de Balzoukar l'Ancien n'a pas fonctionné. Il suffit de réussir un jet de Dextérité/Alchimie à +3.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Gaz hilarant

But. Faire rire sans pouvoir se retenir quiconque inhale ce gaz.

Ingrédients. Une oreille de brolute rieuse (Livre 3, p. 46) ou une queue de mariol (Livre 3, p. 51), un litre de bière, 3 pépins d'Obyssum Gris, 2 brins de Satum.

Manipulation. Faire chauffer la bière jusqu'à température tiède écœurante (Vue/Alchimie à 0 ou Odorat-Goût à 0). Saupoudrer le tout de l'obyssum et du satum et remuer férocement pour avoir une consistance Renard-Cheval-Serpent-Cheval (Dextérité/Alchimie à -4). Ajouter l'oreille de brolute ou la queue de mariol et laisser mijoter durant une heure sous un couvercle. Chauffer alors jusqu'à température Glauque-Vert (Vue/Alchimie à-2) et retenir son souffle. Il doit rester uniquement une sorte de fumée fluide et épaisse d'un beau jaune vif, ave un reste de queue ou d'oreille tout au fond. A vous de voir comment conserver la fumée...

Utilisation. Faire respirer les vapeurs à la victime. Elle devra faire un jet de Volonté à -3 à chaque round ou rire éperdument (-1d4 d'endurance, -2 à toutes ses actions). Le jet est à recommencer à chaque round et seule une particulière arrête l'effet.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

L'huile de paterne (remède)

But. Produire une dose d'huile de paterne.

Ingrédients. 9 brous de Paterne

Manipulation. Le Paterne est un fruit à écale, dont seul le brou est utilisé pour l'obtention de l'Huile. La préparation est la suivante : broyer les brous de Paterne (cette opération est généralement très longue). Chauffer la mixture obtenue jusqu'à ébullition. Passer le tout, laisser refroidir et préserver de la lumière.

Utilisation. L'huile de Paterne à un effet apaisant sur les brûlures et en particulier sur les blessures causées par les « crises de feu » (voir Maladies). Elle s'utilise en application sur les parties du corps souffrant de brûlure. Elle calme la douleur et donne un bonus de +1 aux soins apportés aux blessures.

Note. Voir également le lait de bélidane dans cette section.

Source. Dominique Prévot dans « La Belle et Le Feu », également paru dans le Tinkle Bavard n° 32

L'huile de Sélikante (remède)

But. Obtenir 3 doses d'huile de Sélikante.

Ingrédients. 1 escargot, 3 doigts d'écume de cheval, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 10 brins de muscaline (épice culinaire).

Temps de préparation. 15 minutes, 1 heure de repos.

Manipulation. Faire courir un cheval rapide jusqu'à ce qu'il soit blanc d'écume. Récupérer 3 doigts de cette matière. Repérer un escargot lent et le tuer proprement. Broyer grossièrement sa coquille, ajouter l'écume de cheval et travailler le tout jusqu'à consistance cheval-lapin-serpent. Introduire la préparation dans l'eau alchimiquement simple, ajouter le corps de l'escargot et porter à température blanc-blanc-noir. Tirer hors du feu, ajouter la muscaline, couvrir et laisser reposer une heure. Si le corps de l'escargot flotte à la surface d'un liquide légèrement huileux, alors ce liquide est l'huile de Sélikante. S'il gît tout au fond, la préparation est un échec.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

L'Hydromail

But. Stocker un message sous forme d'une fiole de poudre et d'une fiole de liquide.

Ingrédients. Une mesure d'encre de poulpe, une mesure de luciane fraîche, une écaille de miel, 3 pépins de chramaelium, parchemin fin de veau, une mesure d'eau alchimiquement simple, un doigt d'eau de rose.

Manipulation. Préparer un mélange homogène Serpent-Hibou (-2) d'une mesure d'encre de poulpe, d'une mesure de luciane fraîche, d'une écaille de miel et de 3 pépins de chramaelium. Utiliser cette encre pour écrire sur un parchemin fin de veau le texte du message à l'aide d'une plume d'oie.

Chauffer fortement le parchemin sur une plaque métallique (un chaudron peut éventuellement faire l'affaire). Au bout d'un certain temps, le parchemin devrait noircir. Attendre qu'il soit complètement noir pour réduire l'ensemble en poussière fine. Mouiller d'une mesure d'eau alchimiquement simple et d'un doigt d'eau de rose (éventuellement, une autre fleur peut convenir, mais le résultat est plus dur à lire). Mélanger consciencieusement jusqu'à consistance renard (0). Distiller le mélange obtenu à température brun-brun, et conserver séparément le liquide obtenu par distillation (-4) et le substrat brun restant au fond de la cornue.

Raccourci difficulté -8

Utilisation. Verser le liquide puis la poudre dans un récipient plat de la taille d'une feuille de parchemin. Laisser la poudre se dissoudre. Tremper lentement un parchemin vierge dans le liquide. La laisser reposer deux minutes, puis sortir le parchemin. Le laisser sécher suspendu à un fil, à l'abri de la lumière. Le texte devrait lentement apparaître sur

le parchemin. Si rien n'apparaît, c'est que le temps d'exposition n'était pas suffisant.

Connaissance. Intellect/Alchimie à -8

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde.

I

Liquide inflammable

But. Un liquide qui brûle et flotte

Ingrédients. 3 écailles de soufre, une grosse branche de chêne bien sèche, une mesure d'alcool pur, une mesure d'huile de roche.

Manipulation. Mélanger l'alcool et l'huile de roche. Chauffer à température Bleu-Bleu-Sangue (Vue/Alchimie à -3). Ajouter petit à petit le soufre pour atteindre une consistance Renard-Renard (Dextérité/Alchimie à -1). Poser doucement la branche de chêne dans le mélange (il faudra sûrement la casser en plusieurs morceaux) et la laisser mijoter durant 3 heures. Broyer ce qu'il en reste à ce moment là pour avoir un liquide bien fluide (Dextérité/Alchimie à -2). Sortez le tout du feu en faisant attention. Vous devez avoir une mesure d'un liquide rouge à l'odeur poisseuse.

Utilisation. Le liquide s'enflamme au contact d'une flamme en donnant de petites flammes rouges assez chaudes (comme un feu de camp). Une mesure éclaire comme une lanterne à huile durant 6 heures. Accessoirement le liquide flotte sur l'eau.

Enchantement. Chaque point de rêve augmente la durée de combustion d'une heure et les dommages de brûlure d'un point.

Sur-effet. Aucun à moins d'être assez inconscient pour boire le liquide... Au choix du Gardien des Rêves alors mais de bonnes brûlures d'estomac sont à craindre.

Source. Site du Conteur des Rêves

Précipité d'Ionophraste (préparation intermédiaire)

But. Réaliser le précipité d'Ionophraste, qui entre dans la composition de diverse formules.

Ingrédients. 5 pépins de candique, 5 pépins de nartha, 10 pépins de suie bien noire, 1 écaille de salpêtre, 1 mesure de sang humain, et 5 pépins de paillettes argentées de plume de zyglute.

Manipulation. Mélanger le candique, le nartha, la suie et le salpêtre dans ½ mesure d'eau alchimiquement simple, et remuez rythmiquement jusqu'à obtenir une bouillie de consistance serpent-cheval (DEXTÉRITÉ/Alchimie à –2). Ajouter alors le sang et les paillettes et porter le tout à température pourpre-gris-sangue (VUE/Alchimie à -3). Tirer immédiatement hors du feu et laisser reposer une heure dans une cornue propre. Procéder à un assemblage de tubes, serpentins et cornues selon la méthode de van Glüten (DEXTÉRITÉ/Alchimie à 0), et reporter le mélange à ébullition. Un splendide fluide vermillon tout pailleté d'argent doit alors parcourir le serpentin, signe que l'on a obtenu le bon bouillon. Si l'on n'obtient qu'une soupe brunâtre, c'est que quelque chose a foiré. Si l'on obtient une violente explosion, c'est que l'erreur était encore plus grave.

Utilisation. Le fluide rouge pailleté d'argent est un bouillon destiné à obtenir le précipité d'Ionophraste (de l'alchimiste du même nom). Ce précipité entre dans la composition de diverses formules.

Notes. Recette connue sur INTELLECT / Alchimie à -4. Sur une significative, on sait que le précipité est très instable et qu'il peut réagir très violemment.

Source. Denis Gerfaud dans « L'Alchimiste », paru dans Dragon Radieux n°7

J

Le Jaart, poison à effet lent (poison, recette perdue)

Description. Poison à effet lent, le jaart fait sombrer sa victime dans une douce torpeur. Son discours devient un peu décousu passé une journée. Elle est alors incapable de se lever de sa couche. Il est clair qu'elle est malade. Un jet d'INTELLECT/ Médecine à - 4 révélera qu'elle a ingéré un poison à effet lent. La qualité du jet permet de déterminer avec plus ou moins de précision le temps qui reste à vivre à la victime :

Diagnostic	
Part.	Entre 18 et 19 jours
Sign.	Entre 16 et 21 jours
Norm.	Entre 11 et 31 jours

En cas de réussite, un jet d'INTELLECT/ Alchimie à -4 permettra d'identifier la nature du poison et de connaître ses remèdes.

Le Jaart, poison à effet lent

Malignité	10
Périodicité	2 jours
Dommages	Perte de 1 points de vie et de VUE
Remèdes	-9 / Élixir d'Élos + 12, Topazoïne +8, Tournegraisse + 5

Source. Etienne de La Sayette et Azrel Tomé dans « Cadavres Esquis », paru dans l'Oiseau Oracle n°4

Jolification des aliments

But. Conserver les aliments et réduire leur encombrement.

Ingrédients. 1 livre d'aliment, 1 doigt de venin de vipère jaune (Livre 3, p. 54), 2 écailles de chramaelium, 10 écailles de sel

Manipulation. Chauffer 1 livre (3 sust) de l'aliment finement haché jusqu'à couleur pourpre-brun-bleu. Ajouter alors le venin de vipère jaune, puis malaxer énergiquement. Mélanger le chramaelium avec le sel. Verser le mélange sur l'aliment et laisser refroidir tout en pilant la préparation dans un mortier. Lorsque le tout a une consistance serpent-chèvre-mouton-renard, laisser sécher à proximité de braises pendant une heure ou deux. Le produit obtenu est sec et compact, friable et cassant. Son encombrement est le quart de celui de l'aliment.

Utilisation. L'aliment se conserve deux mois dans un endroit sec. Mais si la préparation a échoué, il moisit au bout de 2 à 3 jours. Pour le consommer, le réduire en poudre avec les doigts, y ajouter une mesure de liqueur de Bagdol ou de Topazoïne et 7 mesures d'eau alchimiquement simple bouillante. Mélanger et c'est prêt. Le goût de la bouillie est celui de l'aliment de départ. Un aliment jolifié est très pratique pour les longues expéditions, mais aussi très coûteux à consommer.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

K

Huile de Khoude (Huile à mécanisme)

But. Rendre glissantes les pièces métalliques, faciliter le fonctionnement des mécanismes.

Ingrédients. Une mesure d'huile de bureth, une mesure d'huile de roche, 4 pépins de mercurion, 4 pépins de candique.

Manipulation. Mélanger les deux huiles. Ajouter les 4 pépins de mercurion et chauffer doucement jusqu'à consistance Hibou-Hibou (Dextérité/Alchimie à -1), puis faire chauffer très fort : le mélange est stable et ne s'enflamme pas (normalement). Ajouter alors les 4 pépins de candique, jusqu'à couleur Vert-Vert (Vue/Alchimie à -1). Sortir du feu et laisser reposer. On obtient une huile fluide, d'un beau jaune. La recette donne une mesure d'huile de Khoude, assez pour huiler pendant un bon bout de temps.

Utilisation. A vous de voir. C'est bien pratique pour entretenir les arbalètes, huiler les lames des épées pour éviter la rouille, et pour décoincer les serrures récalcitrantes (+1 au jet de serrurerie).

Enchantement. Cette huile peut être enchantée. Ingérée, elle a alors pour effet de retarder les effets de l'alcool d'une heure par point de rêve. Avaler cette huile n'est pas une partie de plaisir (jet de moral situation malheureuse).

Sur-effet. La personne est nauséeuse, incapable d'avaler quoi que ce soit durant les 12 heures suivantes. Si elle se force à boire ou à manger, elle est prise de vomissements violents. Pourtant, la soif et la faim sont toujours là.

Source. Site du Conteur des Rêves

L

Lait de bélidane (remède)

But. Produire une dose de lait de bélidane.

Ingrédients. 6 brins de racines de pieds de Bélidane, 1 parchemin

Manipulation. La procédure est des plus simples : broyer consciencieusement les racines, et filtrer le liquide ainsi obtenu avec un parchemin.

Utilisation. Le lait de bélidane à un effet apaisant sur les brûlures et en particulier sur les blessures causées par les « crises de feu » (voir Maladies). L'action du Lait est uniquement apaisante, les blessures se soignant de manière usuelle.

Note. Voir également l'huile de paterne dans cette section.

Source. Dominique Prévot dans « La Belle & Le Feu », également paru dans le Tinkle Bavard n° 32

Lait de chimère

But. Donne des visions d'autres rêves, permet entre autres de voir de l'autre coté d'une déchirure.

Ingrédients. 1/2 litre de lait fermenté, 3 brins de chronophile (Livre 3, p. 22), un Arrache-rêve (champignon), 4 pépins d'obyssum gris, 4 pépins d'obyssum vert, 3 pépins de boralm.

Manipulation. Dissoudre les deux obyssum dans le lait fermenté jusqu'à consistance Serpent-Serpent-Chèvre (Dextérité/Alchimie à -3). Chauffer alors le tout jusqu'à la couleur Glauque-Pourpre (Vue/Alchimie à -2). Ajouter la

chronophile et l'arrache-rêve et bien touiller pour avoir une consistance Chèvre (Dextérité/Alchimie à 0). Ajouter un premier pépin de boralm et attendre un peu puis chauffer jusqu'à température Bleu-Blanc (Vue/Alchimie à -2) et ajouter alors les derniers pépins de boralm. S'éloigner un peu, et laisser le feu mourir. Ne surtout pas respirer les vapeurs. Une fois que tout est froid, il doit rester au fond une mesure d'un liquide épais, blanc-bleuté, à l'odeur entêtante.

Utilisation. Boire d'un coup sans respirer une mesure du lait de chimère. Des hallucinations commencent à apparaître. Si on réussit un jet de points actuels de rêve à 0, les hallucinations peuvent avoir un sens (selon les désirs du Gardien des Rêves) : vision de l'autre coté d'une déchirure, indications sur le blurêve, rêves étranges et pénétrants... Dans tous les cas, les hallucinations ont un rapport avec les Rêves et leur étrangeté.

Note. Il paraît qu'effectivement le vrai lait des chimères est bleuté avec une odeur entêtante...

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Le lait de lune (remède)

But. Obtenir 3 doses de lait de lune.

Ingrédients. 1 mesure de lait de laie, 1/2 écaille de fiel de rat, 2 brins d'ailes de libellules, 2 brins de candique.

Temps de préparation. 20 minutes, puis une heure de repos.

Manipulation. Malaxer le fiel de rat et les ailes de libellule jusqu'à consistance cheval-renard-serpent. Incorporer au lait de laie et chauffer jusqu'à température gris-vert-glauque-glauque. Tirer prestement hors du feu et ajouter le candique. Couvrir et laisser reposer une heure, puis goûter. Si le lait obtenu n'a absolument aucun goût, c'est du lait de lune, sinon son amertume est insupportable.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Le lait de renoncule (remède)

But. Obtenir 3 doses de lait de renoncule.

Ingrédients. 10 pépins de racine de renoncule, 10 pépins de boralm, 1/2 pinte de lait frais, 1 doigt d'eau de pluie.

Temps de préparation. 30 minutes, 1 heure de repos.

Manipulation. Hacher adroitement les racines de renoncule et les écraser avec le boralm dans un mortier propre jusqu'à consistance lapin-lapin. Jeter le produit obtenu dans un récipient allant au feu et ajouter le lait frais. Porter à température gris-gris, tirer vivement hors du feu et ajouter l'eau de pluie. Couvrir et laisser reposer une heure. Le liquide obtenu doit alors être blanc et limpide. S'il y apparaît au contraire des traînées verdâtres, c'est que quelque chose a cloché : bien rincer la casserole avant de tout recommencer.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Potion qui rend les gens légers

But. Rendre quelqu'un assez léger pour qu'il s'envole comme une bulle de savon.

Ingrédients. Un bec de paille pour souffler dans la potion, 2 écailles de savon, 1 écaille de poils de félorn (Livre 3, p. 48), 7 pépins de candique, 7 brins de névropenthe, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Verser dans l'eau Alchimiquement Simple les poils de félorn et le savon. Souffler violemment jusqu'à avoir la tête qui tourne (perte de 1d4 points d'endurance), puis chauffer le tout jusqu'à couleur Sangue-Glauque (Vue/Alchimie à -2). Ajouter alors les pépins de candique et laisser figer en refroidissant : il faut atteindre une consistance Renard-Serpent (Dextérité/Alchimie à -2). Verser alors les brins de névropenthe et réchauffer pour liquéfier le tout. Continuer à chauffer jusqu'à obtention d'une belle couleur Brun-Brun-Bleu (Vue/Alchimie à-3) puis laisser refroidir. Il doit rester une mesure d'un liquide glauque avec des poils de félorn dedans.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion. L'effet a lieu au bout d'une minute et dure deux minutes. On perd brutalement 1d6 points d'endurance et on devient progressivement de plus en plus léger au point de ne plus rien peser du tout. La personne ayant bue la potion n'est alors retenue que par le poids de ses vêtements et de ses bottes. Un rien suffit à la faire décoller.

Enchantement. L'effet devient immédiat et chaque point de rêve dépensé donne une durée d'une heure à l'effet. Il en coûte aussi 1d6 points d'endurance par point de rêve.

Sur-effet. 3% de chance par point de rêve de devenir aphone pour 6 heures.

Source. Site du Conteur des Rêves

Potion liquéfiant le métal

But. Rendre le métal tout mou, comme du miel liquide.

Ingrédients. Une livre de miel, une mesure de vif-argent (voir l'argent hypnotique dans les métaux draconiques plus haut), un bel exemplaire de molasson à points pourpres (voir les plantes du site), 4 pépins d'obyssum vert, 4 brins de satum, 5 mesures d'eau Alchimiquement Simple. Le Vif-Argent peut être remplacé par un beau sol d'argent tout neuf.

Manipulation. Mélanger le miel en petites fractions avec l'obyssum jusqu'à avoir une consistance Mouton-Renard (Dextérité/Alchimie à -2), puis commencer à chauffer. Ajouter alors doucement les brins de satum et chauffer jusqu'à couleur Bleu-Bleu (Vue/Alchimie à -1). Verser alors le Vif-Argent. Si vous employez un sou à la place, il convient de le découper en petits morceaux avant. Broyer le molasson à points pourpres et verser le résultat dans la potion. Chauffer fort un grand coup : ça doit atteindre Brun-Brun (Vue/Alchimie à -1). Mettre alors l'obyssum vert et toute l'eau Alchimiquement Simple puis laisser réduire jusqu'à obtenir une consistance Serpent-Lapin (Dextérité/Alchimie à -2). Vous devez avoir 5 mesures d'un liquide rose assez volatil.

Utilisation. Le liquide doit être déposé sur du métal à raison d'une mesure par point d'encombrement. Le métal devient alors doucement pâteux, et se met à plier ou couler tout doucement. Il faut une minute pour que l'effet se manifeste et le métal reste dans cet état pendant 5 minutes. Attention : le liquide est volatil, il convient de le conserver dans une fiole ou un récipient hermétiquement clos.

Enchantement. L'effet devient instantané et le métal reste mou une minute de plus par point de rêve.

Sur-effet. En respirant les vapeurs il y a 3% de chance par point de rêve de se prendre une grosse fatigue de 6 points d'un coup.

Annexe. Le molasson à points pourpres : Il s'agit d'un gros champignon noir et renflé avec de petits points pourpres à sur son chapeau. Il tire son nom du fait qu'il pousse toujours à l'ombre des arbres et qu'il a un pied tout mou, qui le fait s'allonger sur le sol. En lui-même il n'a aucun effet ni goût, comme s'il était trop fatigué pour ça. Forêts tempérées. Rare.

Source. Site du Conteur des Rêves

La liqueur de Bagdol (remède)

But. Obtenir 3 doses de liqueur de Bagdol.

Ingrédients. 2 écailles de grains de madzagra (arbuste des régions chaudes), 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 20 à 60 minutes de torréfaction. 15 minutes.

Manipulation. Torréfier les grains en les calcinant lentement à feu nu. Le degré de torréfaction n'a aucune incidence sur la recette. Quand ils sont bien noirs, moudre les grains jusqu'à consistance cheval-cheval et mettre la mouture dans un filtre de parchemin de veau au dessus d'un récipient. Chauffer l'eau alchimiquement simple à température noir-noir et verser lentement sur la mouture. Il doit s'en écouler un liquide noir et odorant. Examiner alors le dépôt demeuré dans le filtre. S'il dessine çà et là les lettres L et B, le liquide filtré est de la liqueur de Bagdol. En cas d'échec, la boisson obtenue est néanmoins tonifiante, à consommer nature ou avec un nuage de lait, avec ou sans sucre.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Liqueur d'Hal Kohol

But. Fabriquer une liqueur fortement alcoolisée

Ingrédients. 1 pinte de liqueur de force alcoolique 4, 1 pinte d'alcool alchimiquement simple, 9 brins de Mercurion

Manipulation. L'alcool alchimiquement simple s'obtient à l'aide de la Reliquefaction d'Algagath le Vieil, en remplaçant l'eau filtré par de l'alcool, filtré lui aussi, de force alcoolique 4. Mélanger alors tous les ingrédients, puis chauffer jusqu'à couleur Sangue. Se méfier des vapeurs qui s'échappent alors du chaudron : la pinte de liqueur obtenue a une force de 11.

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Gouttes de lumière

But. Permettre de voir dans le noir aussi bien ou presque que le jour. La manipulation permet d'obtenir 1 doigt de produit, de quoi pratiquer une bonne vingtaine d'applications.

Ingrédients. 1/2 écailles d'ongles de drakkule (Livre 3, p. 47-48), 3 doigts d'urine d'aligate (Livre 3, p. 45), 1 gemme oeil de tigre (Taille > 3) (Livre 3 p. 30), 8 brins de névropenthe

Temps de préparation. 20 minutes, puis 2 heures de repos, et encore 20 minutes.

Manipulation. Chauffer l'ongle de drakkule, l'urine d'aligate et la névropenthe jusqu'à couleur pourpre-bleu-gris-vert-glauque, puis couvrir et laisser reposer 2 heures. Ajouter l'oeil de tigre et chauffer à nouveau jusqu'à couleur sangue-brun-brun-vert-bleu-gris. Tirer hors du feu et refroidir promptement en trempant le récipient dans de l'eau froide ou de la neige. Si la manipulation a réussi, la gemme est intacte et on obtient un liquide translucide comme de l'eau de roche. Si la gemme est fendillée, la manipulation a échoué. Son application sur les yeux provoque une irritation qui rend partiellement aveugle (VUE -7). On peut se passer de la gemme, mais il faut réussir un jet de VUE à -5 pour s'apercevoir que le liquide est légèrement trouble en cas de mauvaise manipulation.

Utilisation. Quelques gouttes dans les yeux permettent de voir avec une très faible luminosité (la lune, une bougie, etc.) aussi bien que le jour. Attention tout de même à la conservation du produit qui doit être parfaitement propre, et qui de toute façon ne se conserve que quelques jours.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Peinture lumineuse

But. Obtenir une peinture verte qui brille légèrement dans le noir.

Ingrédients. Un ver luisant pilé, des graines de tournesol, 5 feuilles de menthe fraîche, 3 pépins de candique pour une mesure de peinture.

Manipulation. Se mettre en plein soleil, piler la menthe fraîche avec le candique et les graines de tournesol. Incorporer lever luisant jusqu'à consistance Serpent-Renard (-2). Chauffer jusqu'à couleur Vert-Glauque (-2). Laisser refroidir. Vous devez obtenir un liquide épais d'un beau vert brillant. Si le mélange durcit brusquement, la manipulation a échoué.

Utilisation. Comme de la peinture classique. Note. Ceci ne permet pas d'éclairer une pièce, la peinture est juste visible dans le noir.

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

M

Mangeur d'encre

But. Effacer l'encre pour pouvoir réutiliser des parchemins.

Ingrédients. 2 brins de pollen de capucine, 3 doigts de sève de sapin, 4 écailles de cire d'abeille, 2 écailles de savon, 5 brins de boralm

Temps de préparation. 10 minutes, puis une demi-heure de repos, 30 minutes et encore 7 heures de repos.

Manipulation. Faire fondre la cire d'abeille puis ajouter le boralm et le savon, mélanger jusqu'à consistance lapin-hibou-renard-lapin-mouton. Laisser refroidir 1/2 heure, puis, dans le mélange encore liquide, incorporer le pollen et chauffer vivement jusqu'à couleur bleu-gris-vert-sangue-brun. Ajouter la sève de sapin et remuer énergiquement durant 10 minutes (FORCE à -2). Tirer hors du feu et mélanger jusqu'à consistance serpent-cheval-hibou. Laisser reposer 7 heures. On doit obtenir un morceau de pâte solide et élastique de couleur jaune. Si le mélange reste liquide et dégage une fumée noirâtre à l'odeur âcre et désagréable, il n'a aucune propriété.

Utilisation. Le morceau de pâte s'utilise pour gommer l'encre. Un mangeur permet de gommer 10 feuilles de parchemin et se conserve sans problème durant de nombreuses années.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Marmelade d'Echines aux graines vertes de Surpins (remède)

But. Faire une dose d'antidote au Fiel de roche.

Ingrédients. 1 Nuit d'Echine, 3 graines vertes de Surpins, une pinte d'eau alchimiquement pure.

Manipulation. Tuer 1 Nuit d'Echine par dose nécessaire. Prélever ensuite délicatement l'unique glande salivaire (Dextérité / Zoologie à -1). Les graines vertes de Surpins, quant à elles, ne peuvent être obtenues qu'en tentant l'ascension de l'un des ces immenses conifères. Il faut alors arriver au bout d'une branche, près d'une pomme de Surpin, sorte de grosse noix percée. A l'intérieur, parfois, se trouve une graine verte. Trois graines seront nécessaires par dose d'antidote. Le reste n'est que formalités : broyer le tout, faire chauffer dans une pinte d'eau alchimiquement pure, et laisser réduire jusqu'à l'obtention d'une pâte verdâtre.

Utilisation. La pâte s'applique à l'endroit de la blessure.

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Poudre du Mauvais Oeil

But. Faire trébucher les gens.

Ingrédients. 1 fumebol (champignon), 2 pépins d'obyssum vert, 5 brins de Nartha, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation. Hacher le fumebol en petits morceaux. Incorporer l'obyssum vert et mélanger pour une consistance lapin-serpent (-2). Faire bouillir l'eau alchimiquement pure et mettre les brins de nartha. Ajouter le mélange précédemment obtenu et chauffer jusqu'à couleur bleu-vert (-2). Faire évaporer l'eau par ébullition jusqu'à consistance cheval-renard-renard (-3). Si la manipulation a réussi, on obtient une pâte friable qu'il faut ensuite réduire en poudre avec un mortier.

Utilisation. Jeter une poignée de poudre sur une personne. Celle-ci doit alors réussir un jet d'Agilité à -8 sinon, elle s'emmêle les pieds et s'étale par terre.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Le Philtre de Mélita (remède)

But. Obtenir 3 doses de philtre de Mélita.

Ingrédients. 1 pinte d'eau alchimiquement pure, 3 paillettes de zyglute en chaleur, 1 fruit de bombarde ayant attendu 10 heures au moins, 2 yeux de chafouins, 1 poil de fesse humain, 1 poil de fesse gnome, 7 gouttes de rosée de l'heure du Vaisseau, 1 décoction d'ortigal noir

Manipulation. Distiller une pinte d'eau alchimiquement pure (intellect/alchimie à 0 ou transmutation élémentale x en eau). Broyer dans un mortier au pilon d'argent les 3 paillettes de zyglute, le fruit de bombarde, les 2 yeux de chafouin, les poils de fesse, et mélanger avec les 7 gouttes de rosée.

Porter à ébullition une décoction d'ortigal noir dans une demi-pinte d'eau alchimiquement pure et distiller pour obtenir les ferments de la feuille (intellect/alchimie à -2. 10 mn. 3 points de tâche). Laisser reposer une heure.

Mélanger le reste de l'eau alchimiquement pure avec la bouillie du mortier jusqu'à obtention d'une fluidité d'Exocrate (dextérité/alchimie à -4. 30 mn. 2 points de tâche). Porter à température bleu-bleuvert en faisant remuer par une personne en excès de rêve puis laisser refroidir en faisant remuer par une personne en manque de rêve jusqu'à température bleu-vert-vert. Distiller jusqu'à obtention du jus intrinsèque (intellect/alchimie à -3. 40 mn. 4 points de tâche).

De la plume, il y a une sorte de mousse blanche et crémeuse, pour environ 3 mesures.

Utilisation. Le philtre a les vertus suivantes : guérir les écrouelles, faire disparaître les scrofules, diminuer de moitié les verrues, éliminer les odeurs aux pieds, et tuer les Taklostêtleurinnzeny (entité du cauchemar incarnée) lorsqu'ils sont touchés dans l'oeil par une lame enduite de ce philtre. Pas d'utilisation prolongée sans avis de votre apothicaire...

Note Des points de tâche négatifs ne font que ralentir la recette jusqu'à ce que les points négatifs deviennent égaux ou supérieurs aux points positifs à obtenir. Dans ce cas, les ingrédients sont perdus.

Pour attirer une zyglute en chaleur, il faut sautiller en rond, nu avec de grandes plumes de zyglute dans les mains en poussant le cri de la zyglute en chaleur - un très sensuel et langoureux "glou-glou-glou". Ne pas hésiter à abuser du rôle-playing pour cette chasse épique.

Source. Christian Peltier dans « Coup de Lune »

Le mirobolant (remède)

But. Obtenir 3 doses de mirobolant.

Ingrédients. 1 mesure de brandevin, 1 écaille de miel, 10 brins de canople (épice culinaire), 10 brins de pif-paf (épice culinaire), 4 brins de névropenthe, 2 brins de chramaelium.

Temps de préparation. Deux fois 10 minutes suivies d'une heure de repos. Puis 15 minutes et encore une heure de repos.

Manipulation. Amalgamer le miel, la canople et le pif-paf jusqu'à consistance chèvre-renard et laisser reposer une heure. Introduire la névropenthe et travailler à nouveau jusqu'à consistance chèvre-renard. Laisser reposer encore une heure. Introduire la pâte obtenue dans le brandevin et porter le tout à température bleu. Ajouter vivement le chramaelium et remuer lentement, toujours sur le feu, jusqu'à percevoir clairement la température pourpre. Cesser de remuer, tirer hors du feu, couvrir et laisser entièrement refroidir (environ une heure). Le liquide obtenu doit être clair et sans dépôt. En cas d'échec, le liquide est trouble.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Mousse qui gonfle au contact de l'eau

But. Comme son nom l'indique... pour traverser à pied sec, pour réparer en urgence une coque de navire, pour sauver un ami de la noyade...

Ingrédients. Un plant de calamine (Livre 3, p. 24), 4 pépins de candique, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 1/2 livre de farine, une plume d'un oiseau de mer ou de rivage.

Manipulation. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple et verser les pépins de candique à la température Bleu-Pourpre-Sangue (Vue/Alchimie à -3). Découper la calamine en petits morceaux et les jeter au fur et à mesure. Arrêter dès que la couleur atteint Bleu-Pourpre-Gris (Vue/Alchimie à-3). Déverser alors toute la farine dans le récipient et remuer vigoureusement. Ne s'arrêter que lorsque la consistance est Hibou-Hibou-Hibou (Dextérité/Alchimie à-3). Plonger alors la plume dans le tout et la retirer prestement. Collée le long de la plume, il y a une sorte de mousse blanche et crémeuse, pour environ 3 mesures.

Utilisation. Jeter une mesure de mousse dans l'eau. Elle gonfle furieusement pour donner une sphère d'un bon mètre de diamètre et solidifie rapidement et flotte sur l'eau. Par la suite la mousse garde une consistance proche du plâtre, sans se décomposer dans l'eau (par contre, il faut y aller avec des outils pour l'enlever ou la découper).

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

N

Le Nacron (poison ingestif)

But. Obtenir 2 écailles de nacron.

Ingrédients. L'encre d'une pieuvre, 5 brins de névropenthe, 10 pépins de sel de nacron, 7 pépins de candique.

Temps de préparation. 80 minutes, puis 3 à 5 heures d'évaporation.

Manipulation. Par disruption alchimique, tirer 10 pépins de sel de nacron d'une livre de coquillages adéquats. Prélever l'encre d'une pieuvre de taille moyenne et la faire chauffer dans une casserole avec 5 brins de névropenthe jusqu'à température pourpre-pourpre. Prélever alors un doigt de la préparation et y mélanger le sel de nacron et 7 pépins de candique. Malaxer jusqu'à consistance lapin-mouton. Jeter cette pommade dans la préparation liquide que l'on a eu soin de retirer du feu et remettre à chauffer jusqu'à température pourpre-pourpre-vert-glauque. Tirer hors du feu et laisser évaporer à la chaleur du soleil. En grattant la casserole, on peut alors récupérer 2 brins d'une poudre rose légèrement nacrée. Si la poudre est noire, la préparation a échoué.

Réussir un jet d'INTELLECT/Alchimie à 0 pour isoler les coquillages nécessaires à la préparation.

Pour prélever proprement l'encre de la pieuvre, il faut réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à 0.

Utilisation. Le nacron est une poudre rose légèrement nacrée sans aucun goût. Elle se dissout bien dans les boissons (détection -7) mais risque de les colorer. Le vin est idéal. Dans les aliments, un jet de GOUT/Cuisine à 0 permet de remarquer les petits cristaux durs qui ne se seront pas dissous. Une dose fait 1/2 écaille (50 brins).

Le nacron	
Malignité	7
Détection	-7
Périodicité	10 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie et de 1 point de DEXTERITE, sensation de froid, durcissement des extrémités (doigts, oreilles...)
Remèdes	-3 / Tournegraisse +12, sable-poudre +8, lait de lune +2

Source. RDD 1ère édition

Elixir Nopeine

But. Annuler l'effet de la douleur, à titre préventif ou comme anesthésiant.

Ingrédients. Un bout de cuir épais, un œil de Sagouin (Livre 3, p. 41) ou sinon un œil de poule, 2 brins de névropenthe, 2 brins de satum.

Manipulation. Faire chauffer le bout de cuir au fond d'une marmite. Ajouter l'œil de Sagouin et bien malaxer jusqu'à couleur Pourpre (Vue/Alchimie à 0) et consistance Mouton (Dextérité/Alchimie à 0). S'il s'agit d'un œil de poule, il faut attendre la couleur Pourpre-Pourpre-Sangue (-3) et la consistance Mouton-Mouton (-1). Ajouter alors la névropenthe juste comme ça. Ca mousse furieusement pendant une minute ou deux. Verser alors les brins de satum et laisser refroidir jusqu'à température Bleu-Bleu-Brun (Vue/Alchimie à -3). Normalement il y a maintenant au fond du chaudron une mesure d'un liquide brun poisseux, sans trace du morceau de cuir.

Utilisation. Avaler une mesure de l'élixir. Au bout d'une minute (10 rounds), on ne ressent plus de douleur pendant une heure : plus de jet pour voir si on est sonné, plus de perte de fatigue due à une perte d'endurance. Comme pour le sort d'Hypnos Insensibilité (Consulter le grand grimoire d'Astyrial Le Magnifique), ceci ne protège ni des blessures ni des hémorragies ou autre : ça empêche juste d'en sentir certains effets.

Enchantement. Non enchantable.

Source. Site du Conteur des Rêves

Potion de nettoyage de parchemin

But. Pour redonner du brillant à vos parchemins et retirer toutes ces vieilles encres accumulées dessus.

Ingrédients. 4 mesures d'eau Alchimiquement Simple, 3 pépins d'obbadion.

Manipulation. Jeter l'obbadion dans l'eau. Chauffer à température Bleu-Vert-Pourpre (Vue/Alchimie à -3), et attendre un peu, puis réchauffer plus fort à température Gris-Vert-Pourpre (Vue/Alchimie à -3). Laisser revenir à l'ambiante. Vous devez obtenir 2 mesures d'un liquide blanc sirupeux à l'odeur épaisse.

Utilisation. Une demi-mesure par feuille de parchemin. Faire couler le liquide sur la surface et frotter doucement avec un linge propre. L'écriture partira, ainsi que la crasse, les taches d'encre et autres.

Enchantement. Pour avoir un parchemin plus blanc que blanc, du velum surfin ?

Source. Site du Conteur des Rêves

O

L'oeuf draconique

But. L'oeuf draconique, ou oeuf de Dragon, est une potion de vérité.

Ingrédients. 2 pintes d'eau alchimiquement simple, 12 brins d'ortigal bleu, 12 brins de bleudamère, 12 brins de cyanophile (ces trois herbes poussent dans les marais)

Temps de préparation. 20 minutes.

Manipulation. Plonger les trois herbes dans l'eau froide et faire chauffer jusqu'à température gris-pourpre. Réduire ensuite de moitié. La préparation doit avoir une belle couleur bleue.

Utilisation. Le buveur doit boire l'intégralité de la potion et rater un jet de CONSTITUTION à -8. Il devient alors incapable de proférer le moindre mensonge, mais peut encore mentir par omission. Si la potion est enchantée (de 3 points de rêve) et que le jet de résistance r-8 échoue, le buveur ne peut plus mentir par omission et répond à toutes les questions avec une franchise absolue. Enchantée ou non, l'effet dure douze heures.

Source. Envoi de Christophe Genser

L'Onirisateur (drogue)

But. Obtenir 22 déhacoudres d'Onirisateur (11 doses).

Ingrédients. 7 brins d'herbe de lune de basse qualité (qualité de 1 ou 2), 1 grosse poignée de lichen myriachrome (variété de lichen multicolore poussant essentiellement sur le rocher en bordure de mer, assez commun (+1)), 8 brins de fausse suppure, 1 litre d'eau alchimiquement simple.

Manipulation. Il faut sept brins d'herbe de lune de basse qualité (qualité de 1 ou 2), une grosse poignée de lichen myriachrome (variété de lichen multicolore poussant essentiellement sur le rocher en bordure de mer, assez commun (+1)). Le tout est calciné brutalement (tout doit être réduit en cendres en moins d'une minute, difficulté -1). D'autre part, il faut faire macérer 8 brins de fausse suppure dans un litre d'eau alchimiquement simple pendant une bonne journée. Les feuilles de fausse suppure sont retirées, et le résultat de la calcination est mélangé à l'eau. Le tout est chauffé à sangue-glauque (-2) et brassé jusqu'à une consistance mouton-mouton (-1). Si, durant cette opération, un nuage mauve ne s'échappe pas du chaudron, l'opération a échoué. Il reste dans le chaudron 22 déhacoudres d'un liquide gluant et violacé.

Utilisation. Parfois appelée l'herbe de lune du pauvre, cette drogue permet un sommeil profond où il est possible de récupérer des points de rêve. Évidemment, il y a des effets secondaires... Deux déhacoudres pour une dose, et l'Onirisateur se sert chaud et bu d'une traite.

L'Onirisateur

Malignité	2
Durée	Variable
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	(variable) : si la personne n'est ni à son endurance maximale, ni à son rêve maximal, elle s'endort immédiatement, et ce jusqu'à ce qu'elle ait tout récupéré. Cela signifie, entre autres, qu'il est possible de récupérer des points de rêve le jour. Son sommeil est très agréable et relaxe la personne complètement (+2 aux éventuels jets de récupération). Elle ne se réveillera pas d'elle-même tant qu'elle doit récupérer des points de rêve ou d'Endurance. Si quelqu'un essaie de le réveiller avant la fin de son sommeil, le dormeur doit réussir un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par la Malignité pour se réveiller. À son réveil, il sera vaseux (-2 à toutes ses actions) pendant quelques minutes (7 + ddr)
Degré 2	(réveil) : à son réveil, la personne subit l'effet d'une rencontre dans les Terres Médianes
Remèdes	-6/Mirobolant +10/Tournegraisse +6
Accoutumance	+6 / une semaine

Si la personne est en manque, elle ne peut plus s'endormir sans l'Onirisateur

Source. Nicolas Marjanovic sur le site de l'Omnirêve, aide également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

Essence Orti-glauque

But. Protéger des moustiques encore plus longtemps que l'Ortigal Glauque, et avoir une essence qui se conserve longtemps.

Ingrédients. 5 brins d'Ortigal Glauque, 3 brins de lichen, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Mélanger le lichen et l'Ortigal jusqu'à avoir une poudre de consistance Hibou-Renard-Hibou (Dextérité/Alchimie à -3), puis ajouter doucement de l'eau Alchimiquement Simple frémissante (Vue/Alchimie à 0). Laisser reposer une heure. On a ainsi une mesure d'un liquide glauque à l'odeur âcre.

Utilisation. Se frictionner la peau découverte. Une mesure d'essence traite une personne moyenne. Moustiques et dérivés devraient arrêter de vous embêter pendant 6 heures. L'essence Orti-glauque se conserve des mois (contrairement à l'Ortigal Glauque).

Enchantement. Effet inconnu.

Sur-effet. Inconnu aussi

Source. Site du Conteur des Rêves

P

Pains de route de Brotzol le Chétif

But. Fabriquer des boulettes nutritives

Ingrédients. 2 floumes bien floumées, 1 mesure d'huile de bureth, 1 livre de blémoud, 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 6 brins de satum, 3 pépins d'obyssum vert

Manipulation. Mettre dans une poêle 1 mesure d'huile de bureth et y jeter 2 floumes bien floumées. Faire rendre l'eau des floumes jusqu'à température pourpre-brun (-2). Dans un chaudron, mélanger 1 livre de blémoud, 1 pinte d'eau alchimiquement simple et 6 brins de satum jusqu'à consistance cheval-hibou (-2). Ajouter alors les floumes grillées dans la pâte précédente, ainsi que 3 pépins d'obyssum vert. Remuer à l'aide d'une spatule en bois jusqu'à consistance serpent-lapin-hibou (-3). On doit obtenir alors au fond du chaudron 30 écailles d'une pâte brunâtre. Si on trouve à la place une gelée jaune, c'est que l'on a floumé quelque part.

Utilisation. Chaque écaille sustente de 1 point. La pâte peut donc être fractionnée en boulettes de 1 écaille chacune. Toutefois, plusieurs jours de ce régime basé uniquement sur de telles boulettes peuvent être dangereux pour la santé

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Pâte de la Malemort (venin de lame)

But. Obtenir une demi-mesure de pâte de Malemort

Ingrédients. 1 amanite thanataire, 1 hécatombe, 2 mesure d'eau alchimiquement simple, 4 doigts de graisse de carpe, 4 brins de mercurion, 4 pépins de boralm

Temps de préparation. 1 heure draconique.

Manipulation. Découper une amanite thanataire en petits cubes, puis les jeter dans de l'eau bouillante et laisser chauffer jusqu'à couleur glauque-brun (-2). Laisser refroidir pendant 1 heure. Pendant ce temps, préparer une décoction à l'aide de 4 brins de mercurion et de 2 mesures d'eau alchimiquement simple. Une fois l'heure passée, mélanger la décoction avec le liquide bouilli jusqu'à consistance serpent-serpent (-1). Pratiquer alors quatre alvéoles dans le corps de l'hécatombe et y mettre dans chacune 1 pépin de boralm. Enduire ensuite l'hécatombe de 4 doigts de graisse de carpe. Remettre à chauffer le liquide obtenu précédemment et y jeter la poire ainsi enduite. Porter la chauffe jusqu'à couleur glauque-glauque-pourpre (-3). On doit alors voir 6 écailles (3 doses) d'une belle pâte rougeâtre, collante et nauséabonde. Si l'on obtient une sorte de crème fouettée (comestible) à l'odeur appétissante, c'est que tout a raté.

Utilisation. Seules les armes tranchantes sont concernées par ce poison. Cela comprend naturellement les épées,

dagues, lances et haches mais aussi les flèches, carreaux et javelots. Appliquer ce produit sur toute autre arme ne sert strictement à rien. Il suffit d'enduire la lame de 2 écailles de cette pâte pour que, à la première blessure portée (toutes sauf éraflure), la victime soit empoisonnée. Mettre plusieurs doses de ce poison ne sert à rien, une seule dose agit de toute façon. Une fois le poison transmis, la lame doit être à nouveau enduite.

Pâte de Malemort

Malignité	4
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-6 / Tournegraisse +15, Mirobolant +7

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Les perles de Bjwal (remède)

But. Obtenir 3 doses de perles de Bjwal.

Ingrédients. 2 écailles de poudre de nacre, 1 écaille d'oeufs de grenouilles, 2 pépins d'obbadion, 1/2 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 15 minutes.

Manipulation. Préparer la poudre de nacre par disruption alchimique d'une livre de coquillages vides, on en obtient ainsi 4 écailles.

Mêler l'obbadion, la poudre de nacre et les oeufs de grenouilles jusqu'à consistance mouton-renard-serpent. Chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à température vert-vert et verser sur la préparation. Une fois la vapeur dissipée, on découvre de petits granulés translucides, ce sont des perles de Bjwal. En cas d'échec, on n'obtient qu'une flaque gélatineuse.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Petit Gris (poison, recette perdue)

Description. Liquide légèrement coloré à ajouter dans une boisson

Petit Gris

Malignité	4
Détection	-3
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 1 points de vie
Remèdes	-3 / Tournegraisse (+16), Liqueur de Bagdol (+12).

Source. Sylvain Fabre dans « Rencontres du Troisième Archétype », paru dans « Les Elfes se torchent aussi » et enfin sur le site de l'Omnirêve.

Potion paralysante

But. Paralyser une créature.

Ingrédients. Quelques gouttes de venin d'araflate (Livre 3, p. 45), 3 brins de verveine, 3 brins de chronophile (Livre 3, p. 22), 1 pépin de chramaelium, une mesure d'eau.

Manipulation. Dissoudre le chramaelium dans l'eau. A jouter les brins de verveine et chauffer pour avoir une belle couleur Vert-Bleu-Glauque-Pourpre (Vue/Alchimie à -4). Ajouter ensuite les brins de chronophile. Il faut alors chauffer très précisément à la température Bleu-Glauque-Sangue-Gris (Vue/Alchimie à -4). Verser les gouttes de venin d'araflate et reculer pour ne pas respirer les vapeurs. En refroidissant ça doit donner une mesure d'un liquide semblable à l'eau mais avec une étrange odeur engourdissante.

Utilisation. Il faut boire toute une mesure de la potion. Elle se met à faire effet au bout d'une minute et agit alors comme le venin d'araflate (Livre III, p. 45). Il ne s'agit pas d'un poison de lame.

Enchantement. L'effet a lieu le round suivant, et la victime doit faire autant de jets à chaque round que de points de rêve ont été dépensés (comme pour un alcool)

Sur-effet. Aucun.

Source. Site du Conteur des Rêves

Poil à gratter

But. Démanger horriblement

Ingrédients. 3 brins de Cheleuse (ou 3 feuilles fraîches), 3 brins d'Ortilise (ou 3 feuilles fraîches), une écaille de sable, 4 pépins de boralm.

Manipulation. Mélanger le boralm et le sable jusqu'à avoir une consistance Hibou-Chèvre-Cheval (Dextérité/Alchimie à -3). Ajouter l'ortilise et chauffer jusqu'à température Gris (Vue/Alchimie à 0), puis mettre la Cheleuse et chauffer jusqu'à température Vert-Vert-Vert-Sangue (Vue/alchimie à -4). Laisser refroidir. Vous devez avoir une écaille d'une poudre noire et fine. Attention en la manipulant.

Utilisation. Lancer une pincée (un brin) sur la peau de quelqu'un. Il va souffrir de terribles démangeaisons à cet endroit pendant quelques minutes : jet de Volonté à -3 tous les rounds, -2 d'état général en cas d'échec, une particulière arrête tout. L'effet prend fin dans tous les cas au bout de cinq minutes (50 rounds). Si quelqu'un avale le poil à gratter, traiter comme un empoisonnement à l'Ortilise. L'effet est cumulable : quelqu'un subissant deux pincées de poil à gratter peut se retrouver à -4 (jouer les deux jets séparément) et ainsi de suite.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

Le Presse-Rêve (drogue)

But. Obtenir 6 boules de Presse-Rêve (6 doses).

Ingrédients. 5 pieds de beau-laid crâneur (champignon

montagnard qui gonfle au soleil, rare (-5)), 1 pinte de sève de jujube marbrée (collines, fréquente (-3)), 20 écailles de copeaux de saule-songeur (forêts et au bord des rivières, rare (-5)).

Le Presse-Rêve

Malignité	3
Durée	1 heure
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	(2 à 5 minutes) : violents maux de tête, -2d4 d'endurance, malus de 4 à toutes les actions pendant la durée de ce degré
Degré 2	(5 minutes) : détachement complet, la personne devient amorphe et ne perçoit plus la moindre sensation (malus de -6 à tous les jets impliquant un sens). Réussir un jet de VOLONTÉ à -4 est nécessaire pour entreprendre une action
Degré 3	(130 - 2 x Constitution minutes) : empathie étendue. Effectuer un jet d'EMPATHIE à -1 avec comme bonus la Malignité de la drogue. Durant le degré 3, toutes les actions intellectuelles ont un malus de -2 à cause de la confusion provoquée par la drogue.
	Réussite particulière : tout changement de moral des personnes aux alentours (dans un diamètre de EMPATHIE mètres) se répercute intégralement sur la personne ; transmission d'émotion, de sensation
	Réussite significative ou normale : partage partiel des émotions. Si une personne gagne un point de moral aux alentours, le Presse-Rêve donne droit à un jet de moral en situation heureuse au drogué. De même, si une personne perd un point de moral, le rêveur doit faire un jet de moral en situation malheureuse
	Échec normal ou significatif : jet de moral en situation neutre, émotions confuses
	Échec total : crise de paranoïa aiguë, jet de moral en situation très malheureuse. Tous les jours, la victime doit faire un jet d'EMPATHIE ajustée négativement par la Malignité de la drogue. En cas d'échec, la paranoïa persiste
Remèdes	-5/Élixir des Gnomes +12/Lait de lune +8
Accoutumance	+4 / une semaine

Manipulation. Presser cinq pieds de beau-laid crâneur (champignon montagnard qui gonfle au soleil, rare (-5)). Récupérer le jus et le mélanger à 20 écailles de copeaux de saule-songeur (forêts et au bord des rivières, rare (-5)). Laisser tremper dans 1 pinte de sève de jujube marbrée (collines, fréquente (-3)). Enfin, chauffer le tout à une température bleu-pourpre (-2) jusqu'à obtention d'une pâte cheval-cheval (-1). Laisser refroidir et rouler en 6 petites boules. Si, lors de la cuisson, la pâte se désagrège et forme des grumeaux, jeter tout et recommencer. À cause de la jujube marbrée, la couleur de la pâte peut varier d'une fois à l'autre, mais il n'y a pas lieu de s'inquiéter.

Utilisation. Cette drogue se consomme généralement à plusieurs, de préférence avec un groupe d'amis, car elle permet de partager les sensations des personnes proches. Une boule correspond à une dose et se mâche longuement.

Source. Nicolas Marjanovic sur le site de l'Omnirêve, aide également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

Élixir de Primus

But. Améliorer l'élixir de haut rêve.

Ingrédients. 7 brins de cheuleuse

Manipulation. Il suffit après avoir préparé comme il convient l'élixir de haut-rêve, de lui ajouter sept brins de cheuleuse broyés à une consistance chèvre lapin lapin (-3), puis de chauffer pendant dix minutes à une couleur bleu bleu glauque sangue gris gris (-6). Laisser reposer deux heures draconiques. La préparation devient normalement sirupeuse et glauque. Il n'existe aucun moyen de déterminer si la préparation est toxique autre qu'une crapaudine. Tel quel, la potion possède les mêmes propriétés que l'élixir de haut rêve. Par contre elle prend son intérêt une fois enchanté. Si la préparation est ratée rien ne le signale dans la consistance ou dans la couleur. La potion est un poison équivalant à celui de la cheuleuse.

Elixir de Primus raté

Malignité	1
Détection	-3
Périodicité	5 minutes
Dommages	Perte de 3 points de vie
Remèdes	-3 / Liqueur de Bagdol +16, Mirobolant +14.

De plus elle n'a aucun effet sur le rêve.

Utilisation. Si le jet rêve est raté le vrai rêvant acquière le don comme pour l'élixir du haut rêve. De plus sa caractéristique Rêve peut augmenter à raison de un point pour cinq points de rêve d'enchantement, en prenant les points dans les autres caractéristiques (même la Taille, si elle diminue de plus de 1 point, tous les vêtements sont à retailler.) Aucune caractéristique ne peut dépasser par ce moyen les limites raciales (6 à 15 pour les humains). Le haut rêvant, qui boit cette potion et rate son jet rêve, est victime d'un éclatement du rêve et du souffle de Dragon : perte de caractéristique. De plus il perd 1D7 points de Beauté pendant 7+Ddr jours et 1 point définitivement s'il rate un jet Beauté avec une difficulté égale aux points perdus. Il peut cependant transférer des points en rêve dans les limites raciales et à raison d'un point pour sept points de rêve d'enchantement.

Sur-effet. Il y a 3% de chances par point de rêve de l'élixir qu'un sur-effet se produise : la pilosité devient rousse et pousse de façon anarchique et à un rythme délirant : rasé de près un jour les cheveux atteignent les oreilles le lendemain, les épaules le surlendemain, etc. pour 7+1Ddr jours.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Liquide puant

But. Sentir très très très mauvais.

Ingrédients. Une langue de putois, de la crasse d'un jour, une demi-mesure de sueur, un gros chou, une fesse de groin (le champignon) et un unique pépin de Boralm.

Manipulation. Jeter sauvagement la fesse de groin, le gros chou et la langue de putois dans votre marmite alchimique favorite. Ecraser tout ça pour avoir un mélange de consistance Hibou-Hibou (Dextérité/Alchimie à -1). Verser la sueur et la crasse et touiller jusqu'à consistance Chèvre-Hibou (Dextérité/Alchimie à -2). Chauffer à température Gris-Brun (Vue/Alchimie à -2) et là jeter le pépin de Boralm en se bouchant le nez. Une odeur absolument nauséabonde doit se dégager pendant quelques minutes et disparaître ensuite. Il doit rester au fond un liquide vert sombre, à l'odeur insoutenable.

Utilisation. A vous de voir...

Enchantement. Possible en théorie.

Sur-effet. Inconnu

Source. Site du Conteur des Rêves

R

Le rackit (drogue)

But. Le rackit est une drogue végétale dont les effets exaltants et euphorisants se traduisent par une augmentation temporaire de la perception intuitive.

Ingrédients. Une tige de roseau, la sève d'une araqueuse de taille moyenne (plante des marais), une poignée de sel.

Temps de préparation. 10 minutes, puis de 4 à 7 jours de repos, puis 30 minutes, puis enfin 1 semaine de repos.

Manipulation. Enduire une tige de roseau de la sève laiteuse de l'araqueuse, puis laisser reposer dans un lieu humide à l'abri de toute lumière pendant quelques jours, jusqu'à l'apparition de minuscules champignons jaunes. Quand la tige de roseau en est entièrement recouverte, la découper en petits morceaux et faire cuire ces tronçons dans de l'eau douce, sans jamais bouillir, jusqu'à température gris-gris-sangue. A ce moment, tirer hors du feu, jeter dans le mélange une poignée de sel, puis remuer jusqu'à consistance chèvre-chèvre. Couvrir ensuite et garder à l'abri de la lumière pendant une semaine. On obtient ainsi 10 déhacoudres de rackit, sorte de pâte jaunâtre. Si l'on obtient une croûte moisie, c'est que le processus a failli quelque part. Bien laver le chaudron avant de recommencer à zéro.

Utilisation. Une dose correspond à 1 déhacoudre (soit 10 pépins). Le rackit peut être consommer tel quel ou dilué dans du tshaï pour donner une boisson nommée le ratsha. Le goût du rackit est celui d'un miel amer et salé.

Qualité : Le rackit pur possède une qualité de 7, mais il peut être coupé avec du miel, de la graisse ou du savon, diminuant ainsi sa qualité. Celle-ci peut tomber à 0, voire même devenir négative. En pratique, diminuer la qualité de 1 pour chaque déhacoudre de matière ajoutée au déhacoudre de rackit. Le prix varie selon les revendeurs entre 3 et 6 deniers + 1 denier par point de qualité. Si l'on est loin de la région de production, on peut multiplier ce prix par deux ou trois, et jusque par six dans les contrées où c'est presque inconnu.

Fonctionnement : A chaque dose ingérée, jouer un jet de VIE ajusté négativement par la qualité et positivement par l'accoutumance. En cas d'échec, le rackit fait effet. Sinon, chaque jet réussi donne un malus de 1 cumulatif pour le suivant, et ce jusqu'à ce que le jet échoue enfin ou que 2 heures se soient écoulées depuis la prise de la dernière dose.

Effet : Les effets se traduisent par l'augmentation de la VOLONTE, de l'EMPATHIE et du REVE de 1 point, et la possibilité de jouer un jet de moral en situation heureuse. Noter que ni le seuil ni les points actuels de rêve ne sont augmentés et que le moral peut être augmenté plusieurs fois par jour grâce au rackit. Les augmentations sont cumulatives et durent jusqu'à 2 heures après la prise de la dernière dose.

Effets secondaires : Le rackit présente de fortes possibilités de surdose et d'accoutumance. Il faut tenir compte de toutes les doses ingérées, qu'elles aient ou non fait effet. Dès qu'une dose fait effet, il faut jeter un d20. Si le résultat est supérieur au nombre de doses, tout va bien, sinon il y a risque d'effets secondaires. Faire alors un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par le nombre de doses.

Jet de constitution	
Part. et Sign.	Tout va bien
Norm.	Tout va bien, mais 1 point d'accoutumance
Echec	Tout va bien mais 2 points d'accoutumance
Ech. P., Ech. T.	3 points d'accoutumance et surdose

Le compteur de doses n'est remis à zéro qu'au petit matin (à la fin de l'heure du Château Dormant) à condition que le personnage ne soit pas soumis aux effets du rackit à ce moment-là.

Surdose : L'effet, au lieu d'être celui usuel du rackit, est celui d'un poison dont voici les caractéristiques :

Surdose de rackit	
Malignité	7
Périodicité	10 rounds
Dommages	Pertes de 1 point de vie, étouffement
Remèdes	-7 / Bitume de camphre +8, mirobolant +5

Accoutumance : Au moment de l'extrême fin du Château Dormant, tester l'accoutumance en jouant un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par le nombre de points d'accoutumance.

Jet de constitution	
Part.	Perte de 1 point d'accoutumance
Sign. et Norm.	Rien
Echec	Dépendance
Ech. P., Ech. T.	Dépendance et acquisition d'un point d'accoutumance supplémentaire

Dépendance : En termes de jeu, le personnage est sous le coup d'un désir lancinant de sentir l'effet du rackit, à traiter comme une queue de Dragon. Ce désir peut être refoulé au prix de 2 points de refoulement. Si le lendemain ou un jour suivant, le personnage obtient un nouveau résultat de dépendance alors qu'il n'a pas satisfait son désir, il reste avec le même désir lancinant et il prend en plus 2 points de refoulement. Les points d'accoutumance ne peuvent être perdus que suite à des réussites particulières aux tests d'accoutumance.

Source. Le Secret de Muringhen.

Potion rapetissante

But. Rapetisser une feuille de parchemin à la taille d'une paume de main.

Ingrédients. Une petite plante de votre choix, toute jeune, un œuf d'oiseau, 2 brins de Satum et 2 pépins de Névropenthe.

Manipulation. Mélanger l'œuf et le satum. Touiller jusqu'à obtenir une consistance Lapin-Serpent (Dextérité/Alchimie à -2). Broyer la petite plante jusqu'à Hibou (Dextérité/Alchimie à 0), puis l'ajouter au mélange précédent. Chauffer le tout jusqu'à couleur Sangue-Sangue (Vue/alchimie à -1) et verser les pépins de Névropenthe. Attendre un peu : une mesure d'un liquide vert pâle doit rester au fond.

Utilisation. Verser quelques gouttes sur un parchemin. En quelques minutes, celui-ci se rétracte jusqu'à avoir la taille d'une paume de main, en conservant tout ce qui a pu être écrit dessus. Une mesure vous permettra de traiter une douzaine de feuillets. Au Gardien des Rêves de décider de l'encombrement d'un carnet de voyage ainsi traité.

Enchantement. Effet inconnu.

Source. Site du Conteur des Rêves

Potion réfrigérante

But. Faire geler de l'eau.

Ingrédients. Une livre de neige fraîche, 3 brins de mercurion, 5 pépins de boralm, une livre de glace et un grain de sel.

Manipulation. Toutes les manipulations doivent se faire par temps froid (10°C maximum) faute de quoi les jets sont automatiquement échoués. Remplir un récipient avec la neige fraîche et enfouir le mercurion. Tourner jusqu'à obtenir une consistance Renard-Renard (Dextérité/Alchimie à -1). Chauffer pour faire fondre la neige. Ajouter les pépins de boralm et chauffer très doucement en visant la couleur Bleu-Bleu-Gris (Vue/Alchimie à -3). Mettre alors la glace à fondre en l'ajoutant par petites fractions. Remuer lentement pour avoir une consistance fluide (Dextérité/Alchimie à 0), puis mettre son grain de sel. Il doit rester un litre d'un liquide transparent en tout point semblable à l'eau sauf qu'il est toujours glacé.

Utilisation. Dans une gourde ou tout récipient bien fermé, la potion va conserver une température proche de celle de la glace pendant plusieurs mois. Ca peut toujours servir à rafraîchir qui le veut (il n'y a aucun effet néfaste à la boire, sauf que c'est très froid). Versée dans de l'eau, une mesure de la potion gèle soudainement un litre d'eau.

Enchantement. Chaque point de rêve mis dans la potion multiplie son efficacité (comme un enchantement classique de liquide). Ainsi un litre de la potion enchanté de 9 points de rêve peut geler instantanément 50 litres d'eau...

Sur-effet. Boire la potion enchantée a toutes les chances de donner l'Acrève, au bon vouloir du Gardien des Rêves.

Source. Site du Conteur des Rêves

S

Sable-poudre (remède)

But. Le sable-poudre est un remède.

Ingrédients. 1 nébuleuse verte de trois pépins, 5 pépins d'obyssum gris, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 7 pépins de boralm ou d'obyssum vert

Manipulation. Pulvériser une nébuleuse verte de trois pépins (qu'importe la pureté). Mélanger celle-ci avec cinq pépins d'obyssum gris. Faire dissoudre le mélange dans une mesure d'eau pure en chauffant à glauque-glauque-vert (-3). Laisser évaporer pour obtenir une consistance chèvre-chèvre (-1). Ajouter sept pépins de boralm et chauffer à bleu-bleu-gris-sangue (-4). Si tout s'est bien passé, vous obtenez de petits granulés bruns. Le sable poudre peut également se faire avec de l'obyssum vert. La préparation est la même mais si la nébuleuse est de pureté inférieure à trois, les

granulés présentent des reflets mauves (Vue/-5). Pour une semaine, toute la pilosité du sujet devient verte, de plus le sujet est sensible au coup de soleil (une heure au soleil lui provoque des brûlures : dommages à -1)

Enchantement. Voir enchantement des remèdes.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes.

La nouvelle sable-poudre (remède)

But. Obtenir 3 doses teinture de sable-poudre.

Ingrédients. 3 écailles de suie de cheminée, 2 pépins de nartha, 2 pépins d'obbadion, 2 pépins de chramaelium, 1/2 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 20 minutes, 12 heures d'évaporation.

Manipulation. Mêler la suie et les sels alchimiques jusqu'à consistance mouton-lapin-serpent. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple et y jeter la mixture au moment où elle atteint la température vert-vert-glauque. Laisser évaporer à l'air libre (environ douze heures). La poudre résiduelle obtenue doit être blanche. Si elle est noire, on peut toujours la diluer dans du vinaigre pour en faire de l'encre.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Le Sariphage (poison ingestif)

But. Obtenir trois quarts de mesure de sariphage.

Ingrédients. 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 1 demi pinte de suc de sarisse (cactus urticant), 10 écailles de fiel de rat, 8 brins de satum, 5 pépins d'obbadion.

Temps de préparation. 1 heure.

Manipulation. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à température noir-glauque. Incorporer en remuant lentement et toujours dans le même sens le suc de sarisse et réchauffer jusqu'à température gris-gris-glauque. Tirer hors du feu et laisser reposer jusqu'à température pourpre-pourpre. Pendant ce temps, malaxer du fiel de rat avec le satum et l'obbadion jusqu'à la consistance mouton-mouton-mouton. Replacer la préparation liquide sur le feu en y incorporant la pommade obtenue et laisser évaporer sans dépasser la température pourpre jusqu'à ce que le résidu soit uniformément blanchâtre. Filtrer rapidement la préparation. Après refroidissement, on obtient 15 doigts d'un lait légèrement crayeux. Si la quantité est fortement supérieure ou inférieure, la manipulation a échoué et la préparation n'a aucune vertu.

Extraire le suc d'une sarisse à l'aide d'un objet tranchant nécessite un jet de DEXTERITE à 0. En cas de réussite, on récolte une mesure de suc, la moitié seulement en cas d'échec. Un échec total signifie que l'on se pique.

Utilisation. Le sariphage est un lait légèrement crayeux. Son goût est celui d'un lait sucré. Le sariphage se mêle donc difficilement aux boissons. Par contre, il peut entrer dans la composition d'un met culinaire, et en particulier des sauces (détection de 0 à -5 selon que la boisson ou l'aliment doit être naturellement sucré ou non). Une dose correspond à une quantité de 3 doigts.

Le sariphage

Malignité	8
Détection	0 à -5
Périodicité	30 minutes
Dommages	Pertes de 4 points de vie, engourdissement progressif
Remèdes	-8 / Topazoïne +14, décoction de primelune +8, huile de Sélikante +5

Source. RDD 1ère édition

Baume Saure

But. Pouvoir respirer sous l'eau sans risquer de se noyer.

Ingrédients. 2 écailles de glaise barbique, 4 brins d'obyssum gris, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 1/2 livre d'écaille de dong (Livre 3, p. 47), 1 écaille d'oreille de baffreux (Livre 3, p. 45)

Temps de préparation. 40 minutes.

Manipulation. Mélanger la glaise et l'obyssum jusqu'à consistance hibou-cheval-lapin-mouton (-4). Mettre sur le feu durant quelques minutes et ajouter l'écaille de dong, chauffer alors jusqu'à couleur sangue-gris-vert-brun (-4). Ajouter l'eau et mélanger à chaud jusqu'à consistance renard-chèvre-serpent (-3). Joindre enfin l'oreille de baffreux et chauffer à feu très fort (un soufflet est nécessaire !) pour atteindre la couleur bleu-pourpre-glauque (-3). Refroidir à l'eau froide de manière brutale. On obtient un baume vert, consistant et légèrement translucide. Si le baume est totalement opaque (VUE à -1 pour faire la différence), le baume est raté. Son application provoque alors des étouffements (perte demi-endurance et triple la fatigue) pour 2 heures de temps.

Utilisation. L'application du baume sur la poitrine de façon abondante permet de respirer sous l'eau pour une durée de 1/2 heure. Néanmoins, la respiration devient difficile dès que la profondeur dépasse 2 mètres, à cause du poids de l'eau. Le baume se conserve plusieurs mois à l'abri de la lumière.

Note. Il ne s'agit pas d'anaérobie et le baume ne permet donc pas de rester sans air ou de passer au travers de gaz toxiques.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Poudre de saut

But. Permettre de sauter plus loin, plus haut, plus fort !

Ingrédients. 4 cuisses de gambette ou une seule cuisse de Dong (Livre 3, p. 47), 2 pépins de nartha, 1 pincée de sel, une noix de beurre, 1 brin de salnise.

Manipulation. Faire chauffer les cuisses jusqu'à ce qu'elles ne remuent plus, puis ajouter le nartha. Continuer de

chauffer jusqu'à ce que tout le jus soit bien sorti, et retirer alors les cuisses. Activer les flammes, il faut atteindre une couleur Gris-Gris (Vue/Alchimie à -1). Ajouter alors la salnise et le beurre, puis remuer pour dissoudre les grumeaux (Dextérité/Alchimie à -1). Mettre le beurre et laisser réduire jusqu'à consistance Mouton-Mouton-Mouton (Dextérité/Alchimie à-3). Gratter le fond du chaudron : on doit récolter 3 pépins d'une poudre aux cristaux brillants.

Utilisation. Sniffer un pépin de la poudre. Au bout d'une minute, une brusque envie de sauter va vous prendre et elle durera une heure. Durant toute cette heure, il est délicat de se retenir de sauter quand les circonstances le permettent (Au Gardien des Rêves de demander des jets de Volonté). Tous les jets de saut se font avec un bonus de +5, avec une distance doublée (aussi bien en hauteur qu'en longueur).

Enchantement. La poudre n'est pas directement enchantable, mais sa décoction l'est. +1 au bonus de saut par point de rêve et une 'distance' de plus par point de rêve (donc, avec 3 points de rêve, sauter 15 mètres revient à en sauter 3 : on divise par 5). L'envie de sauter se fait aussi plus forte (toujours à la charge du Gardien des Rêves)

Sur-effet. 3% de chance par point de rêve d'avoir l'idée fixe de gober des mouches.

Source. Site du Conteur des Rêves

Savon violent

But. Nettoyer toutes les taches et la crasse, même dans les nœuds.

Ingrédients. Un beau plant de saponce, 4 pépins d'obyssum vert, 4 pépins d'obyssum gris, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation. Dissoudre les pépins d'obyssum vert dans l'eau Alchimiquement Simple. Chauffer jusqu'à la couleur Glauque (Vue/Alchimie à 0), ajouter alors les pépins d'obyssum gris et chauffer jusqu'à avoir une belle couleur Pourpre-Pourpre (Vue/Alchimie à -1). Introduire doucement dans la mixture le plant de saponce, qui doit mousser violemment et disparaître entièrement. Couper le feu. A la consistance Cheval-Serpent (Dextérité/Alchimie à -2) malaxer la pâte obtenue sous forme d'un pain et attendre que ça refroidisse. Le pain de savon pèse 4 écailles.

Utilisation. Frotter les endroits sales, puis plonger sous l'eau et frictionner. Si ça mousse bien, c'est que c'était sale.

Enchantement. Non-enchantable. Par contre l'eau savonneuse...

Source. Site du Conteur des Rêves

Le sel noir (poison ingestif)

But. Obtenir 6 brins (3 doses) de sel noir.

Ingrédients. La bile d'un canidé, 7 brins de satum, 7 pépins d'obyssum vert, 1 mesure d'eau.

Temps de préparation. 60 minutes.

Manipulation. Extraire proprement la bile d'une canidé quelconque (chien, loup, lycan, chiard...). La placer dans un mortier propre avec 7 brins de satum et 7 pépins d'obyssum vert. Malaxer longuement jusqu'à consistance chèvre-chèvre-chèvre. Faire alors chauffer une mesure d'eau quelconque dans laquelle on a jeté la préparation précédente. Lorsque la solution atteint la température bleu-pourpre-bleu, tirer vivement hors du feu et filtrer. Si tout s'est bien passé, on peut récupérer dans le filtre des petits cristaux noirs, c'est le sel noir. En cas d'échec, on ne retrouve que de vagues traces noirâtres sur le filtre.

Pour extraire proprement la bile de l'animal, il faut réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -3.

Utilisation. Le sel noir est une poudre cristalline noire, légèrement salée. C'est un poison difficilement détectable dans les aliments et aux effets foudroyants (détection -10 dans les aliments, -5 dans les boissons).

Source. RDD 1ère édition

Le sel noir	
Malignité	6
Détection	-10/-5
Périodicité	5 rounds
Dommages	Perte de 3 points de vie et de 2 points d'APPARENCE, troubles de la parole, paralysie faciale
Remèdes	-5 / Bitume de Camphre +10, topazoïne +8, lait de lune +8, sable-poudre +4

Potion des Sens

But. Fabriquer une potion augmentant la perception

Ingrédients. 3 brins de solimonce, 3 brins de tshaï, 3 brins d'ortigal glauque, 1 livre de glace pilée, 6 mesures d'eau alchimiquement simple, 6 pépins d'obyssum gris

Manipulation. Faire 3 décoctions de 3 brins de solimonce, 3 brins de tshaï et 3 brins d'ortigal glauque respectivement à l'aide de 2 mesures d'eau alchimiquement simple par décoction. Conserver les 3 décoctions séparément pendant 2 heures dans 1 livre de glace pilée. Préparer un feu bien ronflant, puis verser les 3 décoctions dans un chaudron, y ajouter 6 pépins d'obyssum gris et porter jusqu'à couleur bleu-gris (-2). On peut alors observer 1 mesure d'un joli précipité bleu se former dans le chaudron. Si la couleur est autre, c'est soit que la chauffe a été mal faire, soit que la glace n'était pas assez fraîche.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets de VUE, OUÏE et ODORAT-GOUT, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Tir et de Lancer et est suivi d'une forte envie de se nourrir. Pratiquement, une fois l'effet terminé, le buveur doit ingurgiter 3 fois sa Sust en nourriture et en eau dans l'heure qui suit, sous peine de se voir appliquer immédiatement les règles de famine (sans attendre la fin du Château Dormant).

Enchantement. Si la potion est enchantée, l'effet

magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve. De plus, aucune famine n'est ressentie.

Sur-effet. Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale de l'EMPATHIE. Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'EMPATHIE (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Sirop des Altérants (remède, recette perdue)

But. Produire un chaudron d'antidote à la maladie de la gorge sèche

Ingrédients. 1 une livre de métal cyan, l une livre de Champibleux sylvains (champignons bleu-mauve de la forme d'un bolet), l une demi-livre de pollen des Étoiles des Champs parfois appelé « poussière d'étoile » (petites fleurs mauves et jaunes qui poussent dans les vallons abrités du vent), l une gloupogne chartreuse (pousse sous les cadavres des glous)

Manipulation. Le métal bleu des cyans doit être obtenu pur (non forgé, à l'inverse d'une épée cyane par exemple).

Source. Alain Guerry dans « La Colline du Rêve »

Dragée de sobriété

But. Dégoûter un ivrogne de l'alcool.

Ingrédients. Une demi-mesure d'huile de tournesol, 10 écailles de filet de haddock, une goutte d'alcool fort, 15 écaille de tapioca.

Manipulation. Chauffer une demi-mesure d'huile de tournesol jusqu'à la température gris-vert-glauque (-3), y ajouter dix écailles de filet de haddock plus une goutte d'alcool fort (du brandevin fera l'affaire) et mélanger jusqu'à la consistance Renard-Renard (-1). Ajouter alors quinze écailles de tapioca, remuer vigoureusement puis laisser reposer une heure.

En examinant le résultat, on y trouve une dizaine de petites dragées blanches (plus en cas de réussite particulière). S'il n'y a rien, cela montre à quel point le gris-vert-glauque est difficile à distinguer du gris- vert-bleu.

Utilisation. Quiconque avale une de ces dragées ne supporte plus le goût de l'alcool pendant une journée. Il doit réussir un jet de volonté à -8 ou recracher violemment le liquide et proférer un juron. "Mille sabords" ou "Tonnerre de Brest" semblent tout indiqués.

Raccourci difficulté -8

Source. Matthieu Walraët sur le site du Guerrier Sorde.

La Poudre du Sombre Frisson (drogue)

But. Obtenir 10 écailles de poudre du Sombre Frisson (10 doses)

Ingrédients. 1 livre d'écorce de cèdre roux (forêts de feuillus, fréquent (-2)), 1 livre de trompettes des morts (collines et forêts, rare (-5))

Manipulation. Recueillir 1 livre d'écorce de cèdre roux (forêts de feuillus, fréquent (-2)) et la réduire en cendres. Recueillir aussi 1 livre de trompettes des morts (collines et forêts, rare (-5)) et les broyer dans un mortier, jusqu'à obtention d'une pâte serpent-serpent (-1). Il faut cuire ensuite cela dans un trou rempli d'eau croupie, où la pleine lune se sera reflétée. Pour cela, le meilleur moyen est de creuser un trou et d'y mettre de l'eau, qui doit y rester au moins deux semaines afin d'être suffisamment croupie. Il suffit ensuite d'attendre que la pleine lune s'y reflète. On porte le mélange à ébullition dans son trou (par exemple, en y jetant des pierres brûlantes), jusqu'à obtention d'une pâte hibou-cheval (-2). Il n'y a plus qu'à collecter cette pâte et la mettre dans un chaudron, pour la chauffer à nouveau jusqu'à évaporation totale de l'eau. Il reste alors 10 écailles d'une poudre noirâtre. Si, au contraire, on obtient des cristaux blancs, c'est que quelque chose est allé de travers.

Utilisation. Créatrice d'angoisses, cette drogue est appréciée des amateurs de sensations fortes. S'utilise sous forme de tabac à priser, une dose valant une écaille.

La Poudre du Sombre Frisson

Malignité	7
Durée	variable (maximum 20 minutes)
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	(1 minutes) : bouffée d'angoisse, la personne est oppressée, se sent menacée
Degré 2	(15 secondes) : le Grand Frisson. La personne est submergée par ses peurs (-1d2 d'end). Lorsque cette sensation cesse, elle éprouve un profond soulagement pendant quelques secondes
Degré 3	les degrés 1 et 2 se répètent 7 + d7 fois, les sensations s'amplifiant à chaque fois. L'effet général est semblable à celui d'une montagne russe avec une lente montée, puis un vertigineux plongeon. Dès que l'effet dure dix cycles ou plus, la personne doit faire un jet de VOLONTÉ ajusté par (9 - nombre de cycle), le résultat étant interprété comme suit : *Réussite particulière :* la personne surmonte ses peurs et reprend confiance en elle. Si elle souffrait d'une phobie, celle-ci disparaît. Gain de 1 point de moral *Réussite significative :* la personne est contente que tout cela cesse. Gain de 1 point de moral *Réussite normale :* jet de moral en situation heureuse *Échec normal :* jet de moral en situation malheureuse, la personne a peur que cela recommence *Échec particulier :* la personne est secouée par ce qu'elle a vécu. Perte de 1 point de moral *Échec total :* la personne est traumatisée par son expérience, elle développe une phobie. Perte de 1 point de moral
Remèdes	-3/Sable-Poudre +12/Lait de lune +8
Accoutumance	+4 / un jour

Source. Nicolas Marjanovic sur le site de l'Omnirêve, aide également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

Somnifère

But. Faire dormir une créature.

Ingrédients. Un beau ciel étoilé, quelques gouttes de salive de quelqu'un de très fatigué (au moins -4 en fatigue), 3 points de sust en clopinettes, 2 pépins d'obyssum gris.

Manipulation. Toute la recette doit être faite à la lueur des étoiles. Le gardien des Rêves est libre de rajouter une difficulté si le ciel se couvre.

Ecraser les clopinettes jusqu'à consistance Chèvre-Chèvre-Mouton (Dextérité/Alchimie à -3). Mettre les gouttes de salive et les pépins d'obyssum gris. Chauffer pour atteindre la température Bleu-Pourpre-Vert (Vue/Alchimie à -3), et sortir du feu dès que la consistance est assez granuleuse : Renard-Renard-Renard (Dextérité/Alchimie à -3). Vous devez avoir une demi-douzaine de granulés mauves et mous.

Utilisation. Faire gober un granulé à la personne ou à la créature visée. Il est possible de dissoudre un granulé dans l'eau. L'effet a lieu au bout d'une minute : à chaque round la personne doit faire un jet de Vie à -5 ou prendre 1d6 points de fatigue. Une particulière arrête l'effet, mais toute autre réussite ne fait que gagner un round.

Enchantement. Non-Enchantable directement. Enchanter une décoction de granulé permet d'avoir un effet dès le round suivant et de faire autant de jets de Vie que de points de rêve dépensés (comme pour un alcool).

Sur-effet. Aucun.

Source. Site du Conteur des Rêves

LE somnifère (poison, recette perdue)

Description. Ce somnifère fonctionne comme un poison non mortel.

LE somnifère

Malignité	6
Périodicité	1 minute, puis 3 secondes.
Dommages	dès le premier échec, perte immédiat des fonctions motrices. Sommeil automatique au troisième échec (perte d'un point de Vie).
Durée	de 10 à 12 heures

Source. Dominique Prévot dans « La oû il y a de la chaîne », également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

Sourire des dragons

But. Rendre les dents plus blanches, renforcer l'émail et les gencives, donner une haleine fraîche.

Ingrédients. 7 brins de menthiol, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 4 brins de nartha, 2 brins de mercurion, 5 brins de chramaelium

Manipulation. Faire bouillir l'eau et ajouter le nartha et le mercurion. Laisser refroidir jusqu'à consistance hibou-renard-cheval-lapin-chèvre (-5). Ajouter le chramaelium et mélanger jusqu'à consistance hibou-renard-cheval-lapin (-4). Puis chauffer pour atteindre la couleur bleu-vert-gris (-3). À ce moment, ajouter le menthiol, qui doit dégager une odeur forte et agréable de menthe. Laisser reposer 7 heures avant de chauffer jusqu'à mouton-cheval (-2). Puis tirer hors du feu.

Résultat. Réussite : On obtient une pâte rouge à l'odeur de menthe et à l'aspect luisant. Échec : La pâte est rouge mat et l'odeur est moins forte (VUE à -3 ou ODORAT-GOÛT à -4). Son utilisation fait pousser les canines et saigner les gencives, mais procure quand même une haleine agréable.

Utilisation. L'application bihebdomadaire de cette pâte suffit à assurer les séducteurs d'une dentition saine et attirante par son éclat inégalable, garantissant de plus une haleine irréprochable. Le sourire des dragons se conserve plusieurs mois a l'abri de l'humidité.

Source. Fabien Janots sur le site de l'Omnirêve

Sôve-Feuille

But. "Plastifier" un parchemin

Ingrédients pour 1 parchemin : 5 pépins d'obbadion, 1 mesure de gelée de Celludine

Manipulation. Mélanger la gelée avec l'obbadion jusqu'à consistance Lapin-Chèvre-Hibou-Cheval (-4). Enduire alors un parchemin de la pâtouille obtenue, puis laisser sécher 1 heure. Le parchemin est alors recouvert d'une pellicule extrêmement résistante aux intempéries. Pratique pour protéger ses recettes et tourne main.

Remarques : La Celludine, fruit du Celludin, se trouve dans les plaines et collines tempérées. La Celludine a un goût de plastique très prononcé, et n'est pas spécialement recherchée, sauf dans les régions pauvres où l'on en fait de la gelée nutritive. Fréquent.

Source. Sylvain Fabre sur le site de l'Omnirêve, recette aussi parue dans Les Elfes Se Torchent Aussi

Sucre de Dragon jaune-bleu (préparation intermédiaire)

But. Obtenir 1 sucre pour le remède du bain de fraicheur.

Ingrédients. La caractéristique principale du sucre de Dragon est d'être personnel. Un sucre est préparé à l'attention d'une personne, en utilisant divers éléments qui lui sont personnels. Pour concevoir un sucre de Dragon jaune-bleu, les ingrédients doivent être préparés juste avant la fabrication. Pour chaque sucre les éléments doivent provenir de la même personne. Dans le cas contraire, le sucre n'aurait aucune propriété. Si une personne n'est pas présente, il ne sera pas possible de lui préparer un sucre (si on peut dire !).

Temps de préparation. En tout, la préparation d'un sucre dure environ ¾ d'heure draconique plus 2 heures durant lesquelles la préparation refroidie.

Manipulation. Le sucre de Dragon jaune-bleu est une préparation alchimique de complexité -2. Dans un ustensile propre, effectuer le mélange de 7 gouttes de sang avec une bouchée de fruit sucré imbibé de salive. En d'autres termes, il faut longuement mâcher le fruit et ne pas l'avaler. Chauffer jusqu'à obtention d'une température translucide-jaune sans cesser de mélanger. Ceci se produit en une quinzaine de minutes. Ajouter à froid, sans laisser reposer, un quart de litre d'eau fraîche de lavage de visage jusqu'à obtenir un mélange homogène. En clair, le personnage doit se laver le visage avec de l'eau, et rien d'autre, qui sera récupérée pour l'expérience. Durée 15 minutes.

Dès l'obtention du mélange, ajouter 7 gouttes de sueur tout en chauffant doucement. Continuer la chauffe jusqu'à la création d'une réduction. C'est-à-dire que le résultat de la chauffe commencer à se solidifier. Durée approximative de l'opération : 20 minutes.

Mettre sans délai dans un four à cristallisation préalablement chauffé à température jaune. Augmenter la chauffe jusqu'à la température bleue. Le sucre prend alors une couleur dégradée allant du jaune au bleu. Cette opération nécessite au minimum 40 minutes.

Laisser refroidir à l'air libre durant 2 heures draconiques.

Pour réaliser le sucre, il est nécessaire d'avoir accès à un four à cristallisation, que l'on peut trouver dans tout bon laboratoire de niveau +4. Pour réussir l'expérience, l'alchimiste effectuera pour chaque sucre un jet de Dextérité / Alchimie à -2. En cas d'échec, la cristallisation ne se produit pas, et tout est à recommencer.

Utilisation. Le sucre doit être mis dans le bain de fraicheur. Les sucres de Dragon ne se périment pas, mais ils sont friables et craignent l'humidité.

Notes. Les caractéristiques exactes des sucres sont assez mystérieuses. Leurs propriétés changent en fonction de la température de chauffe, et de leur couleur. De connaissance d'alchimiste, personne n'a recensé toutes les possibilités des sucres de Dragon en fonction de leur couleur.

Source. Dominique Prévot dans « Manque de Chance », également paru dans le Tinkle Bavard n°24

Le sucre de xotel (poison ingestif)

But. Obtenir 1 écaille de sucre de Xotel.

Ingrédients. 20 baies de xotel (arbuste de montagne), 8 pépins de chramaelium, 12 pépins de boralm, 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 45 minutes.

Manipulation. Extraire le jus d'une vingtaine de baies de xotel bien mûres. Incorporer au jus 8 pépins de chramaelium et travailler jusqu'à consistance hibou. Rajouter 12 pépins de boralm et travailler encore jusqu'à consistance mouton-renard. Faire chauffer une mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température glauque-glauque. Y incorporer la préparation et faire évaporer tout le liquide sans jamais dépasser la température bleu. On doit obtenir un déhacoudre de cristaux blancs, c'est le sucre de xotel. Si les cristaux ont encore une teinte même légèrement rouge, le sucre obtenu n'a aucune vertu.

Le sucre de xotel	
Malignité	5
Détection	8 à 0
Périodicité	5 minutes
Dommages	Perte de 1 point de vie et de 2 points de VUE, troubles visuels, hallucinations
Remèdes	-4 / Huile de Sélikante +12, tanemiel doré +9, tanemiel +7, élixir des gnomes +5, gelée royale +3

Utilisation. Le sucre de xotel se présente sous la forme de cristaux blancs. Son goût est effectivement sucré (détection de -8 à 0 selon que l'aliment ou la boisson doit être naturellement sucré ou non). Une dose fait 20 brins (1/5 d'écaille).

Source. RDD 1ère édition

T

Tehroline (remède, recette perdue)

But. Obtenir 4 doses d'antidote au venin de Scorpicus.

Ingrédients. Ecorces de certains arbres.

Manipulation. Mâcher longuement l'écorce. La salive est recrachée, puis on la laisse reposer au minimum une journée.

Notes. Pour tous les autres maux, la tehroline à les mêmes pouvoirs que la liqueur de Bagdol.

Source. Dominique Prévot dans « Histoire à rebonds », également paru dans le Tinkle Bavard n°37

La teinture d'érozonne (remède)

But. Obtenir 3 doses de teinture d'érozonne.

Ingrédients. 5 brins de pollen d'érozonne (fleur des montagnes), 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 2 pépins d'obbadion, 1 petite gemme (taille 1 pépin), 1 bâton de craie.

Temps de préparation. 30 minutes, 1 heure de repos.

Manipulation. Mettre le pollen dans l'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à température sangue-pourpre. Ajouter l'obbadion, tirer hors du feu et laisser refroidir jusqu'à température pourpre-sangue. Jeter alors la gemme dans le liquide et faire repartir le feu jusqu'à température pourpre-pourpre. Ajouter le bâton de craie, tirer hors du feu, couvrir et laisser reposer une heure. Si la préparation a réussi, on doit retrouver intacte la gemme, mais pas le bâton de craie, au fond d'un liquide rosâtre : la teinture d'érozonne (la gemme peut-être réutilisée). Si on ne retrouve ni la craie ni la gemme, la préparation a échoué.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Précipité de Tétragore (préparation intermédiaire)

But. Réaliser un des ingrédients indispensables à d'autres préparations. Chacun sait que les sirènes sont des animaux redoutables, monstres voraces ayant le pouvoir inné de lancer des illusions pour attirer leurs victimes entre leurs griffes, leur ruse principale consistant à prendre l'apparence d'une belle jeune fille nue en train de folâtrer dans l'eau. Mais ce que l'on sait moins, et qu'a découvert Tétragore le Grand, c'est que c'est au moyen de leurs yeux qu'elles obtiennent ces illusions funestes. Et il en a été amené à considérer ce que pourraient représenter ces yeux, alchimiquement parlant. Très vite, ses travaux lui ont permis de découvrir que les sirènes recréaient toujours la même illusion, comme si elles n'en possédaient qu'une dans leur répertoire. Une sirène qui vous fait une illusion de fille fessue vous fera toujours une illusion de fille fessue. Une sirène qui se donne l'apparence d'une brune ne pourra jamais se donner l'apparence d'une blonde. Or, parmi toutes ces variétés, une a retenue particulièrement son attention, ce sont les rouquines. Entendez par là les sirènes qui donnent toujours l'illusion qu'elles sont de belles filles rousses. Et en vérité, c'est la variété la plus rare. Leurs yeux sont plus brillants que les autres, plus profonds. Une fois prélevés correctement, on peut en distiller une quantité de sels primordiaux, mais l'un des usages les plus remarquables que l'on peut en tirer, est un précipité auquel Tétragore a donné son nom. Ce précipité offre un raccourci appréciable dans bon nombre de formules, notamment l'Onguent de Chaude-Main, la Crème Merveilleuse et L'Elixir de Haut-Rêve.

Ingrédients. Les yeux d'une belle rouquine, 1 mesure de décoction d'ortigal noir, 10 pépins de fiel de bœuf, 1/4 de pinte d'eau alchimiquement simple

Temps de préparation. 15 minutes, plusieurs jours de macération

Manipulation. Jeter son dévolu sur une belle rouquine lorsque le signe des Epées est en gloire, l'égorger rapidement, et lui prélever les yeux au moment où elle expire. Les yeux doivent être intacts et non crevés. Il suffit ensuite de les faire macérer dans une décoction d'ortigal noir jusqu'à ce que le signe des Epées soit à nouveau en gloire. Important : la macération doit être accomplie à l'abri de toute lumière, pas même la lueur d'une étoile. Filtrer convenablement et conserver un quart de pinte du liquide de macération dans une fiole hermétiquement bouchée et parfaitement propre. A ce stade, les yeux eux-mêmes n'ont plus d'utilité et peuvent être jetés au fumier. Parallèlement, faire chauffer le fiel de boeuf dans un quart de pinte d'eau alchimiquement simple jusqu'à l'obtention d'une belle couleur vert-glauque. Laisser refroidir cette seconde préparation jusqu'à la couleur glauque-glauque, et verser dessus le liquide de macération des yeux. C'est tout. Si le produit vire instantanément au rouge sombre, c'est que le précipité a été obtenu. S'il reste glauque, c'est que l'on a glauqué quelque part, et il faut tout reprendre au début. La quantité obtenue est d'une demi pinte. Pour prélever les yeux de sirène sans les crever, réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à 0.

Note. La recette du précipité de Tétragore fut originellement écrite sur deux pages de parchemin. Malheureusement les deux pages furent séparés au cours des siècles et recopiés séparément. Des voyageurs qui tomberaient sur la première page ne pourrait pas en tirer grand chose, mais des voyageurs n'ayant à leur disposition que la seconde page pourrait commettre une regrettable (et mortelle) méprise.

Page 1. Chacun sait que les sirènes sont des animaux redoutables, monstres voraces ayant le pouvoir inné de créer

des illusions pour attirer leurs victimes entre leurs griffes. Leur ruse principale consistant à prendre l'apparence d'une belle jeune fille nue en train de folâtrer dans l'eau. Mais ce que l'on sait moins, et que j'ai découvert, moi, Tétragore le Grand, c'est que c'est au moyen de leurs yeux qu'elles obtiennent ces illusions funestes. Et j'en ai été amené à considérer ce que pouvaient représenter ces yeux, alchimiquement parlant. Très vite, mes travaux m'ont permis de découvrir que les sirènes recréaient toujours la même illusion, comme si elles n'en possédaient qu'une dans leur répertoire. Une sirène qui vous fait une illusion de fille fessue vous fera toujours une illusion de fille fessue. Une sirène qui se donne l'apparence d'une brune ne pourra jamais se donner l'apparence d'une blonde. Or, parmi toutes ces variétés, une a retenu particulièrement mon attention, ce sont les rouquines. Entendez par là les sirènes qui donnent toujours l'illusion qu'elles sont de belles filles rousses. Et en vérité, c'est la variété la plus rare. Leurs yeux sont plus brillants que les autres, plus profonds. Une fois prélevés correctement, on peut en distiller une quantité de sels primordiaux.

Page 2. L'un des usage les plus remarquables que l'on puisse en tirer, est un précipité auquel moi Tétragore, j'ai donné mon nom. Ce précipité offre un raccourci appréciable dans grand nombre de formules, notamment l'onguent de chaude-main, la crème merveilleuse et l'élixir de haut-rêve. Pour l'obtenir, il conviendra de jeter son dévolu sur une belle rouquine lorsque le signe des épées est en gloire, l'égorger rapidement, et lui prélever les yeux au moment ou elle expire. Les yeux doivent être intacts et non crevés. Il suffit ensuite de les faire macérer dans une décoction d'ortigal noir jusqu'à ce que le signe des épées soit de nouveau en gloire.

Important. La macération doit être accomplie à l'abri de toute lumière, pas même à la lueur des étoiles. Filtrer convenablement et conserver un quart de pinte du liquide de macération dans une fiole hermétiquement bouchée et parfaitement propre. À ce stade, les yeux eux-mêmes n'ont plus d'utilité et peuvent être jetés au fumier. Parallèlement, on aura eu soin de se procurer du fiel de boeuf pour une quantité de dix pépins et l'on aura fait chauffer ce fiel dans un quart de pinte d'eau alchimiquement pure jusqu'à l'obtention d'une belle couleur vert-glauque. Laisser refroidir cette seconde préparation jusqu'à la couleur glauque-glauque, et verser dessus le liquide de macération des yeux. C'est tout. Si le produit vire instantanément au rouge sombre, c'est que le précipité à été obtenu. S'il reste glauque, c'est que l'on a glauqué quelque part, et il faut tout reprendre au début.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

La topazoïne (remède)

But. Obtenir 3 doses de topazoïne.

Ingrédients. 3 écailles d'ongle d'aligate râpé, 3 pépins de boralm, 6 brins de névropenthe, 1 oeuf de cane, 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation. 10 minutes puis une heure de repos. A nouveau 10 minutes puis une heure de repos.

Manipulation. Plonger la poudre d'ongle et le boralm dans l'eau alchimiquement simple et porter à température gris-pourpre. Couvrir et laisser reposer une heure. Ajouter la névropenthe et chauffer jusqu'à température brun-brun-bleu. Plonger alors l'oeuf de cane dans le liquide, couvrir et laisser reposer à nouveau 1 heure. Si la coquille de l'oeuf est intacte, la broyer finement pour obtenir la topazoïne. Si elle est fendillée, on peut toujours manger l'oeuf dur.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

La tournegraisse (remède)

But. Obtenir 3 doses de tournegraisse. La véritable tournegraisse s'obtient par simple macération dans l'huile d'une glande génitale de tournedent. Toutefois, devant la difficulté de se procurer cet ingrédient, on a mis au point ce succédané.

Ingrédients. 1 oeil de cheval, 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple, 2 écailles de beurre de lait de jument, 4 pépins d'obyssum gris.

Temps de préparation. 30 minutes, 1 heure de repos.

Manipulation. Faire bouillir l'oeil de cheval dans 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple jusqu'à obtenir un bouillon de couleur sangue. Repêcher l'oeil, l'éponger avec un chiffon doux, puis l'écraser avec le beurre de jument jusqu'à consistance cheval-cheval. Réincorporer dans le bouillon, porter le tout à température sangue-gris-sangue, ajouter l'obyssum gris, couvrir et laisser reposer une heure. On doit normalement obtenir une graisse blanche et compacte qui flotte sur le liquide. En cas d'échec, quelques yeux se sont formés sur le bouillon, au regard faussement consterné.

Source. Du Voyage & Des Voyageurs

Onguent de Trempage (Métal)

But. Augmente la résistance d'un objet métallique d'1D6 points de résistance.

Ingrédients. 3 pépins d'obyssum gris, 2 brins de névropenthe, 2 écailles de limaille de fer, 3 doigts de graisse, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation. Faire bouillir l'eau avec la névropenthe. Ajouter l'obyssum tout en continuant de chauffer, jusqu'à couleur brun-sangue (-2). Verser la limaille de fer et chauffer jusqu'à couleur gris (0). Incorporer la graisse petit à petit pour obtenir une consistance cheval-renard-serpent (-3).

Utilisation. Soit pendant la trempe, verser l'onguent sur l'objet chauffé avant le forgeage final, l'effet est alors permanent. Soit enduire directement l'objet, l'effet ne dure alors que deux jours.

Enchantement. Non enchantable

Source. Site du Conteur des Rêves

U

Les Vapeurs Chimériques (drogue)

But. Obtenir 1 bâtonnet des Vapeurs Chimériques (1 dose).

Ingrédients. 7 brins d'herbe de lune (qualité 5 au moins), 7 écailles de racine de chiméroflée (montagnes, rarissime -8), une feuille de malbak (plante voisine du tabac, poussant dans les marais, rare (-6)).

Manipulation. Prendre 7 brins d'herbe de lune de qualité 5 ou plus et 7 écailles de racine de chiméroflée (montagnes, rarissime -8) et les réduire en poudre dans un mortier. Laisser infuser une journée entière dans de l'eau alchimiquement simple, puis faire "chauffer" par les rayons de la lune. Cette opération délicate doit se faire en période de pleine lune. Chaque heure, effectuer un jet de CHANCE à -3. En cas de réussite, la solution est suffisamment "chaude". Ensuite, chauffer jusqu'à une température pourpre-pourpre-sangue (-3), puis laisser refroidir jusqu'à vert-glauque (-2). À ce moment, chauffer à nouveau jusqu'à évaporation totale. La poudre est alors recueillie et roulée dans une feuille de malbak (plante voisine du tabac, poussant dans les marais, rare (-6)), pour former un genre de bâtonnet (comme de l'encens, dont l'odeur est d'ailleurs assez voisine, ce qui a permis à des charlatans de gruger des voyageurs peu connaisseurs). Si, lors de l'évaporation finale, on obtient des cristaux bleus à 7 faces, c'est que la manipulation a échoué. Vous pouvez toujours garder les cristaux à titre décoratif, ils sont vraiment très jolis...

Utilisation. Cette drogue aussi puissante qu'étonnante permet de rêver dans les Terres Médianes, même pour des vrai-rêvants. Les haut-rêvants ont tendance à la craindre, car ils ne peuvent contrôler leurs déplacements. Un bâtonnet correspond à une dose. Brûler la baguette et inhaler la fumée.

Les Vapeurs Chimériques

Malignité	5
Durée	30 minutes
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	(2 minutes) : hallucinations très fantasques, puis montée dans les Terre Médianes (pour une vrai-rêvant, la terre d'arrivée est choisie aléatoirement)
Degré 2	(Rêve + ddr minutes) : la personne erre dans les Terres Médianes. À chaque minute, elle change de terre aléatoirement (1d6 pour la direction) et doit vérifier si elle fait une rencontre. Son voyage dans les Terres Médianes est ressenti comme une aventure, dont l'action générale dépend des rencontres et des Terres visitées. De plus, la notion de temps est totalement distordue, et la minute que met la personne pour changer de Terre peut être perçue comme plusieurs heures de marche. Quoi qu'il en soit, ce voyage ne coûte pas de point d'endurance. Un haut-rêvant pas plus qu'un vrai-rêvant ne contrôle son périple, ce qui fait qu'il peut très bien déclencher des sorts en réserve... De son côté, le vrai-rêvant affronte les rencontres comme un haut-rêvant, mais sans l'aide du Draconic. Si le rêveur doit quitter les Terres Médianes (à cause du Fleuve ou d'un sort déclenché, par exemple), il perd à la place 1d4 points de rêve, 1d6 d'endurance et reprend son périple. À part ces quelques modifications, les rencontres ont le même effet que dans une montée normale en demi-rêve, à l'exception des Rêves de Dragon, qui interrompent toujours l'effet de la drogue, et des déplacements dus à un passeur ou à un tourbillon, qui se déroulent de round en round et non pas de minute en minute. Si le rêve du drogué arrive à 0, il subit un Souffle, perd 1 point de moral et dort d'un sommeil sans rêve pendant RÊVE heures.
Degré 3	(1 minute) : la descente. Lorsque le dormeur quitte les Terres Médianes, il doit faire un jet de RÊVE ajusté négativement par la *Malignité.* *Réussite particulière :* gain d'une tête de Dragon ou r% d'hériter du Don du haut-rêve *Réussite significative :* gain de 1 point de moral et de ddr points de rêve *Réussite normale :* gain de 1d7 points de rêve *Échec normal :* jet de moral en situation malheureuse *Échec particulier :* une Queue de Dragon *Échec total :* un Souffle de Dragon
Remèdes	-6/Gelée Royale +14/Perles de Bjwal +10
Accoutumance	+1 / trois jours

Source. Nicolas Marjanovic sur le site de l'Omnirêve, aide

également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

Le vent du nord (venin de lame)

But. Obtenir une demi-mesure de vent du nord.

Ingrédients. Le venin d'une vipère jaune, le venin d'une vipère aspic, 6 brins de mercurion, 1 demi mesure de lait de chèvre, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 5 pépins d'obyssum gris.

Temps de préparation. 10 minutes pour chaque extrait. 40 minutes puis 12 heure de repos, puis encore 30 minutes pour la préparation.

Manipulation. Préparer comme pour la douce amie des extraits de venin de vipère jaune et de vipère aspic.

Mêler les deux extraits à une mesure d'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à température rouge-rouge. Ajouter 5 pépins d'obyssum gris et chauffer encore jusqu'à température gris-rouge. Laisser refroidir pendant 12 heures à l'abri de la lumière. Faire ensuite réduire de moitié la préparation.

Prélever le venin d'une vipère sans en perdre ni y mêler d'impuretés demande la réussite d'un jet de DEXTERITE/Alchimie à -3. Un échec total signifie que l'on s'est piqué.

Utilisation. Le vent du nord a les caractéristiques suivantes :

Le vent du nord	
Malignité	6
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 2 points de vie, intense froid glacial interne
Remèdes	-5 / Teinture d'érozonne +9, tournegraisse +8, huile de Sélikante +4

Source. RDD 1ère édition

Remède contre la vermicelle

But. Obtenir une préparation à base d'un poisson guille pour soigner la Vermicelle (voir maladie).

Ingrédients. 5 brins de faux murus, 1 guille (Poisson d'eau douce, parent de l'anguille)

Manipulation. Faire une décoction à partir des brins de faux murus et des sucs digestifs de la guille. Porter l'ensemble à ébullition jusqu'à atteindre la consistance chèvre-cheval. Attendre une heure et filtrer l'ensemble à la lueur de la lune.

Utilisation. C'est le seul antidote connu contre la vermicelle.

Note. La guille est friande de la sucrerie alchimique nommée l'abarbe-appât

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche » paru sur le site EasteNWest

La Virule

But. Ce poison a des effets similaires au venin du chrasme, mais les antidotes bien connus à ce venin ne fonctionnent pas.

Ingrédients. 4 écailles de glandes à poison de chrasme (Livre 3, p. 47), une mesure de liqueur de Bagdol, une mesure d'eau alchimiquement simple, 4 écailles de cendre de bouleau.

Manipulation. Ecraser 4 écailles de glandes à poison de chrasme dans une mesure de liqueur de Bagdol jusqu'à consistance Serpent-Serpent-Renard (-3). Porter à température Noir-Noir (-1). Verser une mesure d'eau alchimiquement simple sur la préparation en évitant de respirer les vapeurs nocives (Dextérité/Alchimie à -4), et ajouter 4 écailles de cendre de bouleau. Distiller la préparation à température Sangue-Sangue (Tir/Alchimie à -4). On obtient une mesure d'un liquide huileux : la Virule. Si le liquide final est volatil, c'est que la préparation n'était pas bien dosée, où que la chauffe était un peu précipitée. Eviter alors de respirer ce liquide, qui peut causer des hallucinations.

Utilisation. Verser une demi-mesure dans le repas que la victime s'apprête à manger. L'effet ne commencera qu'une heure après ingestion.

Enchantement. L'enchantement de la Virule la rend active immédiatement, et augmente le nombre de jets d'empoisonnement.

Sur-effet. 3% de chances par r que la liqueur de Bagdol reprenne le dessus, rendant le poison inopérant

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

La Virule (poison, recette incomplète)

Description. Poison alchimique proche du venin de Chrasme à partir duquel elle est préparée, la Virule a des symptômes similaires à ceux de ce venin, ce qui la rend d'autant plus dangereuse.

En effet, si de la Liqueur de Bagdol est administrée à un empoisonné, celui ci meurt plus rapidement, comme si l'antidote avait été particulièrement inefficace.

La Virule	
Malignité	4
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-4 / Lait de Lune +16, Perle de Bjwal +10
Divers	En cas de particulière sur le jet de constitution, fin de l'empoisonnement.
Remarques	Avec la Liqueur de Bagdol, la malignité devient -6, les dommages -2 points de vie, et seul le bon antidote peut soigner la victime.

Ingrédients. Parmi les éléments entrant dans la composition de la Virule, on trouve principalement le venin de Chrasme, de la Cocafine, du sucre de Blé Trave, et un nuage de lait tourné.

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde.

Z

Précipité de Zoara (remède)

But. Remède contre certaines maladies et poisons (crapauvure +6 ; arachnaire +16 ; douce amie +4)

Ingrédients. 15 brins de cosse de hariques, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 5 pépins d'obyssum gris, 1 pépin d'obbadion

Manipulation. Faire une décoction de cosse de harique dans deux mesures d'eau pure. Laisser refroidir vingt minutes. Faire réchauffer jusqu'à bleu-bleu-sangue (-3). Ajouter alors cinq pépins d'obyssum gris et mélanger hors du feu pour obtenir la consistance renard-renard-lapin (-3). Laisser refroidir et saupoudrer d'un pépin d'obbadion. Un précipité rouge doit se former ci tous va bien. Récupérer le précipité en filtrant le mélange.

Utilisation. On obtient ainsi une pâte sirupeuse d'un goût détestable mais qui remplace en toute chose la liqueur de Bagdol.

Enchantement. Voir enchantement des remèdes.

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Index

Merci encore à Kasper Kurechaudron, Alchimède Sangdoutte, Maître-Expert en Flottaison Alchimique et en Mécanique des Sels, mais aussi Brotzol le Chétif qui nous a récemment quitté. Merci aussi aux grands maîtres de la profession dont les ouvrages nous ont porté : Van Glüten (Aratchik Kammerloduck de son vrai nom), Klorür de Saudyome, exécuter pour une pacotille digne du Chapitre des Broutilles, Algagath le Vieil, à qui l'ont doit le procédé de reliquéfaction alchimique, et Balzoukar l'Ancien qui engouffra toute sa fortune dans ses travaux.

L'Alchimie

Plus qu'une science, un art ! – Source Internet : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde, complété par la préface de « Aux divers maux les bons remèdes » du site du Conteur des Rêves

Tour de main – Source Internet : le site du Conteur des Rêves.

Recherches en Alchimie – Source Internet : le site du Conteur des Rêves.

Usage du Haut-Rêve en Alchimie – Source Internet : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde.

Opérations Alchimiques Avancées – Source Internet : Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde.

Ingrédients & Principes Actifs – Source Internet : le site du Conteur des Rêves.

A

Abarbe-appât (l')
Alcimoine (l') – Poison ingestif
Ambra Solaris (crème solaire)
Amour (philtre d'-)
Aoutchouc (l'-)
Arablue (l') Liqueur de Pardon – Poison ingestif
Arachnaire (l') – Venin de lame

B

Bain de fraicheur – Remède
Barbe à dragon
Base de peinture de Leonardo
Biguema'Kphritt (le) – Poison ingestif
Bitume de Camphre – Remède
Bleuet (élixir de) – Remède
Briller (liquide qui brille dans le noir quand on l'agite)
Brûlure (lotion anti-brûlure)
Brumes d'Olis (les) – Drogue
Brutalité (élixir de brutalité colérique)
Bulles (substance qui fait de super bulles très jolies)

C

Calcination de Céduphair – Préparation intermédiaire
Cane à bice (résine de -)
Caoutchou (substance caoutchouteuse et rebondissante)
Chaleur (crème protectrice contre les fortes chaleurs)
Chaude-main (onguent de -)
Chevelu (la potion de -) – Remède
Cheveux d'Ourk
Cide Caustique (la -)
Condiment alchimique du Prince Saucier Alazim (le -)
Conservante (poudre -)
Cordial des fées ou Co-fé (le -)
Couic Passete (Colle rapide)
Course (potion de -)
Crapauvure (La) – Poison ingestif
Crapauvure simple (La) – Poison ingestif
Crève-coeur (La) – Poison ingestif

D

Debout les morts (élixir) – Remède
Dépiler (mousse dépilatoire)
Dessécher (poudre desséchante pour aliments)
Digérer (granulés pour digérer n'importe quoi)
Distillation d'alcool

Douce amie (la) – Venin de lame

E

Eau Lustrale (l'-) – Remède
Eau Piôme
Eau de rêverie – Remède
Elixir des gnomes – Remède
Empathie (potion d'-)
Encres colorées
Engrais
Escampette (poudre d'-)
Essence thanataire (l') – Poison ingestif
Etoile artificielle (poussière d'-)
Explosive (poudre -)

F

Fatigue (potion contre la -) – Remède
Fiel de roche (le) – Poison naturel
Flavane (la) – Remède
Flavane dormante (la) – Somnifère
Fumigène (poudre -)

G

Gelée royale (la -) – Remède
Gerçure (lotion anti-) – Remède
Griffon (Le) – Venin de lame
Grogue
Groin (lotion anti-)

H

Haut-rêve (élixir de -)
Hilarant (gaz -)
Huile de Paterne (l'-) – Remède
Huile de Sélikante – Remède
Hydromail (l'-)

I

Inflammable (liquide -)
Ionophraste (précipité d'-) – Préparation intermédiaire

J

Jaart, poison à effet lent (le) – Poison ingestif
Jolification des aliments

K

Khoude (huile de -, huile à mécanisme)

L

Lait de bélidane – Remède
Lait de chimère
Lait de lune – Remède
Lait de renoncule – Remède
Légers (potion qui rend les gens -)
Liquéfiant (potion - le métal)
Liqueur de Bagdol – Remède
Liqueur d'Hal Kohol
Lumière (gouttes de -)
Lumineuse (peinture -)

M

Mangeur d'encre
Marmelade d'Echines aux graines vertes de Surpins – Remède
Mauvais Œil (poudre du -)
Mélita (philtre de -) – Remède
Mirobolant – Remède
Mousse qui gonfle au contact de l'eau

N

Nacron (Le) – Poison ingestif
Nopeine (élixir -) – Remède
Nettoyage de parchemin (potion -)

O

Oeuf draconique (l'-)
Onirisateur (l') – Drogue
Orti-glauque (essence -)

P

Pains de route de Brotzol le Chétif
Pâte de la Malemort – Venin de lame
Perle de Bjwal – Remède
Petit gris – Poison ingestif
Potion paralysante – Incapacitant
Poil à gratter
Presse-Rêve (le) – Drogue
Primus (élixir de -)
Puant (liquide -)

R

Rackit (le -) – Drogue
Rapetissante (potion -)
Réfrigérante (potion -)

S

Sable-poudre – Remède
Sable-poudre (la nouvelle -) – Remède
Sariphage (Le) – Poison ingestif
Saure (baume -)
Saut (poudre de -)
Savon violent
Sel noir (Le) – Poison ingestif
Sens (potion des -)
Sirop des Altérants – Remède
Sobriété (dragée de -)
Sombre frisson (poudre du -) – Drogue
Somnifère (LE) – Somnifère
Somnifère – Somnifère
Sourire des dragons
Sôve-Feuille
Sucre de Dragon jaune-bleu – Préparation intermédiaire
Sucre de xotel (Le) – Poison ingestif

T

Tehroline – Remède
Teinture d'Erozonne – Remède
Tétragore (précipité de -) – Préparation intermédiaire
Topzoïne (la -) – Remède
Tournegraisse (la -) – Remède
Trempage (onguent de – du métal)

V

Vapeurs chimériques (les) – drogue
Vent du nord (le) – Venin de lame
Vermicelle (remède contre la -) – Remède
Virule (la -) – Poison
Virule (la -) – Poison

Z

Zoara (précipité de -) – Remède

Frissons & Onguents

Poisons et maladies peuvent bien sûr être sources de frissons. Mais les drogues, ingérées volontairement ou non, peuvent également procurer cette désagréable sensation. Celle que votre Rêve glisse, s'échappe, comme pour retrouver son maître..

Plantes et onguents vous seront alors nécessaires pour revenir dans les basses terres accomplir votre destinée.

Les poisons

Règle optionnelle

Les poisons ingestifs doivent être avalés pour faire effet. S'ils sont incorporés à une boisson ou un aliment, il faut réussir un jet d'ODORAT-GOUT avec Cuisine pour les détecter. La difficulté de ce jet varie selon les poisons et la substance dans laquelle ils sont mêlés. Les difficultés de détection indiquées dans la description des poisons sont indicatives. Encore faut-il ensuite pouvoir identifier le goût bizarre pour conclure à la tentative d'empoisonnement, surtout si l'on ne se méfie pas. Cela demande la réussite d'un jet d'ODORAT-GOUT/Alchimie avec comme ajustement négatif la difficulté de diagnostique du poison.

Sauf indication contraire, lorsque les dommages d'un poison s'accompagnent de la baisse d'une caractéristique, celle-ci peut remonter, si l'empoisonnement a pris fin, selon la règle suivante : jouer chaque matin un jet de CONSTITUTION ajusté négativement au nombre de points de vie manquants.

Jet de constitution	
Part.	Regain de 2 points
Norm,. Sign.	Regain de 1 point
Echec, Ech. P.	Aucun regain
Ech. T.	Perte d'un nouveau point

Poisons ingestifs

L'alcimoine

But : Obtenir une écaille d'alcimoine.

Ingrédients : 12 fleurs d'alcimoine (fleur des marais), 7 brins de névropenthe, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 12 pépins de boralm, 1 demi mesure de lait de mammifère.

Temps de préparation : 70 minutes, puis 1 à 2 heures de repos.

Manipulation : Cueillir une douzaine d'alcimoines, en enlever les pétales et les réserver. Malaxer le reste des fleurs (pistils, étamines et coeur) avec 7 brins de névropenthe jusqu'à consistance cheval-mouton. Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-bleu. Y jeter les pétales des alcimoines et continuer à chauffer jusqu'à température pourpre-pourpre. Y incorporer délicatement la pommade et chauffer encore à température rouge-rouge, ajouter 12 pépins de boralm et finir de chauffer jusqu'à température gris-gris. Tirer hors du feu et filtrer la préparation. Récupérer le résidu du filtre et le mélanger avec du lait de mammifère jusqu'à obtenir la consistance renard-serpent. Faire sécher la préparation obtenue à l'abri de toute lumière. Si la poudre obtenue est brune, c'est de l'alcimoine, sinon c'est bon à jeter au fumier.

Utilisation : L'alcimoine est une poudre brune au goût amer assez semblable à celui du café. Dissoute dans une

boisson ou saupoudrée sur un aliment, elle est facilement repérable (détection +2). Par contre, incorporée à la préparation d'un met, elle est quasiment indétectable (détection -8). Une dose fait 50 brins (1/2 écaille).

L'alcimoine	
Malignité	9
Détection	+2/-8
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 3 points de vie, de 2 points de DEXTERITE et de 1 point d'ODORAT-GOUT, insensibilité, engourdissement, perte du goût et de l'odorat
Remèdes	-6 / Elixir des gnomes +15, tanemiel doré +10, tanemiel +8, huile de Sélikante +6, gelée royale +3

Source. RDD 1ère édition

L'arablue

But : Obtenir un brin d'arablue, aussi appelée Liqueur de Pardon.

Ingrédients : Le venin d'une araignée bleue, 1 pépin d'obbadion.

Temps de préparation : 20 minutes puis 2 à 4 heures d'évaporation.

Manipulation : Prélever délicatement le venin d'une araignée bleue. En mouiller un pépin d'obbadion dans un mortier. Ecraser avec un pilon jusqu'à consistance hibou-chèvre. Laisser sécher au soleil. La poudre obtenue doit être bleue pâle. Si elle est bleue foncée, la préparation a échoué.

Pour récolter le venin il faut réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -2. En cas d'échec, la dose prélevée est infime. Si un échec total survient, le personnage s'est empoisonné.

Utilisation : L'arablue peut être dissoute dans une boisson ou une sauce, ou être incorporée à la préparation d'un plat. Elle n'a absolument aucun goût et est difficile à détecter (détection -7). Une dose fait 1 pépin.

L'arablue	
Malignité	9
Détection	-7
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 9 points de vie au premier échec, puis perte de 1 point de vie aux suivants, fièvre, vertiges et grande faiblesse
Remèdes	-9 / Tanemiel doré +10, tanemiel +8, liqueur de Bagdol +6

Source. Envoi de Christophe Genser

L'essence thanataire

But : Obtenir 5 doigts d'essence thanataire.

Ingrédients : La bave d'une harpie, 2 pépins de candique, 1 demi mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation : 30 minutes.

Manipulation : Récolter la bave d'une harpie mourante. La malaxer avec le candique jusqu'à consistance chèvre. Faire chauffer de l'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-bleu et y incorporer délicatement la préparation. Chauffer encore jusqu'à température sangue. C'est tout. Si l'on obtient un beau liquide bleu pâle, c'est une réussite. Si le liquide est encore un peu gluant, on a échoué.

Utilisation : L'essence thanataire est un poison mortel foudroyant et extrêmement puissant. Il se présente sous la forme d'un liquide bleu pâle, très volatile, de même consistance et densité que l'eau (détection -8). Une dose doit faire 1 doigt.

L'essence thanataire	
Malignité	10
Détection	-10
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 5 points de vie, extinction totale des sens dès les premiers effets, sensation de chute et d'angoisse
Remèdes	-5 / Perles de Bjwal +7, bitume de Camphre +4, topazoïne +2, lait de lune +1

Source. RDD 1ère édition

La crapauvure

But : Obtenir 2 écailles de crapauvure.

Ingrédients : La semence d'un crapaud galeux mort d'insolation, 5 pépins de nartha, 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 8 brins de mercurion.

Temps de préparation : 50 minutes, puis 30 minutes d'évaporation.

Manipulation : Capturer vivant un crapaud, de quelque race qu'il soit, atteint de la gale. Le laisser sans eau ni nourriture en plein soleil jusqu'à ce qu'il meure d'insolation. Prélever alors proprement sa semence en pratiquant une incision au niveau de ses parties génitales. Malaxer la semence du crapaud avec le nartha jusqu'à consistance mouton-cheval. Faire chauffer une pinte d'eau alchimiquement simple jusqu'à température bleu-pourpre. Y jeter alors la préparation puis le mercurion. Laisser évaporer. La préparation obtenue doit être une poudre grasse et grisâtre. Si la poudre est sèche, c'est que la manipulation a échoué.

Pour prélever la semence du crapaud sans impuretés, réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -4.

Utilisation : La crapauvure peut être mélangée à des

aliments solides. Son goût passe en général inaperçu si elle a cuit avec l'aliment (détection -5, -2 sinon). Elle provoque la mort en peu de temps. Une dose fait 1/2 écaille.

La crapauvure	
Malignité	3
Détection	-5/-2
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie, vertiges, désirs lubriques
Remèdes	-2 / Lait de lune +12, sable-poudre +10, gelée royale +7, liqueur de Bagdol +4

Source. RDD 1ère édition

La crapauvure simple

But : Faire un poison dont les effets secondaires peuvent intéresser certains pervers.

Ingrédients : 1 crapaud galeux, 1 pépin de nartha

Temps de préparation : 40 minutes, puis 30 minutes d'évaporation.

Manipulation : Capturer un crapaud galeux et le faire mourir d'insolation. Le disséquer pour extraire sa semence. Puis, mélanger la semence avec un pépin de nartha en chauffant à brun-sangue (-2) jusqu'à obtenir une consistance lapin-chèvre-mouton (-3). Puis faire une dessiccation du résidu à une température gris- sangue-sangue (-3). Le résultat doit être dix pépins d'une poudre grisâtre.

Utilisation : La crapauvure simple peut être mélangée à des aliments solides. Ce poison possède un goût très prononcé de vieux beurre rance et de sardine pourrie, il convient donc de l'utiliser dans un plat très épissé (détection -3, 0 sinon). Elle provoque la mort en peu de temps. Une dose fait 5 pépins. La victime est en proie à des vertiges accompagnés de désirs lubriques incontrôlables.

La crapauvure simple	
Malignité	3
Détection	-3/0
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 1 points de vie
Remèdes	-2 / Sable-poudre +16, Lait de Lune +16, Gelée Royale +8, Liqueur de Bagdol +6

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

La crève-coeur

But : Obtenir une demi-mesure de crève-coeur.

Ingrédients : 7 brins de feuilles de cheleuse (urticant venimeux), 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 4 brins de satum, 3 écailles de blémissures (champignon vénéneux), 3 pépins d'obyssum gris.

Temps de préparation : 80 minutes, puis 2 heures de repos.

Manipulation : Préparer une décoction de feuilles de cheleuse dans deux mesures d'eau alchimiquement simple. Lorsque la préparation a réduit de moitié, y jeter 4 brins de satum et tirer hors du feu. Laisser reposer 20 minutes. Pendant ce temps, dans un mortier propre, écraser soigneusement 3 écailles de blémissures avec 3 pépins d'obyssum gris jusqu'à obtention d'une pommade de consistance mouton-mouton-cheval. Remettre à chauffer la préparation précédente jusqu'à température sangue-sangue. Y incorporer la pommade et continuer à chauffer jusqu'à température noir-noir. Laisser alors refroidir à l'abri de la lumière. Si on obtient une huile translucide et sans saveur, la préparation est un succès.

Utilisation : Le crève-cœur est une huile toxique translucide et sans saveur, elle peut donc se mêler à tout aliment ou toute boisson (détection -10). De plus, elle est très difficile à diagnostiquer, tant ses symptômes ressemblent à ceux d'une crise cardiaque. Une dose doit faire 2 doigts.

Le crève-cœur	
Malignité	4
Détection	-10
Périodicité	2 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie, étouffements, malaise cardiaque
Remèdes	-9 / Perles de Bjwal +15, bitume de Camphre +5, tournegraisse +3

Source. RDD 1ère édition

Le nacron

But : Obtenir 2 écailles de nacron.

Ingrédients : L'encre d'une pieuvre, 5 brins de névropenthe, 10 pépins de sel de nacron, 7 pépins de candique.

Temps de préparation : 80 minutes, puis 3 à 5 heures d'évaporation.

Manipulation : Par disruption alchimique, tirer 10 pépins de sel de nacron d'une livre de coquillages adéquats. Prélever l'encre d'une pieuvre de taille moyenne et la faire chauffer dans une casserole avec 5 brins de névropenthe jusqu'à température pourpre-pourpre. Prélever alors un doigt de la préparation et y mélanger le sel de nacron et 7 pépins de candique. Malaxer jusqu'à consistance lapin-mouton. Jeter cette pommade dans la préparation liquide que l'on a eu soin de retirer du feu et remettre à chauffer jusqu'à température pourpre-pourpre-vert-glauque. Tirer hors du feu et laisser évaporer à la chaleur du soleil. En grattant la casserole, on

peut alors récupérer 2 brins d'une poudre rose légèrement nacrée. Si la poudre est noire, la préparation a échoué.

Réussir un jet d'INTELLECT/Alchimie à 0 pour isoler les coquillages nécessaires à la préparation.

Pour prélever proprement l'encre de la pieuvre, il faut réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à 0.

Utilisation : Le nacron est une poudre rose légèrement nacrée sans aucun goût. Elle se dissout bien dans les boissons (détection -7) mais risque de les colorer. Le vin est idéal. Dans les aliments, un jet de GOUT/Cuisine à 0 permet de remarquer les petits cristaux durs qui ne se seront pas dissous. Une dose fait 1/2 écaille (50 brins).

Le nacron

Malignité	7
Détection	-7
Périodicité	10 minutes
Dommages	Perte de 2 points de vie et de 1 point de DEXTERITE, sensation de froid, durcissement des extrémités (doigts, oreilles...)
Remèdes	-3 / Tournegraisse +12, sable-poudre +8, lait de lune +2

Source. RDD 1ère édition

Le sariphage

But : Obtenir trois quarts de mesure de sariphage.

Ingrédients : 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 1 demi pinte de suc de sarisse (cactus urticant), 10 écailles de fiel de rat, 8 brins de satum, 5 pépins d'obbadion.

Temps de préparation : 1 heure.

Manipulation : Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à température noir-glauque. Incorporer en remuant lentement et toujours dans le même sens le suc de sarisse et réchauffer jusqu'à température gris-gris-glauque. Tirer hors du feu et laisser reposer jusqu'à température pourpre-pourpre. Pendant ce temps, malaxer du fiel de rat avec le satum et l'obbadion jusqu'à la consistance mouton-mouton-mouton. Replacer la préparation liquide sur le feu en y incorporant la pommade obtenue et laisser évaporer sans dépasser la température pourpre jusqu'à ce que le résidu soit uniformément blanchâtre. Filtrer rapidement la préparation. Après refroidissement, on obtient 15 doigts d'un lait légèrement crayeux. Si la quantité est fortement supérieure ou inférieure, la manipulation a échoué et la préparation n'a aucune vertu.

Extraire le suc d'une sarisse à l'aide d'un objet tranchant nécessite un jet de DEXTERITE à 0. En cas de réussite, on récolte une mesure de suc, la moitié seulement en cas d'échec. Un échec total signifie que l'on se pique.

Utilisation : Le sariphage est un lait légèrement crayeux. Son goût est celui d'un lait sucré. Le sariphage se mêle donc difficilement aux boissons. Par contre, il peut entrer dans la composition d'un met culinaire, et en particulier des sauces (détection de 0 à -5 selon que la boisson ou l'aliment doit être naturellement sucré ou non). Une dose correspond à une quantité de 3 doigts.

Le sariphage

Malignité	8
Détection	0 à -5
Périodicité	30 minutes
Dommages	Pertes de 4 points de vie, engourdissement progressif
Remèdes	-8 / Topazoïne +14, décoction de primelune +8, huile de Sélikante +5

Source. RDD 1ère édition

Le sel noir

But : Obtenir 6 brins (3 doses) de sel noir.

Ingrédients : La bile d'un canidé, 7 brins de satum, 7 pépins d'obyssum vert, 1 mesure d'eau.

Temps de préparation : 60 minutes.

Manipulation : Extraire proprement la bile d'une canidé quelconque (chien, loup, lycan, chiard...). La placer dans un mortier propre avec 7 brins de satum et 7 pépins d'obyssum vert. Malaxer longuement jusqu'à consistance chèvre-chèvre-chèvre. Faire alors chauffer une mesure d'eau quelconque dans laquelle on a jeté la préparation précédente. Lorsque la solution atteint la température bleu-pourpre-bleu, tirer vivement hors du feu et filtrer. Si tout s'est bien passé, on peut récupérer dans le filtre des petits cristaux noirs, c'est le sel noir. En cas d'échec, on ne retrouve que de vagues traces noirâtres sur le filtre.

Pour extraire proprement la bile de l'animal, il faut réussir un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -3.

Utilisation : Le sel noir est une poudre cristalline noire, légèrement salée. C'est un poison difficilement détectable dans les aliments et aux effets foudroyants (détection -10 dans les aliments, -5 dans les boissons).

Le sel noir

Malignité	6
Détection	-10/-5
Périodicité	5 rounds
Dommages	Perte de 3 points de vie et de 2 points d'APPARENCE, troubles de la parole, paralysie faciale
Remèdes	-5 / Bitume de Camphre +10, topazoïne +8, lait de lune +8, sable-poudre +4

Source. RDD 1ère édition

Le sucre de xotel

But : Obtenir 1 écaille de sucre de Xotel.

Ingrédients : 20 baies de xotel (arbuste de montagne), 8 pépins de chramaelium, 12 pépins de boralm, 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation : 45 minutes.

Manipulation : Extraire le jus d'une vingtaine de baies de xotel bien mûres. Incorporer au jus 8 pépins de chramaelium et travailler jusqu'à consistance hibou. Rajouter 12 pépins de boralm et travailler encore jusqu'à consistance mouton-renard. Faire chauffer une mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température glauque-glauque. Y incorporer la préparation et faire évaporer tout le liquide sans jamais dépasser la température bleu. On doit obtenir un déhacoudre de cristaux blancs, c'est le sucre de xotel. Si les cristaux ont encore une teinte même légèrement rouge, le sucre obtenu n'a aucune vertu.

Utilisation : Le sucre de xotel se présente sous la forme de cristaux blancs. Son goût est effectivement sucré (détection de -8 à 0 selon que l'aliment ou la boisson doit être naturellement sucré ou non). Une dose fait 20 brins (1/5 d'écaille).

Le sucre de xotel	
Malignité	5
Détection	8 à 0
Périodicité	5 minutes
Dommages	Perte de 1 point de vie et de 2 points de VUE, troubles visuels, hallucinations
Remèdes	-4 / Huile de Sélikante +12, tanemiel doré +9, tanemiel +7, élixir des gnomes +5, gelée royale +3

Source. RDD 1ère édition

Venins de lame

Règle optionnelle

Les venins de lame servent à empoisonner les armes telles que, par exemple, les pointes de flèches ou les dagues. Pour que le venin fasse effet, il faut que l'arme produise au moins une blessure légère. Tous les venins de lame se présentent sous la forme d'un liquide huileux. Il en faut un doigt pour enduire une pointe de flèche, et 4 doigts pour empoisonner une dague.

L'arachnaire

But : Obtenir 1 demi mesure d'arachnaire.

Ingrédients : Le venin d'une araignée rouge, 15 pépins d'obbadion, 15 brins de satum, 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Temps de préparation : 40 minutes.

Manipulation : Capturer sans se faire piquer une araignée rouge et prélever proprement son venin. Mélanger ce venin avec de l'obbadion et du satum jusqu'à la consistance lapin-lapin. Faire chauffer une mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température pourpre-pourpre. Y jeter soudainement la préparation et laisser réduire de moitié. Le liquide obtenu, légèrement visqueux, doit être rosé. S'il est transparent, la préparation a flanché.

Prélever proprement le venin de l'araignée nécessite la réussite d'un jet de DEXTERITE/Chirurgie à -5.

Utilisation : L'arachnaire a les caractéristiques suivantes :

L'arachnaire	
Malignité	4
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 2 points de vie, éruption de plaques rouges autour de la blessure et inflammation
Remèdes	-4 / Liqueur de Bagdol +13, topazoïne +8, sable-poudre +5

Source. RDD 1ère édition

La douce amie

But : Obtenir 1 demi mesure de douce amie.

Ingrédients : 1 dizaine de feuilles d'ortilise, 1 dizaine de feuille d'ortironce, 1 dizaine de feuilles d'énervure (ces trois plantes sont des urticants venimeux), 9 brins de mercurion, 15 doigts de lait de chèvre, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 10 pépins de nartha.

Temps de préparation : 10 minutes pour chaque extrait, 15 minutes pour la première partie de la préparation, 30 minutes pour la seconde partie.

Manipulation : Préparer un extrait d'ortilise : Malaxer une dizaine de feuilles fraîches d'ortilise avec 3 brins de mercurion. Faire chauffer 5 doigts de lait de chèvre jusqu'à température bleu-glauque. Tirer hors du feu et y mélanger la préparation précédente jusqu'à obtention d'une consistance serpent-serpent. Le produit doit être incolore. Préparer de même un extrait d'ortironce et un extrait d'énervure. Attention, ces extraits ne gardent leurs propriétés alchimiques que pendant 12 heures.

Mélanger dans une demi-mesure d'eau alchimiquement simple les extraits d'ortilise, d'ortironce et d'énervure. Faire chauffer jusqu'à température glauque-glauque. Un précipité verdâtre doit alors apparaître. Si c'est le cas, filtrer la préparation. Sinon, la jeter au fumier.

Malaxer le résidu du filtre avec le nartha jusqu'à consistance hibou. Faire chauffer une autre demi mesure d'eau alchimiquement simple jusqu'à température gris-gris-bleu. Y jeter la préparation et tirer hors du feu. Laisser refroidir. Si des traînées noires apparaissent dans le beau vert de la préparation, celle-ci a lamentablement échoué.

Utilisation : La douce amie a les caractéristiques suivantes :

La douce amie	
Malignité	8
Périodicité	5 rounds
Dommages	Perte de 2 points de vie, engourdissement euphorique
Remèdes	-6 / Perles de Bjwal +12, lait de lune +5, teinture d'érozonne +4, liqueur de Bagdol +3

Source. RDD 1ère édition

Le griffon

But : Obtenir 1 demi mesure de griffon.

Ingrédients : 4 chenilles de mantèzes (papillon vivant sous les milieux tempérés, sous forme de chenille pendant les trois mois du printemps), 5 brins de névropenthe, 12 brins de satum.

Temps de préparation : 45 minutes.

Manipulation : Malaxer dans un mortier les chenilles de mantèzes avec la névropenthe jusqu'à consistance mouton-lapin. Faire décocter dans de l'eau alchimiquement simple 12 brins de satum. Quand la solution a réduit de moitié, y incorporer la préparation précédente et chauffer jusqu'à température noir-bleu. Tirer hors du feu et laisser refroidir. Si la préparation obtenue est trop liquide, la manipulation a échoué.

Utilisation : Le griffon a les caractéristiques suivantes :

Le griffon	
Malignité	2
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 1 point de vie, engourdissement
Remèdes	-6 / Lait de lune +10, huile de Sélikante +6

Source. Envoi de Christophe Genser

Pâte de la Malemort

But : Obtenir une demi-mesure de pâte de Malemort

Ingrédients : 1 amanite thanataire, 1 hécatombe, 2 mesure d'eau alchimiquement simple, 4 doigts de graisse de carpe, 4 brins de mercurion, 4 pépins de boralm

Temps de préparation : 1 heure draconique.

Manipulation : Découper une amanite thanataire en petits cubes, puis les jeter dans de l'eau bouillante et laisser chauffer jusqu'à couleur glauque-brun (-2). Laisser refroidir pendant 1 heure. Pendant ce temps, préparer une décoction à l'aide de 4 brins de mercurion et de 2 mesures d'eau alchimiquement simple. Une fois l'heure passée, mélanger la décoction avec le liquide bouilli jusqu'à consistance serpent-serpent (-1). Pratiquer alors quatre alvéoles dans le corps de l'hécatombe et y mettre dans chacune 1 pépin de boralm. Enduire ensuite l'hécatombe de 4 doigts de graisse de carpe. Remettre à chauffer le liquide obtenu précédemment et y jeter la poire ainsi enduite. Porter la chauffe jusqu'à couleur glauque-glauque-pourpre (-3). On doit alors voir 6 écailles (3 doses) d'une belle pâte rougeâtre, collante et nauséabonde. Si l'on obtient une sorte de crème fouettée (comestible) à l'odeur appétissante, c'est que tout a raté.

Utilisation : Seules les armes tranchantes sont concernées par ce poison. Cela comprend naturellement les épées, dagues, lances et haches mais aussi les flèches, carreaux et javelots. Appliquer ce produit sur toute autre arme ne sert strictement à rien. Il suffit d'enduire la lame de 2 écailles de cette pâte pour que, à la première blessure portée (toutes sauf éraflure), la victime soit empoisonnée. Mettre plusieurs doses de ce poison ne sert à rien, une seule dose agit de toute façon. Une fois le poison transmis, la lame doit être à nouveau enduite.

Pâte de Malemort	
Malignité	4
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-6 / Tournegraisse +15, Mirobolant +7

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Le vent du nord

But : Obtenir une demi-mesure de vent du nord.

Ingrédients : Le venin d'une vipère jaune, le venin d'une vipère aspic, 6 brins de mercurion, 1 demi mesure de lait de chèvre, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 5 pépins d'obyssum gris.

Temps de préparation : 10 minutes pour chaque extrait. 40 minutes puis 12 heure de repos, puis encore 30 minutes pour la préparation.

Manipulation : Préparer comme pour la douce amie des extraits de venin de vipère jaune et de vipère aspic.

Mêler les deux extraits à une mesure d'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à température rouge-rouge. Ajouter 5 pépins d'obyssum gris et chauffer encore jusqu'à température gris-rouge. Laisser refroidir pendant 12 heures à l'abri de la lumière. Faire ensuite réduire de moitié la préparation.

Prélever le venin d'une vipère sans en perdre ni y mêler d'impuretés demande la réussite d'un jet de DEXTERITE/Alchimie à -3. Un échec total signifie que l'on s'est piqué.

Utilisation : Le vent du nord a les caractéristiques suivantes :

Le vent du nord	
Malignité	6
Périodicité	2 rounds
Dommages	Perte de 2 points de vie, intense froid glacial interne
Remèdes	-5 / Teinture d'érozonne +9, tournegraisse +8, huile de Sélikante +4

Source. RDD 1ère édition

Incapacitants & Potions étranges

La flavane

But : Obtenir un poison bénin dont le seul effet est de fatiguer la victime.

Ingrédients : 1 aspert violet, 5 brins de krunderznap, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 3 pépins de boralm

Manipulation : Broyer un aspert violet de bonne taille avec cinq brins de krunderznap et calciner le mélange par la méthode de Céduphair l'incorruptible. Réduire le résidu en fine poudre et le mélanger à une mesure d'eau pure et trois pépins de boralm. Faire chauffer à gris- gris-sangue (-3). En maintenant à cette température, touiller doucement avec une cuillère en bois de hêtre, pour obtenir une consistance lapin-lapin-serpent. Ôter du feu et laisser refroidir. Laisser tremper trois fils de lin dans la solution jusqu'à ce que les cristaux se forment dessus. On obtient ainsi neuf pépins de flavane au bout de trois jours. Si au bout de six heures il n'y a pas de cristaux c'est que la recette est ratée.

La flavane	
Malignité	6
Détection	-8
Périodicité	5 minutes
Dommages	Perte de 7 points de fatigue
Remèdes	-3 / Sable-poudre +16, Topazoïne +14, Mirobolant +12

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Poisons naturels

Le fiel de roche

Description : Ce liquide épais, noir et nauséabond suinte naturellement de certaines stalactites. Un jet d'Intellect / Légendes (ou Médecine) à -3 permet de reconnaître du Fiel de roche. Si on s'écorche sur une des stalactites, le Fiel de roche commence son œuvre.

Manipulation : Prélever le fiel de roche sans y mêler d'impuretés rocheuses demande la réussite d'un jet de DEXTERITE/Alchimie à -6. Un échec total signifie que l'on s'est fait une écorchure.

Le fiel de roche	
Malignité	8
Périodicité	6 heures
Dommages	Perte de 1 points de vie. Apparition de plaques rugueuses à l'aspect rocheux. Douleurs dans les articulations.
Remèdes	Marmelade d'Echine aux graines vertes de Surpins +18.

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Recettes perdues & Poisons retrouvés

Le Biguema'Kphritt

Description : Le biguema'kphritt est un poison à effet lent qui rend peu à peu impotent et obèse. Les symptômes apparaissent très progressivement : on se met à manger plus et à avoir moins d'énergie. Le surplus alimentaire est stocké sous forme de graisse située essentiellement, chez l'homme, dans la ceinture ventrale et, chez la femme, en haut des cuisses et dans les fesses. Pour un effet prolongé, il faut ingérer régulièrement le poison. Dès que la prise cesse, les effets commencent à s'estomper. Il n'est pas exclu de pouvoir utiliser ce poison sur les animaux d'élevage, mais il y a un risque de gâter le goût de la viande.

Le Biguema'Kphritt	
Malignité	5
Périodicité	6 heures / 1 jour
Dommages	Perte de 1 point d'endurance et gain de 2 kg
Remèdes	+1 / Jeun prolongé +2

Source. La bibliothèque du site du Conteur des Rêves

Le Jaart, poison à effet lent

Description : Poison à effet lent, le jaart fait sombrer sa victime dans une douce torpeur. Son discours devient un peu décousu passé une journée. Elle est alors incapable de se lever de sa couche. Il est clair qu'elle est malade. Un jet

d'INTELLECT/ Médecine à - 4 révélera qu'elle a ingéré un poison à effet lent. La qualité du jet permet de déterminer avec plus ou moins de précision le temps qui reste à vivre à la victime :

— normale : entre 11 et 31 jours,

— significative : entre 16 et 21 jours,

— particulière : entre 18 et 19 jours.

En cas de réussite, un jet d'INTELLECT/ Alchimie à -4 permettra d'identifier la nature du poison et de connaître ses remèdes.

Le Jaart, poison à effet lent	
Malignité	10
Périodicité	2 jours
Dommages	Perte de 1 points de vie et de VUE
Remèdes	-9 / Élixir d'Élos + 12, Topazoïne +8, Tournegraisse + 5

Source. Etienne de La Sayette et Azrel Tomé dans « Cadavres Esquis », paru dans l'Oiseau Oracle n°4

Petit Gris

Description : liquide légèrement coloré à ajouter dans une boisson

Petit Gris	
Malignité	4
Détection	-3
Périodicité	3 rounds
Dommages	Perte de 1 points de vie
Remèdes	-3 / Tournegraisse (+16), Liqueur de Bagdol (+12).

Source. Sylvain Fabre dans « Rencontres du Troisième Archétype », paru dans « Les Elfes se torchent aussi » et enfin sur le site de l'Omnirêve.

LE somnifère

Description : Ce somnifère fonctionne comme un poison non mortel.

LE somnifère	
Malignité	6
Périodicité	1 minute, puis 3 secondes.
Dommages	dès le premier échec, perte immédiat des fonctions motrices. Sommeil automatique au troisième échec (perte d'un point de Vie).
Durée	de 10 à 12 heures

Source. Dominique Prévot dans « La où il y a de la chaîne », également paru dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°2

La Virule

Description : Poison alchimique proche du venin de Chrasme à partir duquel elle est préparée, la Virule a des symptômes similaires à ceux de ce venin, ce qui la rend d'autant plus dangereuse.

En effet, si de la Liqueur de Bagdol est administrée à un empoisonné, celui ci meurt plus rapidement, comme si l'antidote avait été particulièrement inefficace.

Ingrédients : Parmi les éléments entrant dans la composition de la Virule, on trouve principalement le venin de Chrasme, de la Cocafine, du sucre de Blé Trave, et un nuage de lait tourné.

La Virule	
Malignité	4
Périodicité	1 minute
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-4 / Lait de Lune +16, Perle de Bjwal +10
Divers	En cas de particulière sur le jet de constitution, fin de l'empoisonnement.
Remarques	Avec la Liqueur de Bagdol, la malignité devient -6, les dommages -2 points de vie, et seul le bon antidote peut soigner la victime.

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Index

22 Façons d'embrasser une dernière fois Thanatos...

Poisons ingestifs (10)

L'alcimoine
L'arablue
L'essence thanataire
La crapauvure
La crapauvure simple
La crève-coeur
Le nacron
Le sariphage
Le sel noir
Le sucre de xotel

Venins de lame (5)

L'arachnaire
La douce amie
Le griffon
Pâte de la Malemort
Le vent du nord

Incapacitants et potions étranges (1)

La flavane

Les poisons naturels (1)

Le fiel de roche

Recettes perdues et poisons retrouvés (5)

Le Biguema'Kphritt
Le Jaart, poison à effet lent
Petit gris
LE somnifère
La Virule

Quelques mots sur les maux...

Poisons et maladies peuvent bien sûr être sources de frissons. Mais les drogues, ingérées volontairement ou non, peuvent également procurer cette désagréable sensation. Celle que votre Rêve glisse, s'échappe, comme pour retrouver son maître...
Plantes et onguents vous seront alors nécessaires pour revenir dans les basses terres accomplir votre destinée.

Les maladies

Rappels

La Malignité sert pour l'identification avec les jets d'Intellect / Médecine.

La Gravité sert pour les jets de Constitution.

Maladies mortelles

L'acrève

L'acrève est une mortelle infection pulmonaire, due à un brusque refroidissement. Ses symptômes sont l'apparition de sueurs et de tremblements, bientôt suivis d'une toux de plus en plus douloureuse. Puis le malade se met à cracher du sang. La première période indiquée est celle de l'incubation, la seconde est la périodicité normale. Tant que le malade n'a subi aucun dommage, utiliser la période d'incubation, puis, dès qu'il a perdu ses deux premiers points de vie, utiliser la périodicité normale.

L'acrève	
Malignité	3
Périodicité	2 heures / 5 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-4 / Gelée royale +14, Huile de Sélikante +10

Source. RDD 2ième édition

La croume

La verdissure est une altération du bois qui se produit parfois sur les barils d'eau embarqués à bord d'un bateau. Elle entraîne une pollution de l'eau qui, si celle-ci est ingérée, communique à son tour une maladie : le croume. Il n'y a rien à faire pour sauver un baril verdissu. Peu importe qu'on le vide, qu'on le récure, qu'on gratte les taches vertes : si on le remplit à nouveau, la verdissure renaît et l'eau est à nouveau polluée. Il n'a plus qu'à en faire du bois à brûler.

L'eau d'un baril verdissu a une couleur légèrement glauque, un petit goût bizarre et sucré et, c'est le pire, pas foncièrement désagréable. Pour s'en apercevoir il faut réussir un jet de VUE/Navigation à 0, ou en cas d'échec, à la première gorgée bue, GOUT/Navigation à 0. Il faut réussir INTELLECT/Navigation à 0 ou /Alchimie à -2 pour savoir exactement à quoi on a affaire.

Le croume est une maladie mortelle. Ses symptômes sont le refus de s'alimenter, accompagné de diarrhées et d'abcès. Il faut en boire au moins une mesure. La première période indiquée est celle de l'incubation, la seconde est la périodicité normale. Tant que le malade n'a subi aucun dommage, utiliser la période d'incubation, puis, dès qu'il est au degré 1, utiliser la périodicité normale.

La croume	
Malignité	4
Périodicité	3 heures / 6 heures
Dommages	1 degré supplémentaire
Degré 1	End max 1/2; diarrhées, vomissements
Degré 2	VIE-1; idem et refus de s'alimenter
Degré 3	AGILITE 1/2; idem et douleurs articulaires
Degré 4 et +	VIE-1; AGILITE-1; idem et apparitions d'abcès
Remèdes	-4 / Pulpe de bombarde +15, Tanemiel doré +10, Tanemiel +5

Après la guérison, l'agilité remonte de la même façon que les points de vie avec un jet de CONSTITUTION/Points de vie perdus.

Source. Envoi de Christophe Genser

La fièvre blanche

La fièvre blanche est une fièvre infectieuse mortelle qui accompagne souvent les blessures graves. Elle se caractérise par un rapide affaiblissement général accompagné de délire. Tout autour de la blessure, la chair devient blanche et purulente.

La fièvre blanche	
Malignité	4
Périodicité	8 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-5 / Sable-poudre +15, tournegraisse +10

Source. RDD 2ième édition

La fièvre brune ou fièvre des marais

La fièvre brune est une fièvre mortelle véhiculée par les moustiques de certains marais. Outre un affaiblissement général, elle provoque la cécité. Ses symptômes progressifs consistent en hallucinations de taches brunes, puis en saignement des yeux, jusqu'à la cécité complète qui précède la mort. La première période indiquée est celle de l'incubation, la seconde est la périodicité normale. Tant que le malade n'a subi aucun dommage, utiliser la période d'incubation, puis, dès qu'il a perdu son premier point de vie, utiliser la périodicité normale.

La fièvre brune ou fièvre des marais	
Malignité	6
Périodicité	1 heure / 6 heures
Dommages	Perte de 1 point de vie et 1 point de VUE
Remèdes	-4 / Elixir des gnomes +14, bitume de camphre +10

Les points de VUE perdus ne peuvent être regagnés que quand la maladie est entièrement guérie. A chaque point de vie regagné, jouer un jet de CONSTITUTION ajusté négativement par les points de vie toujours manquant. Le nombre de points de VUE regagné dépend de la réussite.

Jet de constitution	
Part.	Regain de 2 points de VUE
Norm., Sign.	Regain de 1 point de VUE
Ech., Ech. P.	Aucun regain
Ech. T..	Perte de 1 point de VUE

Si le malade est devenu entièrement aveugle au cours de sa maladie, c'est-à-dire si sa VUE est tombée à zéro, il perd définitivement un point de VUE.

Une décoction de feuilles de solimonce utilisée en bain d'yeux donne un bonus de +4 au jet de CONSTITUTION. Pour baigner les deux yeux, il en faut 10 brins. Le bain doit durer 60 minutes, puis les yeux doivent être tenus à l'abri de la lumière pendant au moins 3 heures. La décoction de solimonce n'étant pas bue, un enchantement ne lui confère rien de plus.

Source. RDD 2ième édition

La fièvre laiteuse

Cette fièvre est provoquée par l'ingestion de produits laitiers infectés. Une telle infection ne peut se produire que sous des climats tempérés ou chauds. La fièvre s'accompagne de sueurs et de douleurs diffuses. Elle est redoutable car il n'existe aucun antidote véritablement efficace.

La fièvre laiteuse	
Malignité	7
Périodicité	chaque matin
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-5 / Lait de renoncule +3

Source. Envoi de Christophe Genser

La fièvre lente

On peut diagnostiquer cette maladie en réussissant INTELLECT/Médecine à -3. Un diagnostic exact révèle que le seul remède est le lait de renoncule. INTELLECT/Alchimie à -3 peut en faire connaître la recette. La fièvre provoque un affaiblissement graduel, sans souffrance particulière, sans autre symptôme qu'une grandissante faiblesse.

La fièvre lente	
Malignité	5
Périodicité	1 semaine
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-3 / Lait de renoncule +16

Source. L'œuf de Psiluma

La mal glauque

Le mal glauque est une maladie due à la famine. Il peut être contracté en conséquence d'un jeûne prolongé ou d'une malnutrition chronique. Ses symptômes sont de violents maux de tête accompagnés d'hallucinations auditives où le malade croit entendre le bruit de la mer. A mesure que le mal progresse, la peau de malade prend une couleur plombée, puis carrément verdâtre, cependant que dans sa tête, le bruit de la mer atteint des mugissements des tempête. La perte de chaque point de vie s'accompagne de celle d'un point d'EMPATHIE. Une fois la maladie éliminée, ces points sont regagnés de la même manière que les points de VUE de la fièvre brune. Il faut enfin noter qu'aucun remède ne peut être efficace tant que l'alimentation n'est pas redevenue normale.

Le mal glauque

Malignité	8
Périodicité	12 heures
Dommages	Perte de 1 point de vie
Remèdes	-6 / Topazoïne +16, élixir des gnomes +14

Source. RDD 2ième édition

La malpeste

La malpeste est une maladie infectieuse, extrêmement contagieuse. Elle se caractérise par l'apparition de bubons (une inflammation des glandes lymphatiques) et de pustules infectées. L'incubation de la maladie est assez longue, ce qui est propice à sa propagation car la contagion est déjà possible. Dès la déclaration du mal, l'état du malade s'aggrave d'autant plus vite que la malpeste s'attaque aux résistances même de la victime. Des frissons apparaissent de plus en plus fréquemment, la peau devient blême et bleutée, surviennent des pétéchies et enfin la mort qui intervient au bout de quelques jours.

La malpeste

Malignité	7
Périodicité	12 heures / 3 heures
Dommages	Perte de 1 point de vie et 1 point de constitution
Remèdes	-5 / Teinture d'érozonne +6 / Pommade de polyfurge +7
Contagion	La salive, les humeurs diverses, le sang ou l'entité qui surgit lorsque les morts s'accumulent.

Source. Site du Conteur des Rêves

La morvuleuse

La morvuleuse est une maladie infectieuse et contagieuse qui commence par un gros rhume. Puis le nez et la gorge sont tellement pris que commencent des difficultés respiratoires. Parallèlement, le nez se met à pourrir de l'intérieur. Les morvuleux (nom donné aux malades), dégagent une puanteur infecte. Dès que la maladie est enrayée, l'ODORAT-GOUT remonte automatiquement à raison de 1 point par jour.

La morvuleuse

Malignité	5
Périodicité	2 jours. Pendant les deux premiers jours, ce n'est apparemment qu'un gros rhume
Dommages	Perte de 1 point de vie et -2 points en ODORAT-GOUT. Les premiers dommages ne sont pris qu'au début du second jour
Remèdes	-4 / Bitume de camphre +12, mirobolant +8

Source. Poussière d'étoiles

La necrophase

Tout autour de la blessure, la chair s'enfle, vire au noir et se putréfie, puis l'ensemble du corps est gagné peu à peu. Si la mort survient, elle donne naissance à une entité de cauchemar non incarnée ayant le même nombre de points de rêve que la caractéristique rêve de la victime. Tirer 1D2 : 1, haine\ 2, désespoir. Maladie généralement véhiculée par le rananècre, qui la transmet en causant des blessures.

La necrophase

Malignité	7
Périodicité	1 heure
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-4/Tournegraisse +16, Huile de Selikanthe +6

Source. RDD 2ième édition

La peste bubonique

Cette peste insidieuse se propage par tout contact direct ou indirect avec un malade. Il suffit parfois de manger dans une assiette ou de dormir dans des draps infectés ! On la contracte généralement sous les climats chauds et humides. Mais lorsqu'elle est particulièrement virulente et qu'une épidémie se déclenche, elle se propage partout. Les symptômes en sont de la fièvre, des douleurs abdominales extrêmes et des périodes de délire. Lorsque 6 points de vie ont été perdus, un bubon apparaît à l'aine ou à l'aisselle. Il semble ne pas exister de remède efficace.

La peste bubonique

Malignité	4
Périodicité	6 heures
Dommages	Perte de 4 points de vie au premier échec, puis d'un point de vie pour les suivants
Remèdes	-8, -3 quand le bubon est présent / Lait de lune +2

Source. Envoi de Christophe Genser

La peste mauvaise

Cette peste infectieuse se contracte par l'intermédiaire de la toux et des postillons d'un malade.

La peste mauvaise

Malignité	6
Périodicité	chaque matin
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1 à 3	Perte de 1 point de vie, fièvre fluctuante
Degré 4	Perte de 1 point de vie, pâleur
Degré 5 et 6	Perte de 1 point de vie, toux rauque
Degré 7 et 8	Difficultés respiratoires, chaque prise de fatigue est doublée
Degrés 9 et +	Perte de 2 points de vie. Le visage se creuse horriblement
Remèdes	-4 / Tournegraisse +10, Bitume de camphre +4

Si la maladie est enrayée, il risque quand même de rester des séquelles, selon le degré auquel est arrivée la peste :

Séquelles

Degré 4	Perte de 1 point de CONSTITUTION
Degré 5 et 6	Perte de 2 points de CONSTITUTION et de 1 point de FORCE
Degré 7 et 8	Perte de 3 points de CONSTITUTION et de 1 point de FORCE, de DEXTERITE et d'AGILITE
Degrés 9 et +	Perte de 4 points de CONSTITUTION et de 2 points de FORCE, de 1 point de DEXTERITE et d'AGILITE et de 2d3 points de BEAUTE et d'APPARENCE

Source. Envoi de Christophe Genser

La rage

La rage est contractée en cas de morsure par un animal déjà malade, généralement un chien, un chat ou un renard. Cette maladie ne se rencontre pratiquement que sous des climats froids ou pendant l'hiver de régions tempérées. Sa période d'incubation est très variable, de deux semaines à plusieurs années. Ses symptômes sont une modification du tempérament vers une tendance paranoïaque et une extrême sensibilité psychologique, accompagnée de l'impossibilité de boire, même de force, et d'éventuelles crises de démence. La malade finit par mourir de soif.

La rage

Malignité	3
Périodicité	chaque matin
Dommages	Au premier échec : modification du tempérament
	Au second échec : impossibilité de boire
	Au troisième échec : crises de démence
Remèdes	-10 au stade 1, -4 au stade 2, -3 au stade 3 / Elixir des gnomes +10, mirobolant +7, teinture d'érozonne +4

Source. Envoi de Christophe Genser

Le téthanatos

Le téthanatos est un mal mortel usuellement transmis par les blessures causées par les objets souillés (les armes de groins, par exemple). Ses symptômes sont l'apparition progressive de plaques noirs autour de la blessure, qui dégage de plus en plus une mauvaise odeur de pourriture.

Le téthanatos

Malignité	7
Périodicité	6 heures
Dommages	Perte de 2 points de vie
Remèdes	-3 / Bitume de camphre +12, mirobolant +8

Source. RDD 2ième édition

La ventripaille

La ventripaille est une maladie mortelle provoquée par l'ingestion de nourriture avariée ou mal conservée. Ses symptômes sont des troubles oculaires, une bouche sèche, puis des maux de ventre terribles.

La ventripaille

Malignité	6
Périodicité	3 heures
Dommages	Perte de 4 points de VUE et de 4 points d'ODORAT/GOUT au premier échec, puis perte d'un point supplémentaire et de 2 points de vie à chaque échec suivant
Remèdes	-4 / Mirobolant +9, Teinture d'érozonne +4

Les points de VUE et d'ODORAT-GOUT remontent comme pour la fièvre brune. Les bains de solimonce sont efficaces. Si l'une de ces caractéristiques tombe à zéro, un point est définitivement perdu.

Source. Envoi de Christophe Genser

Maladies graves

La déconfiture osseuse rampante

Cette maladie extrêmement rare est particulièrement virulente. Le seul lieu d'infection recensé est situé dans les marais de Miasme, à un endroit particulier qui a servi de charnier il y a fort longtemps. Malheureusement, il existe une autre manière d'être infecté : toucher ou être à proximité de quelqu'un qui manipule une personne morte de la Déconfiture. De son côté, un simple malade ne peut pas transmettre la Déconfiture.

Cette maladie est un peu particulière : elle commence par un temps d'incubation nécessaire à la Déconfiture pour se fixer sur une articulation. Cette période dure, à la base, la moitié de la Constitution en jours (arrondie à la valeur supérieure). Tous les jours, à l'heure à laquelle la contamination a eu lieu (mi- Lyre), le malade tire un jet de Constitution à -9. En cas de réussite normale, la maladie n'évolue pas et le prochain jet aura lieu le lendemain (la période d'incubation durera donc un jour de plus). Avec une réussite particulière ou mieux, le personnage guérit spontanément. Néanmoins, durant la période d'incubation, il est impossible de dire si la personne est atteinte ou non par la maladie. Aucun symptôme ne prête à diagnostic.

Ensuite, les premiers effets se font sentir très rapidement. Il est alors possible d'effectuer un diagnostic. La maladie agit de la manière suivante : elle se concentre autour d'un membre, près d'une articulation. Les os et les ligaments sont rongés. A ce moment, le malade ressent des picotements, mais sans plus. Puis, il aura de plus en plus de mal à utiliser le membre en question. Il n'y a aucune douleur, ni aucun saignement : les veines sont obstruées petit à petit et les nerfs sont anesthésiés. L'étape ultime se produit lorsque le membre tombe (à la suite d'un effort pour l'utiliser ou lors d'un choc).

A ce moment, il y a de nouveau une période égale à la durée de l'incubation avant que la maladie ne s'en prenne à un autre membre. Lors de la mort du malade, ou lorsque les quatre membres sont détachés, la Déconfiture cherche à se fixer sur quelqu'un d'autre. Elle se propage par le contact, aussi bien que par la respiration.

Il y a deux manières de se débarrasser de la Déconfiture osseuse rampante. La première, qui ne sera pas retenue par nos voyageurs est l'ablation. Il faut couper le membre infecté au-dessus de l'articulation attaquée et le jeter au feu (Pour l'opération : Dextérité / Chirurgie à -6, 8 points de tâche, minimum fatal -5, période 10 minutes ; pour le malade, la perte en points de Vie dépend des méthodes employées pour l'opération). La seconde est connue automatiquement si la maladie est identifiée : l'antidote est de prendre un bain de fraîcheur.

La déconfiture osseuse rampante	
Gravité	-9
Malignité	9
Périodicité	1 jour
Dommages	Aggravation d'un degré
Degré 1	Picotements
Degré 2	Fourmillement pratiquement continu
Degré 3	Sensation d'engourdissement du membre
Degré 4	Membre inutilisable
Degré 5	Le membre tombe dans la journée, surtout en cas de choc ou d'effort pour s'en servir
Remèdes	le bain de fraîcheur donne un bonus de +19. Il soigne définitivement en cas de réussite du jet, quel que soit l'avancement de la maladie
Incubation	La période d'incubation dure la moitié de la Constitution jours (arrondie à la valeur supérieure)
Blessures	Comme toutes les autres maladies, la Déconfiture empêche les blessures de guérir

Gestion de la déconfiture

EVOLUTION DE LA MALADIE		
Noms des Voyageurs		
Constitution		
Durée incubation Const/2		
Incubation Jets à -9		
Maladie -5 étapes Jets à -9		
Après le bain Bonus à +19		

Caractéristiques de la maladie

La Déconfiture osseuse rampante est une maladie très virulente, dont on ne guérit pratiquement jamais spontanément.

Chaque jour, à l'heure de contamination, effectuer un jet de Constitution à -9.

Jet de constitution	
Part, Crit.	La maladie guérit définitivement
Sign.	La maladie régresse d'une étape et donne +8 au prochain jet. Si la maladie régresse alors qu'elle en est à l'étape 1, le malade n'est pas guéri pour autant.
Norm.	La maladie ne progresse pas (l'incubation durera un jour de plus)
Ech., Ech. P.	La maladie progresse d'une étape.
Ech. T..	La maladie progresse d'une étape. Un second jet a lieu immédiatement (l'incubation durera un jour de moins).

Source. Dominique Prévot dans « Manque de Chance », également paru dans le Tinkle Bavard n°24

La zidrime

La Zidrime est un parasite végétal rare. Elle infecte essentiellement les plantations, en se fixant sur les racines des arbustes et plantes. Les racines infectées sont tachetées de points jaunes. La plante contaminée contient alors de la Zidrime. Cette maladie ne s'attrape que par ingestion d'aliments ou de fumées contaminées.

Elle a une action lente, et il faut compter deux septaines avant que les premiers symptômes n'apparaissent. Le malade ne s'en rend pas compte, mais lorsqu'il dort, il ne rêve plus, ce qui a tendance à le rendre maussade, de mauvaise humeur, aigris et abattu. La perte de rêve entraîne un malaise permanent pour la personne concernée. Elle n'a goût à rien, et semble toujours chercher quelque chose à faire sans réussir à se fixer dessus.

Les deux premières lignes de fatigue ne sont jamais récupérées tant que la personne est contaminée. D'où une fatigue rapide et continue.

De plus, moins il rêve et plus il dort. Et, lorsqu'il se réveille, c'est pour constater qu'il est encore fatigué. Du coup, il est de moins en moins actif (ne va plus travailler aux champs que de temps à autre, etc.). Certains en sont même à un état très avancé de la maladie, et dorment sans discontinuer.

Ceux qui fument une plante infectée par la zidrime, normalement ou dans un narguilé doivent tester leur résistance chaque jour. Ceux qui bénéficient des fumées toxiques mais ne fument pas ne font qu'un jet de Constitution à +2 par septaine.

La Pelure est très sensible à cette maladie.

La zidrime	
Malignité	3
Gravité	7
Périodicité	Une journée
Dommages	Sommeil sans rêve, fatigue permanente
Remèdes	-3 / Eau de rêverie +18

L'eau de rêverie s'obtient par préparation alchimique. Seul un jet d'Intellect / Médecine à -3 réussi identifie le mal : « Intoxication par vapeurs de Zidrime »

Source. Dominique Prévot dans « Pour ne pas perdre le Nord », également paru dans les Tinkle Bavard n°30 & 31

Maladies bénignes

La bagodoit

La bagodoit est une maladie qui ne se déclare que chez les hommes. Les femmes peuvent porter la maladie, mais elle ne se déclare jamais chez elles. Lors de la contagion, si la maladie ne se déclare pas rapidement, l'absence de la jeune femme responsable stoppe le processus. Par contre, une fois la maladie déclarée, l'absence de l'être aimé ne change plus rien. Une fois atteint 4 points de coeur, c'est l'amour fou et la maladie cesse d'évoluer (cf règles additionnelles - Livre I p89-90). Tant que la maladie n'est pas soignée, la perte de point de coeur ne peut être que la conséquence d'un évènement choquant (découvrir de visu que votre bien aimée vous trompe, ...) et s'accompagne alors d'une chute du moral.

La bagodoit	
Malignité	5
Périodicité	5 minutes / 1 heure
Dommages	Gain de 1 point de coeur
Remèdes	-6 / Tout alcool fort (force >6) +5 / Philtre Phoutbalistique +10
Contagion	Au cours des relations sexuelles uniquement

Source. Site du Conteur des Rêves

La courante

C'est une maladie non mortelle qui provoque des maux de ventre et la diarrhée. Elle est due généralement à l'absorption de nourriture de mauvaise qualité ou d'eau polluée.

La courante	
Malignité	4
Périodicité	Tous les matins
Dommages	Perte de 1d8 points d'endurance (niveau maximum et limites de récupération) et de fatigue. L'endurance ne peut pas être inférieure à 1
Remèdes	-2 / Bitume de Camphre +8, Gelée royale +4, Tournegraisse +2

Source. Du Voyage & Des Voyageurs p89

L'ekro

L'ékro est une maladie qui augmenta les besoins nutritionnels d'un individu. Plus la maladie se développe, plus les besoins en nourriture sont importants. Il convient de préciser que les canines supérieures ont tendance à croître et une phobie de la lumière peut également apparaître dans un stade avancé de la maladie. Cette affection n'est pas directement mortelle, mais le besoin en nourriture croissant sans cesse, il devient à force impossible de se nourrir suffisamment, et c'est donc de famine que les victimes périssent.

L'ekro	
Malignité	4
Périodicité	12 heures
Dommages	Gain de 1 point de sustentation
Remèdes	-3 / Savon au miel +6 / Diète +2
Contagion	L'ékro se déclare chez les personnes suivant de façon prolongée un régime uniquement carnivore

Source. Site du Conteur des Rêves

La tremblotte

La tremblotte est une maladie qui rend de plus en plus maladroit. L'évolution de ce mal étant très lente, on ne perçoit au départ que de légers tremblements qui gênent dans les travaux précis, mais peu à peu les périodes de tremblements deviennent plus longues et les tressaillements plus importants. Bientôt plus aucun geste précis n'est possible. Les mains tremblent constamment comme si l'on cherchait à les agiter. Les membres inférieurs peuvent également se prendre à bouger sans contrôle gênant la marche et pouvant conduire à la chute.

La tremblotte	
Malignité	4
Périodicité	1 jour / 3 jours
Dommages	Perte de 1 point de dextérité
Remèdes	-6 / Bain de vif argent +14
Contagion	Par contact prolongé avec une personne infectée. La contagion est faible

Source. Site du Conteur des Rêves

La vermicelle

Diagnostic : réussit sur INTELLECT/Médecine à 0

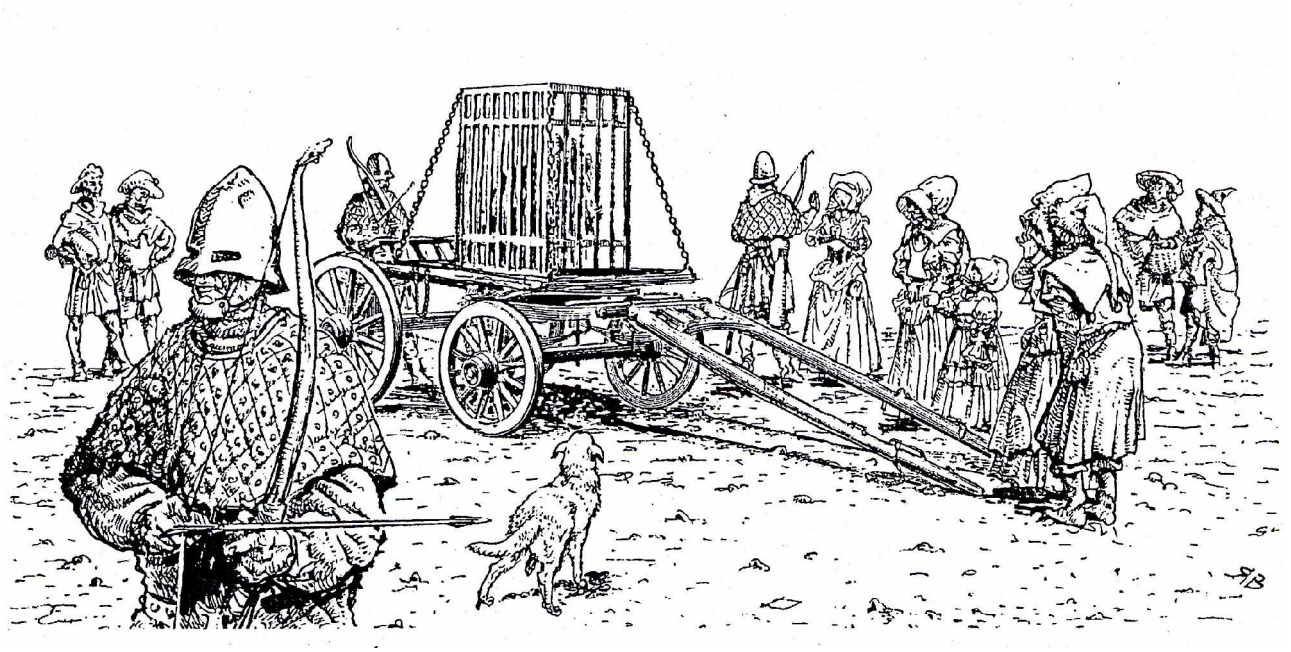
Véritable fléau, la vermicelle est une maladie heureusement assez rare. On ne l'attrape qu'une seule fois, ceux qui y survivent ne l'attrapent plus dit-t-on... Mais est-ce là un effet des statistiques ? Ils gardent néanmoins de profondes cicatrices sur tout le corps, car la vermicelle est une maladie qui marque. Elle touche plus facilement les enfants, mais les adultes aussi sont susceptibles de l'attraper. La vermicelle se caractérise par des poussées de fièvre accompagnées d'éruptions cutanées de forme longues et sinueuses, les vermiculites. Certains en meurent, mais c'est rare.

Réussite significative : On distingue la commune, ou vermicule, contagieuse mais somme toute bénigne puisqu'elle cloue généralement un individu au lit pendant une semaine. La vermicelle virulente (ou vermoulure) par contre est presque toujours mortelle. Dans cette seconde forme de maladie les vermiculites s'étendent jusqu'à l'intérieur de l'organisme. On en voit par exemple dans la bouche, sur la langue, etc. n'est pas appréciée aussi la laisse-t-on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tels les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes.

Réussite particulière : L'unique remède connu est une décoction de faux murus et de guille portée à ébullition jusqu'à atteindre la consistance chèvre-cheval, attendre une heure et filtrer à la lueur de la lune.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche » paru sur le site EasteNWest

Maux étranges



La Loucanthropie

Diagnostic : Un examen rapide permettra de remarquer une morsure dans le cou. Un jet d'Intellect / Légendes à -2 réussi indiquera que cette blessure est causée par un animal. Une réussite significative permet d'identifier celle d'un loucanthrope, et de connaître les informations de l'encadré sur la loucanthropie. Pour tester ses connaissances sur la loucanthropie, on n'utilise pas la compétence Médecine car les cas sont trop rares (laisser faire les joueurs s'ils le demandent, mais ils n'apprendront rien). En effet, on considère généralement que le loucanthrope est un animal de conte servant à terrifier les enfants pour qu'ils soient sages.

Cycles des loucanthropes

Un loucanthrope est un humain malade. Les nuits pendant lesquelles la lune montante est visible (du 7 au 13 de chaque mois), il mute. Sa peau se durcit, son visage se transforme en une tête canine, et ses mains sont remplacées par de terribles pattes aux griffes acérées. Son seul but est alors de boire du sang, humain ou animal. Sa morsure endort, et la victime perd de un à trois points de Vie. Le loucanthrope peut boire l'équivalent de trois points de Vie par nuit, de préférence en variant les victimes, histoire de changer de saveur et de texture. L'apothéose est atteinte le 14 de mois, bien entendu. Cette nuit là, le loucanthrope tue sa victime en la vidant de son sang. Comme sevrée par cet acte, la bête ne se manifeste plus jusqu'au 7 du mois suivant.

Contamination

On peut devenir loucanthrope de deux manières : en étant mordu par une de ces créatures, ou de manière spontanée. Cela se déclenche alors à l'âge de la puberté, sans que l'on sache vraiment pourquoi.

Pour autant qu'on le sache, la loucanthropie ne se soigne pas. Un loucanthrope est guéri... quand il est mort ! Les mutations des jeunes loucanthropes, c'est-à-dire de ceux qui viennent d'être mordu, ne sont pas systématiques aux dates indiquées. Le temps d'incubation dépend des personnes, mais surtout, pour tout dire, du Gardien des Rêves.

Combats

Les nuits indiquées, la mutation s'opère au plus tard à mi-Château dormant. L'humain n'est pas conscient de ce qui se passe. La bête veille et choisit consciemment le moment où elle ne se trahira pas pour effectuer la mutation. Atteint d'une blessure grave, le loucanthrope se transforme de nouveau en l'humain qu'il était. Celui-ci souffre alors de la même blessure que la créature. En ce qui concerne sa résistance aux sorts, considérer que le loucanthrope est une créature humaine, et bénéficie des mêmes jets.

Solitude

Le loucanthrope est une créature solitaire. En présence d'un autre loucanthrope sous sa forme bestiale, ils se combattent pour la même proie. La victime de l'autre est toujours bien plus prometteuse que la sienne. Néanmoins, le vainqueur se nourrit souvent du sang du vaincu.

Heureusement, les nouveaux loucanthropes, trop inexpérimentés, ne se transforment pas toutes les nuits du 7 au 14. Au Gardien des Rêves de voir quand se déclencheront les prochaines transformations du voyageur mordu.

Un jeune loucanthrope

TAILLE	19	Vie	19
CONSTIT.	18	Endurance	37
FORCE	18	Vitesse	10/24
PERCEPT.	12	+dom	+4
VOLONTE	4	Protection	2
REVE	6		

		niv	*init*	*+dom*
Griffes	13	+4	10	+6
Esquive	8	+1	--	--
Course	8	0	--	--
Discrétion	13	+4	--	--
Vigilance	12	+4	--	--

Source. Dominique Prévot dans « Histoire à Rebonds » également paru dans le Tinkle Bavard n°37

La morterêve

Il s'agit d'une maladie psychosomatique mortelle, généralement provoquée par un rêve, et qui se traduit par un désir, un remords ou un regret, si lancinant et despotique que le sujet dépérit et meurt s'il ne parvient pas à l'exaucer. Jouer chaque jour un jet de moral en situation malheureuse. D'autre part, chaque situation est considérée comme pire d'un degré pour les autres jets de moral. Une fois le moral à -3, faire chaque jour un jet de VOLONTE/Moral. Si le jet échoue, le sujet refuse de se sustenter :

Jet de volonté

Ech.	Sust. -1
Ech. P.	Sust. -2
Ech. T..	Sust. -3

INTELLECT/Médecine à 0 permet d'identifier cette maladie.

Source. Denis Gerfaud dans « Pour qui sonne le glas », paru dans Casus Belli n°63

Troubles du comportement

Claustrophobie

Jouer chaque période VOL/Survie en sous-sol, un échec diminue le moral de 1 (échec total de 2), une réussite significative donne une période sans test, et une réussite particulière aussi, avec un moral qui augmente (attention aux points de dissolution). Des crises de folie temporaires peuvent assaillir les Voyageurs avec un moral de -3.

Source. Nomor Tirrzh dans « La Saveur Glauque de l'Ortigal » sur le site de La Chimère aux Milles Rêves

Précis de massuponcture

Massuponcture

Souvent les gens sont étonnés de voir quelqu'un fournir un effort surhumain, alors qu'il semble chétif. La volonté de l'homme est bien connue pour lui apporter cette vigueur supplémentaire. Et le support de la volonté se trouve dans le bien être. Un homme heureux arrivera mieux a repousser ses limites. Aussi, pour soutenir une bonne santé, il est indispensable de faire bonne chair, de boire un peu de bon vin (pas trop, l'excès est souvent néfaste), de prendre régulièrement un bon bain chaud, bref, de tout faire pour avoir le moral. Il est tout aussi important de se reposer après des travaux difficiles, car la fatigue est un autre facteur qui rend la santé fragile.

La massuponcture est la science des massages. Par des massages appropriés, il est possible d'ôter la fatigue, de préparer un athlète, de réchauffer le corps et le cœur, ou de préparer quelqu'un à une bonne nuit de sommeil réparateur.

Mais la massuponcture, par sa connaissance des interactions entre les centres de douleur et des centres de bien-être, permet aussi au bénéficiaire d'accomplir des actes hors du commun. L'exemple le plus saisissant qu'il m'a été donner d'observer est de voir quelqu'un marcher sur des braises après un massage approprié.

Le corps humain à ses propres limites, cependant, et au bout d'un certain temps, la massuponcture n'apporte plus grand chose.

Principes essentiels

Le fonctionnement est simple: le médecin (Niveau 0 minimum) peut pratiquer un massage, avec une difficulté variable, selon ce qu'il veut accomplir. Le massage se fait avec Dextérité / Médecine, et est assez fatigant. Il dure 20 minutes, et cause 1 point de fatigue au masseur. Les bonus de plusieurs massages ne se cumulent pas, mais les récupérations (endurance, fatigue) se cumulent.

En pratique, le patient ne peut gagner de bonus qu'une fois par jour (entre deux périodes de sommeil) pour un type de massage particulier.

Il faut éviter de masser un blessé, car la blessure se ré-ouvre en cas d'échec du massage (quel que soit l'échec). Il faut donc attendre que les blessures soient toutes cicatrisées, c'est à dire que la dernière blessure légère ait été soignée.

Pour chaque massage que le patient a reçu dans la journée, les massages suivant ont une difficulté supplémentaire de 1. Le cinquième massage aura donc une difficulté supplémentaire de -4.

En cas d'échec total, le masseur cause une perte de 2d6 points d'endurance au patient.

Objectif	Fonctionnement
Éliminer la fatigue	Difficultée : -2 par ligne de fatigue du patient.
	Effets : Élimine 1 segment par point de tâche obtenu.
Redonner le moral	Difficultée : 0, ajusté par le moral négatif du patient et du médecin.
	Effets : En fonction du moral actuel du patient
	Moral - : gain de 1pt de moral
	Moral +: Jet de moral situation heureuse
Préparer un athlète	Difficultée : -3 par point de bonus souhaité
	Effets : L'athlète gagne un bonus (maximum médecine/2) pour la prochaine heure draconique, dans une compétence utilisée avec Force ou Agilité Seul le meilleur massage compte. Particulière: le bonus est augmenté de 1.
Réchauffer le corps	Difficultée : -4
	Effets : Chaque point de tache soigne une perte de 1 point d'endurance due au froid.
Préparer au sommeil	Difficultée : -3 par effet, et un effet ne s'applique qu'une fois. Le massage doit avoir lieu durant l'heure qui précède le sommeil.
	Effets : à choisir entre
	a) +1 sur les jets de constitution pour récupérer des points de vie
	b) +1 sur les jets de rêve pour vaincre les Rêves de Dragon
	c) Récupération de 1 point de rêve minimum par heure (hors Rêve de Dragon
	d) Récupération automatique d'un point de moral si le moral était négatif
Ignorer la douleur	Difficultée : -2 par point de bonus souhaité
	Effets : Le patient gagne ce bonus pour les jets de volonté permettant d'ignorer une douleur donnée. L'effet dure un nombre de rounds égal au niveau du médecin.

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Index

25 Chemins menant au Fleuve...

Les maladies mortelles (15)

L'acrève
La croume
La fièvre blanche
La fièvre brune ou fièvre des marais
La fièvre laiteuse
La fièvre lente
La mal glauque
La malpeste
La morvuleuse
La necrophase
La peste bubonique
La peste mauvaise
La rage
Le téthanatos
La ventripaille

Les maladies graves (2)

La déconfiture osseuse rampante
La zidrime

Les maladies bénignes (5)

La bagodoit
La courante
L'ekro
La tremblotte
La vermicelle

Troubles du comportement (1)

Claustrophobie

Maux étranges (2)

La Loucanthropie
La morterêve

Massuponcture

Précis de Massuponcture

Les Ecrits

Cette rubrique vient en complément de la rubrique connaissances du livre de base. Vous y trouverez de nouvelles plantes, maladies et poisons, poudres et potions, recettes alchimiques et considérations astrologiques, et de quoi satisfaire les grands lecteurs que sont souvent les joueurs.

Les écrits

Lecture des livres

D'après Expérience – Sept 2002 – Denis Gerfaud

Outre fournir un renseignement précis, les livres peuvent apporter une certaine somme de connaissances et sont donc comparables à des "maîtres" en termes d'apprentissage. Pour en tirer de l'expérience, il faut non seulement les lire mais être motivé. Par ailleurs, il ne suffit pas de lire un ouvrage de la première à la dernière page pour prétendre en tirer toute la substantifique moelle. Relecture, consultation de passages sont nécessaires.

Première approche. Cette étape consiste à acquérir une certaine familiarité avec le livre, c'est l'équivalent de sa lecture selon l'ancien système. Il n'y a qu'un seul jet de dés : Intellect/Écriture – difficulté. Le résultat détermine le nombre de points de tâche nécessaires, sachant que le nombre indiqué pour chaque livre correspond à une réussite normale. Une significative n'en demande que 75%, une particulière 50% ; inversement un échec normal 150% et un échec particulier ou total 200%. Cela fait, le lecteur n'a plus qu'à accumuler les points de tâche, sans autres jets de dés.

Un point de tâche demande ½ heure draconique de lecture et coûte 1 point de fatigue. A la différence de l'apprentissage, on peut y consacrer journellement autant de

demi-heures que souhaité.

Exemple : Le gros grimoire est indiqué demandant 15 point de tâche.

Résultat	*Tâches*
Particulière	7 (50%)
Significative	11 (75%)
Normale	15 (100%)
Échec	22 (150%)
Échec P.	30 (200%)
Échec T.	30 (200%)

Au terme de cette lecture, le lecteur gagne une fraction des points d'expériences normalement indiqués pour le livre. Le gain peut être fixé à la moitié des points d'expérience ou précisé selon le type d'ouvrage. En effet, tout laisse à penser qu'un dictionnaire n'offrirait que peu d'expérience en première approche mais permette un très gros gain en consultations postérieures.

De ce fait, tous les ouvrages présentés ci-dessous distinguent les points d'expérience pouvant être gagnés par la première approche de ceux dépendant des consultations.

Le niveau maximal de la compétence s'applique normalement pour la première approche, mais peut être considéré d'un niveau supérieur pour les consultations (afin de représenter le fait qu'un savoir est toujours, peu ou prou, lacunaire sur certains aspects, surtout lorsqu'il se fonde sur le souvenir…)

Consultations. Les points restants normalement fournis par le livre peuvent ensuite être obtenus sous la forme de consultations. Une consultation prend usuellement un demi-heure draconique et est l'équivalent d'une leçon avec un maître : le lecteur transforme des points de motivation en points d'expérience dans la compétence intéressée.

Ouvrages multi-compétences. Certains ouvrages doivent être considérés comme pluridisciplinaires, dont le contenu permet d'acquérir du savoir dans plusieurs domaines de compétences. Orfèvrerie – Métallurgie, Métallurgie – Alchimie, Légendes et nombre d'autres compétences, sont des croisements faciles à imaginer. Dans une très prochaine version, certains ouvrages seront donc modifiés ou proposeront l'idée d'une compétence secondaire.

De l'intérêt de la lecture. Lire un ouvrage, quel qu'il soit, apprend toujours quelque chose sur les runes, les figures rhétoriques ou les différents styles littéraires. De ce fait, tous les ouvrages rapportent automatiquement 1 point d'expérience en Ecriture, dès la première approche achevée. Une analyse plus profonde du style de l'auteur, par consultations postérieures, peut également rapporter des points d'expérience, en suivant la règle classique de l'apprentissage par la motivation. Le nombre de points d'expérience pouvant ainsi être acquis est égal à la valeur absolue de la difficulté de lecture (qui représente la richesse et la complexité du style).

Note de Christophe : il me semble qu'il serait bon de limiter la prise de points d'expérience par rapport au niveau en Ecriture déjà possédé, par exemple en fonction de la difficulté de lecture du livre. Ainsi, un livre dont la lecture est à -3 ne donnera selon les règles ci-dessus des points d'expérience qu'à un personnage ayant au maximum +3 en Ecriture.

Les ouvrages à contenus spéciaux. Certains ouvrages proposés donnent le mot "Spécial" comme expérience à la première approche. C'est notamment le cas de nombreux ouvrages draconiques, qui permettent de "débloquer" des pans entiers d'une voie donnée, par exemple. (Drachromatisme, zones mobiles personnelles, rituels agissant sur les terres médianes, nouvelles invocations, etc.). La description du contenu sera soignée pour ces ouvrages, vous permettant au choix d'appliquer un simple gain d'expérience ou d'entrer dans ce principe de compréhension progressive de la connaissance dans différents domaines.

Fragments, versions expurgées, tomes disparus, ouvrages inachevés. Dans la plupart des cas, les caractéristiques des ouvrages sont données pour le livre tel qu'on le connaît au 3ème âge, prêt à être lu, en quelque sorte. Mais on peut très bien imaginer des versions augmentées ou diminuées de certains passages. D'autant que les monastères (ateliers ?) de copistes sont rares dans le multirêve…

De l'encombrement des grimoires. A minima, un "livre" peut n'être qu'une liasse de parchemins. A maxima, c'est un superbe in-quarto relié de bois et de cuir, au fermoir en fer forgé, à la serrure complexe et protégeant d'épais parchemins vélins cousus de boyau. Dans la mesure où la taille du livre est directement liée au nombre de points de tâche indiqué, vous pouvez utiliser la simple règle suivante : un ouvrage relié richement a un encombrement égal au dixième des points de tâche indiqués.

Adapter l'encombrement. On a déjà vu des voyageurs se débarrasser du superflu pour ne conserver que quelques parchemins, roulés dans un tube de bois ou de cuivre… Le gardien pourra très justement, même si certains ouvrages ont une indication d'encombrement, la prendre en compte ou décider d'autre chose en fonction des particularités de l'exemplaire de son scénario.

Remarque sur l'état des ouvrages.

A la discrétion du Gardien, la difficultée de certains ouvrages listés ci-après peut-être accrue. La présence de ratures et d'ajouts, des feuillets abîmés ou tachetés, etc. peuvent rendre la lecture ardue… Les difficultés stipulées dans ces listes sont celles applicables pour la lecture d'un ouvrage en bon état.

Prise en compte d'Intellect/Ecriture.

Et si le personnage n'a pas au moins 0 en Ecriture ? Ou est faible en Intellect ? Pourquoi profiterait-il des consultations d'un ouvrage de la même manière qu'un autre ayant une meilleur mémoire et connaissant mieux les langues anciennes et la rhétorique. Le Gardien peut donc décider d'indexer le nombre de demi-heures sur le pourcentage lu avec Intellect/Ecriture ; la difficulté de lecture de l'ouvrage ne jouant plus puisque le livre a déjà été lu en première approche.

La bibliothèque

Alchimie

Alchimie et vieilles recettes, anonyme

Difficulté -4, 15 points de tâche, 35 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 10, consultation 25), niveau maximum +5

Catalogue de recettes courantes et moins courantes.

Source. Christian Peltier dans « Coup de Lune », paru dans Atmosphères n°3 et HS n°1

Dernières découvertes en alchimie : expériences pratiques, œuvre mineure de M'Odlenti

Difficulté -4, 4 points de tâche, points d'expérience variables en Alchimie (1ère approche 1/3, consultation 2/3), niveau maximum variable

Enc 2. Ce grimoire date d'une époque avancée de la période M'Odlenti. Le symbole présent sur la couverture est une dent surmontée d'un chapeau pointu, le tout cerclé d'un fil d'or. Organisé comme un manuel alchimique, cet ouvrage propose au lecteur alchimiste de suivre pas à pas 5 expériences inédites en détaillant les produits à utiliser, les temps de chauffe et le matériel nécessaire.

Dans cette œuvre mineure, comme partout ailleurs, M'Odlenti a cherché à nuire aux hauts-rêvants de son époque, dont beaucoup s'adonnaient à l'alchimie. Ce grimoire marque le début d'une nouvelle période dans les créations machiavéliques de l'auteur. Jugez plutôt : chaque expérience décrite n'atteint jamais son but, mais provoque une explosion au cours de sa réalisation.

A la fin de la lecture, effectuer un jet d'Intellect/Alchimie à -6 + les points de tâche en excès. En fonction du type de réussite, le lecteur pourra s'apercevoir de certains problèmes.

- Réussite normale : certains mélanges indiqués sont instables.

- Significative : il est probable qu'une légère erreur de

manipulation (temps de chauffe trop long ou trop court, température erronée) lors des expériences provoque une explosion des mélanges.

- Particulière : le lecteur peut dire exactement quand l'explosion aura lieu (pour noyer le poisson l'auteur fait continuer l'expérience même après le moment de l'explosion).

Un second jet aura lieu lors de l'expérience.

Au moment de la réalisation de l'expérience, l'alchimiste effectue les jets suivants. Pour se conformer à l'expérience décrite, l'alchimiste joue Dextérité/Alchimie à -2 (difficulté des expériences) toutes les 10 minutes afin d'atteindre 6 points de tâche (minimum -4). Si au cours de l'expérience, les -4 points de tâche sont atteints la déflagration se produit immédiatement. Les expériences décrites nécessitent 6 points de tâche, mais les explosions se produisent dès que l'expérience atteint 4 points de tâche. A ce moment, l'alchimiste effectue un nouveau jet d'Intellect/Alchimie à -6 + les éventuels points de tâche acquis en supplément des 4 qui sont nécessaires (un alchimiste qui passe de 3 à 5 points de tâche aura alors un bonus de +1). Si le jet est réussi, l'alchimiste peut arrêter l'expérience en cours et éviter ainsi l'explosion.

En cas d'explosion imminente, le Gardien des Rêves pourra autoriser un jet d'Empathie pour laisser au personnage le temps de se jeter sur le sol et d'encaisser des dégâts moindres. Néanmoins, les dommages matériels pourront être importants. Entre autres, le livre subira des dégâts tels qu'il sera inutilisable. Il est impensable que les personnages puissent créer une explosion quand bon leur semble !

Voici quelques idées d'expériences que les voyageurs pourront trouver dans ce volume. Les descriptions des résultats attendus sont toujours des plus vagues.

- Poudre d'escampette : permet d'éviter les rencontres désagréables.

- Décoction de Vie : revitalise même les personnes âgées.

- Onguent de mieux être : homme ou femme, durée garantie.

- Parfum de séduction 'Homme ardent' ou 'Femme fatale' : pour séduire toutes les femmes, ou tous les hommes.

- Philtre secret : à découvrir sans tarder...

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Des précipitations lentes, Traité d'alchimie, par Algagath le Vieil

Difficulté -6, 18 points de tâche, 40 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 24, consultation 16), niveau maximum +6

Ce traité, rédigé par le vieil Algagath, plagie outrancièrement les Principes décantatoires décrits ci-dessus. Sans évoquer de quelconques rapports avec la métallurgie, l'ouvrage est en revanche augmenté de nombreux passages sur les expériences d'Algagath. L'ensemble est assez confus et le style, qui abuse de renvois géométriques et de ponctuations allusives, rend ce traité quelque peu ardu à terminer.

Source. Envoi de Septimalien

Histoire d'Eaux, par Eaurlandeau le Numide

Difficulté -3, 40 points de tâche, 50 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 20, consultation 30), niveau maximum +1, 30 points d'expérience en cuisine (1ère approche 10, consultation 20), 20 points d'expérience en chant (1ère approche 15, consultation 5), niveau maximum +3

Recueil d'histoires et d'anecdotes d'un long voyage, contenant recettes alchimiques (cristal alchimique, reliquéfaction d'Algagath le Vieil & pulvérisation alchimique), recettes de cuisine exotiques (crème de moule à la sève de pin, gencive de castor marinée à l'antique, ailes de libellule au sucre pailleté & tourte floumée), chants et chansons (Amandjara & Le cavalier de Sombre Neige) ainsi que le journal de bord d'Eaurlandeau et quelques cartes des environs de Lot-de-camp et des Hauts de Hurlements.

Source. Jérôme Pelon dans « Histoire d'Eaux » diffusé sur le site de l'Araignée des Sables

La science des dosages, par Klorûr de Saudyome

Difficulté -6, 15 points de tâche, 48 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 24, consultation 24), niveau maximum +8

Ce traité d'alchimie présente plusieurs expériences qui utilisent les mêmes ingrédients de base, à des dosages différents. Il s'interroge sur les effets individuels et compositionnels de ces différents ingrédients. Ouvrage de référence. Souvent copié, rarement égalé. La méthode rigoureuse de l'ensemble sauve un style complexe qui mêle plusieurs systèmes d'alphabets.

Source. Envoi de Septimalien

Mes plus grands succès commerciaux, par Baldéron l'Empoisonneur

Difficulté -4, 10 points de tâche, 12 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 5, consultation 5), niveau maximum +10 ; 4 points d'expérience en Légendes (1ère approche 0, consultation 4), niveau maximum +5

Baldéron, dont on dit qu'il mourut de s'être délecté d'une soupe de champignons trop négligemment triés, a réunit dans ce recueil grand nombre de ses recettes de poisons et venins. Il ajoute également quelques digressions sur la nature des hommes et des femmes qui furent ses clients un jour et ses victimes le lendemain.

Source. Envoi de Christophe Genser

Mixtures et triturages, par Yodür de Saudyome

Difficulté -5, 12 points de tâche, 32 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 20, consultation 12), niveau maximum +6

Cet abrégé un peu trop concis pour être abordable par les débutants contient, dans un style quelque peu pédant et volontairement hermétique, la plupart des principes alchimiques connus des maîtres alchimistes.

Note : Le Gardien pourra imposer niveau minimum pour pouvoir profiter des bienfaits de cet ouvrage (parex : niveau minimum +2 en Alchimie)

Source. Envoi de Septimalien

Nomenclature Alchimique, par Balzoukar l'ancien

Difficulté -7, 18 points de tâche, 42 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 12, consultation 30), niveau maximum +7

Véritable somme alchimique, cet essai se propose de classifier les corps en fonction de différents paramètres que l'on retrouve dans toutes les spécialités : les bois sont classés selon leurs couleurs, leurs chauffes et leurs résistances à l'eau ; les gemmes sont classées selon leurs clivages; les métaux, selon leur souplesses et leurs duretés… L'ensemble fournit un répertoire de très nombreux corps et éléments utilisés en alchimie. Il n'est pas rare qu'un maître conserve cet ouvrage pour s'y référer en cas de doute, quand bien même son savoir a dépassé ce niveau.

Source. Envoi de Septimalien

Parcours du grand Phylum, par Ionophraste

Difficulté -3, 10 points de tâche, 22 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 10, consultation 12), niveau maximum +5

Ce précis d'alchimie est rédigé avec un emploi exclusif de runes pointues.

Source. Envoi de Septimalien

Principes décantatoires, anonyme

Difficulté -4, 14 points de tâche, 24 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 16, consultation 8), niveau maximum +5 ; 10 points d'expérience en Métallurgie (1ère approche 6, consultation 4), niveau maximum +9

Ce traité anonyme contient d'excellentes informations sur les décantations. Il fournit notamment un vaste panorama de ce que deviennent des préparations alchimiques oubliées trop longtemps dans un coin du laboratoire et en infère quelques principes utiles.

Source. Envoi de Septimalien

Raccourcis sans précipitation, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 18 points de tâche, 32 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 18, consultation 14), niveau maximum +8

L'un des traités de l'illustre Tétragor, dans un style relativement clair, surtout pour ceux qui sont accoutumées à ses abondantes ellipses. Un ouvrage de référence, comme tous les traités que Tétragor a rédigé dans les disciplines qui l'ont intéressé.

Source. Envoi de Septimalien

Répertoire consistant, par Aratchik Kammerloduck

Difficulté -7, 12 points de tâche, 28 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 16, consultation 12), niveau maximum +9

Le sieur Kammerloduck était probablement bibliothécaire. Son style ampoulé, indexé et imbriqué dans des hyperboles sans fins gâche quelque peu l'excellent travail anthologique qui constitue la base de ce compendium. D'une érudition rare, mais sans réelle compétence alchimique, l'auteur cite divers extraits d'ouvrages.

Rêve d'alchimiste, anonyme

Difficulté -3, 16 points de tâche, 30 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 18, consultation 12), niveau maximum +4

Compendium alchimique, incomplet. Il s'agit vraisemblablement d'une compilation plus ou moins ordonnée d'expériences et d'observations faites par plusieurs étudiants doués.

Source. Envoi de Christophe Genser

Rêveries d'alchimiste, anonyme

Difficulté -5, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 10, consultation 15), niveau maximum +5

Traité d'alchimie. Grand in quarto, relié en cuir épais avec fermoir de fer. Il pèse huit livres (2 points d'encombrement). Les pages sont abîmées et tachées. Il contient la recette de l'Élixir du Haut- Rêve.

Note : la description physique du livre n'est donnée qu'à titre indicatif. Des copies sous d'autres formes seraient en circulation…

Source. Diffusé par Arnaud Terral dans le Supplément au Livre des Mondes

Traité des bouillitions, par Maître Van Gluten

Difficulté -2, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +4

D'abord facilité par le style et le vocabulaire très simple, il s'agit d'un aperçu alchimique des couleurs prismatiques de base et des points de fusion des principaux corps connus. Cet ouvrage de référence détaille également les principes de la méditation alchimique selon Van Gluten.

Source. Envoi de Septimalien

Viscosités ternes et colorations onctueuses, anonyme

Difficulté -5, 16 points de tâche, 40 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 20, consultation 20), niveau maximum +7

Cet essai introduit des notions un peu étranges, semblant supposer que consistances et couleurs se rejoignent en un point invisible que le prisme ou la main ne peuvent

déterminer. Au-delà de ces élucubrations scabreuses, l'ouvrage contient un grand savoir, tant sur les méthodes de recherches alchimiques que sur les corps les plus lourds, dont les métaux.

Source. Envoi de Septimalien

Voyages en Alkemy, par Cumerre d'Alkemy

Difficulté -4, 40 points de tâche, 40 points d'expérience en Alchimie (1ère approche 25, consultation 15), niveau maximum +6

Rédigé comme un carnet de voyages, ce traité raconte les aventures d'un alchimiste en herbe, Marc Nofleur, dans la contrée d'Alkemy.

Note: s'agissant de carnets de voyage, le Gardien peut décider d'attribuer des pts d'exp en Légendes.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche » paru sur le site EasteNWest

Astrologie

Conjonctions hasardeuses, Traité d'astrologie, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 32 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 16, consultation 16), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Dodécamancie, Traité d'astrologie, par Plythirque

Difficulté -4, 14 points de tâche, 35 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 20, consultation 15), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Du grand stellarium, Catalogue d'astrologie, par Phocal de Sidéralis

Difficulté -6, 18 points de tâche, 30 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 10, consultation 20), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

En regard des étoiles, Abrégé d'astrologie, par Zulgar le pointu

Difficulté -3, 8 points de tâche, 14 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 6, consultation 8), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Encycliques acycliques, Epitomé d'astrologie, par Phandaal le Magnifique

Difficulté -8, 18 points de tâche, 42 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 20, consultation 22), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Les trente feuillets des forges, fragments pluridisciplinaires, anonyme

Difficulté -7, 30 points de tâche, 10 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 6, consultation 4), niveau maximum +6, 10 points d'expérience en Bricolage (1ère approche 7, consultation 3), niveau maximum +6

Un simple coup d'œil suffit pour voir que les runes datent du second âge, et que la lecture s'annonce très difficile. De plus, les feuillets portent de nombreuses ratures et surcharges.

Les parchemins parlent d'une clepsydre merveilleuse du second âge qui protégeait une cité d'invasions en en fermant les portes à certaines heures. Le lecteur gagne de l'expérience en Astrologie (une clepsydre compte le temps), et en Bricolage (il est précisé quelques astuces utilisées pour monter une clepsydre).

Source. Dominique Prévot dans « Dévaluation à Kauffaure », paru dans le Tinkle Bavard n°26

Mouvements erratiques, Aperçu d'astrologie, anonyme

Difficulté -4, 14 points de tâche, 20 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 8, consultation 12), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Numérologie des Constellations Oubliées, Abrégé d'astrologie, par Wortex

Difficulté -5, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 10, consultation 15), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Passage des Astres et Sommeil de Dragons, Traité d'astrologie, anonyme

Difficulté -5, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 8, consultation 12), niveau maximum +7, 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 4, consultation 6), niveau maximum +7

Ouvrage écrit avec des runes très anciennes. Son encombrement est de 1. Ce livre raconte l'histoire des Astronomes. Leurs recherches, leurs calculs et leurs théories y sont détaillés. Jusqu'à leur abandon, qui est évoqué sans toutefois être explicité.

Source. Dominique Prévot dans « Objectif Lune », paru dans Carnet de Route n°1

Premier Nebulorum, Précis d'astrologie, par Astrobazzarh

Difficulté -7, 15 points de tâche, 22 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 10, consultation 12), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Principes stellaires, Traité d'astrologie, par Antédar de Bagdol

Difficulté -4, 12 points de tâche, 18 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 10, consultation 8), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Second Nebulorum, Précis d'astrologie, par Astrobazzarh

Difficulté -5, 15 points de tâche, 15 points d'expérience en Astrologie (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Botanique

Atypismes floraux, Traité de botanique, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 15 points de tâche, 30 points d'expérience en Botanique (1ère approche 15, consultation 15), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

De la classification olfactive, Essai de botanique, par Longtarin, parfumeur de Spasme

Difficulté -8, 12 points de tâche, 30 points d'expérience en Botanique (1ère approche 20, consultation 10), niveau maximum +7 ; 5 points d'expérience en Séduction (1ère approche 5)

Source. Envoi de Septimalien

De la musique pour les belles plantes, Traité pluridisciplinaire, par Clarine

Difficulté -5, 15 points de tâche, 15 points d'expérience en Botanique (1ère approche 5, consultation 10), niveau maximum +5 ; 10 points d'expérience en voie d'Oniros (1ère approche 8, consultation 2), niveau maximum +7 ; 10 points d'expérience en Musique (1ère approche 8, consultation 2), niveau maximum +5

Dans ce livre, Clarine raconte comment elle a cultivé l'herbe de lunette, puis décrit l'utilisation de son pipeau et l'endroit où elle l'a entreposé. On trouvera de précieuses indications pour apprendre le sort Croissance Végétale (bonus de synthèse +3). On raconte que Clarine est morte écrasée par un chou géant.

Notes d'un voyageur : *« Son livre, habituellement dans la bibliothèque du palais, a été subtilisé par Siméon Narcole. Armilla seule est au courant. »*

Source. François Lévin dans « Herbe à Pipeau », paru sur le site de La Chimère aux Milles Rêves

Enclycopedia Botanica, Encyclopédie de botanique, anonyme

Difficulté -6, 18 points de tâche, 28 points d'expérience en Botanique (1ère approche 8, consultation 20), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées, par Necrove

Difficulté -3, 8 points de tâche, 5 points d'expérience en Botanique (1ère approche 3, consultation 2)

Recueil de plantes dont la plupart ont trait aux morts. Le monde des plantes recèle de nombreux secrets et mystères. Necrove s'est particulièrement intéressé aux plantes en relation avec les morts-vivants. Dans « Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées » il dresse un inventaire assez exhaustif de l'ensemble de ces plantes. Ce livre contient de nombreuses illustrations des plantes traitées, leurs milieux, leur culture ainsi que de nombreuses références vers d'autres ouvrages où ces plantes sont citées.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Fruits et légumes, Catalogue botanique, par Kotylédon le Sage

Difficulté -5, 12 points de tâche, 18 points d'expérience en Botanique (1ère approche 8, consultation 10), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Jus d'herbes, Traité de botanique, par Radikos le Saladier

Difficulté -2, 10 points de tâche, 15 points d'expérience en Botanique (1ère approche 7, consultation 8), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Le guide des plantes magiques, Recueil de botanique, par Nez-pâle-et-rouge

Difficulté -7, 14 points de tâche, 28 points d'expérience en Botanique (1ère approche 10, consultation 18), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Le jardin d'acclimatation, Manuel de botanique, Auteur inconnu

Difficulté -6, 10 points de tâche, 20 points d'expérience en Botanique (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Le petit apothicaire des morts, Tome I – Plantes nécrophiles, Catalogue, Auteur inconnu

Difficulté -4, 30 points de tâche, 20 points d'expérience en Botanique (1ère approche 12, consultation 8), niveau maximum +7 ; 14 points d'expérience en Médecine (1ère approche 8, consultation 6), niveau maximum +6.

Il s'agit de plantes qui poussent en présence des morts ou qui leurs sont bénéfiques. C'est entre autre le cas de la nécrophyle qui permet d'insuffler la pensée à un mort ou encore qui lui permet de lui rendre un aspect vivant. Trois recettes sont décrites, deux permettant de redonner de la chaleur et des couleurs pour quelques semaines à quelques années, une troisième qui permet un entretien du corps sans limite de temps.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Le petit apothicaire des morts, chapitre II – Plantes nécrophobes, Auteur inconnu

Difficulté -4, 10 points de tâche, 4 points d'expérience en Botanique (1ère approche 3, consultation 1), niveau maximum +5.

Catalogue incomplet. Originellement conçu comme un catalogue des plantes nécrophobes, ne poussant pas en présence des morts-vivants ou fanant en leur présence, les quelques feuillets connus à ce jour ne décrivent que deux herbacées communes, de peu d'intérêt botanique.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Pétalographie primaire, Traité de botanique, par Zormilius l'Aîné

Difficulté -6, 18 points de tâche, 28 points d'expérience en Botanique (1ère approche 16, consultation 12), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Sépalographie secondaire, Traité de botanique, par Zéphyrius le Cadet

Difficulté -7, 25 points de tâche, 38 points d'expérience en Botanique (1ère approche 20, consultation 18), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Tiges et racines, Traité de botanique, par Kotylédon le sage

Difficulté -3, 13 points de tâche, 18 points d'expérience en Botanique (1ère approche 9, consultation 9), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Voyages en Botany, par Rufel de Botany

Difficulté -4, 40 points de tâche, 40 points d'expérience en Botanique (1ère approche 15, consultation 25)

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Charpenterie

Echafauds et potences des royaumes aigris, catalogue charpentier, par Claudicus le Gauche

Difficulté -4, 8 points de tâche, 35 points d'expérience en Charpenterie (1ère approche 15, consultation 20), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

L'heure de la Nef, traité de charpenterie marine, Auteur inconnu

Difficulté -6, 20 points de tâche, 40 points d'expérience en Charpenterie (1ère approche 20, consultation 20), niveau maximum +8

Note : s'agissant d'un ouvrage traitant de charpentrie marine, le Gardien peut également attribuer quelques points d'expérience en Navigation, niv max 0 (par ex)

Source. Envoi de Septimalien

Chirurgie

En attendant les Narcotiques, Manuel de premiers soins, par Anonymus le bien nommé

Difficulté -4, 10 points de tâche, 24 points d'expérience en Chirurgie (1ère approche 12, consultation 12), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

La voie du sang, Abrégé de chirurgie, par Sémolosse de Tucléide

Difficulté -4, 14 points de tâche, 28 points d'expérience en Chirurgie (1ère approche 12, consultation 16), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Mes batailles, par Colnoss Mainrouge

Difficulté -6, 18 points de tâche, 16 points d'expérience en Médecine (1ère approche 10, consultation 6), niveau maximum +8, 32 points d'expérience en Chirurgie (1ère approche 12, consultation 20), niveau maximum +8

Colnoss Mainrouge, également haut-rêvant, était le chirurgien personnel de Kilolmond le Cadet, célèbre général de Bagdol qui repoussa durant sa vie pas moins de 57 invasions.

Source. Envoi de Christophe Genser

Os et Nerfs, Auteur inconnu

Difficulté -2, 30 points de tâche, 20 points d'expérience en Chirurgie (1ère approche 11, consultation 9)

Source. Benjamin Schwarz dans « L'hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Combat

Coupés, Taillés, Tranchés et Estocades - Aperçu des arts du combat, par Bourrinus le Scribe

Difficulté -5, 7 points de tâche, 20 points d'expérience en toutes armes (1ère approche 8, consultation 12), niveau maximum +4

Un bref aperçu illustré des principales formes d'attaques et de parades dans les duels opposant différentes combinaisons d'armes à une main. Ouvrage incomplet. Bourrinus le Scribe, parti observer l'usage de la grouine afin d'enrichir son œuvre, n'est jamais revenu.

Source. Envoi de Septimalien

Guerre et Stratégie de Poléon le Batailleur

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Esquive (1ère approche 5, consultation 5), 5 points d'expérience en Légendes (1ère approche 4, consultation 1).

Poléon le Batailleur était célèbre pour ses armées d'Ogres.

Enc 1,5.

Note : niveaux maximum à déterminer par le Gardien.

Source. Dominique Prévot dans « Services Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

L'Encyclopédie Draconique "Lames et Entrelames"

Difficulté -3, 4 points de tâche, 15 points d'expérience en Epée à une main (1ère approche 9, consultation 6), 10 points d'expérience en Dague de mêlée (1ère approche 7, consultation 3).

Dans l'édition d'origine, l'encyclopédie porte sur la tranche le signe astrologique des épées.

Enc 1,5.

Note : niveaux maximum à déterminer par le Gardien.

Source. Dominique Prévot dans « Services Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Cuisine

Festins, orgies et cuisine sauvage, ouvrage anonyme

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Cuisine (1ère approche 4, consultation 6)

Enc 1,5.

Source. Dominique Prévot dans « Services Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

La Bagdoline : vingt recettes, par le Chef René Touraine

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en cuisine (1ère approche 3, consultation 7)

Enc 1,5. Tout y est : les ingrédients, la durée de la cuisson, les méthodes à employer, ainsi que les noms des aromates. Les recettes présentent diverses manières de préparer la Bagdoline (recette inconnue à ce jour…), en fonction de ses capacités, aussi bien pour la cuisinière débutante que pour le maître queux (Cuisine).

Source. Dominique Prévot dans « Services Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Dessin

Des mélanges et des couleurs, un des vieux livres qui subsistent du peintre des rêves Leonardo.

Difficulté -3, 10 points de tâche, 10 points d'expérience en dessin (1ère approche 7, consultation 3), niveau maximum +4, 5 points d'expérience en alchimie (1ère approche 4, consultation 1), niveau maximum +4

Il donne différentes recettes alchimiques de pigmentation ainsi qu'une préparation de base pour la peinture. C'est suivant cette recette que Schreude préparait autrefois ses peintures. Il y a là encore une gemme incrustée dans la couverture. Leonardo tenait manifestement beaucoup à ses écrits.

Source. Eliane Jaulmes dans « Les Couleurs du Rêve », paru sur le site du Conteur des Rêves

Les méthodes de peinture, par Leonardo, Peintre des Rêves

Difficulté -4, 30 points de tâche, 60 points d'expérience en Dessin (1ère approche 25, consultation 35), niveau maximum +6

Une gemme brille dans la couverture en cuir du livre. (Pas d'écaille, la gemme n'a que permanence).

Source. Eliane Jaulmes dans « Les Couleurs du Rêve », paru sur le site du Conteur des Rêves

Divers

Ah la vie ! Oh la mort

Difficulté -6, 40 points de tâche, 40 points d'expérience en Philosophie (1ère approche 25, consultation 15)

Dissertation philosophique sur ce qu'est la vie et ce que sont les morts.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Le mort riant

Difficulté -2, 20 points de tâche, 30 points d'expérience en Humour (1ère approche 22, consultation 8)

Recueil de blagues à l'usage des morts. Rédigé par Os Karouaïde, un ancien locataire du laboratoire. D'après les résidents actuels, Os serait retourné à la poussière après une crise de fou rire qui aurait duré quelques mois…

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Vie et mort d'un mort

Ouvrage anecdotique rédigé par Athanathagore Birfleshele, un ancien locataire du laboratoire. Il s'agirait de son journal de chevet, mais l'encre de mauvaise qualité s'est effacée et ne permet pas de lire plus de quelques pages… Dommage, que de choses intéressantes ce témoignage aurait pu apporter !

D'après les résidents actuels du laboratoire Athanathagore nourrissait des idées noires et aurait fini par se jeter dans le vide.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Ecriture

De l'art du scribe, Traité d'écriture, par Escherel du Bled

Difficulté -1, 20 points de tâche, 30 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 15, consultation 15), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Des figures convaincantes, Glossaire de rhétorique, Auteur inconnu

Difficulté -5, 16 points de tâche, 28 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 16, consultation 12), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Des pieds et des iambes, Cours d'écriture, par Werther de Zloth

Difficulté -2, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 15, consultation 5), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Dialectiques inusitées, Traité d'écriture, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 32 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 16, consultation 16), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

La ponctuation allusive, Traité d'écriture, Auteur inconnu

Difficulté -6, 18 points de tâche, 32 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 20, consultation 12), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Les nouvelles langues mortes, Essai de linguistique, anonyme

Difficulté -3, 10 points de tâche, 24 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 12, consultation 12), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

"Moi, Barak, groin et marchand", Abécédaire, par Barak le groin

Difficulté -4, 8 points de tâche, 10 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 10, consultation 0), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Précis de calligraphie, Précis d'écriture, par Frampanar le bienveillant

Difficulté -1, 18 points de tâche, 15 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Runes ésotériques, Lexique d'écriture, anonyme

Difficulté -6, 12 points de tâche, 25 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 10, consultation 15), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Traduttore, Tradittore, Essai d'écriture

Difficulté -8, 20 points de tâche, 40 points d'expérience en Ecriture (1ère approche 24, consultation 16), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Haut - Rêve

Almanach ritualiste, Mémento ritualiste pour toutes les voies, anonyme

Difficulté -5, 15 points de tâche, points d'expérience variables en draconic (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 5), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

De l'épaisseur de l'écume et ce qui se cache dessous lorsqu'on la soulève

Difficulté -4, 15 points de tâche + 10 pour Thanatos, 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 7, consultation 3), 20 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 6, consultation 14)

15 sols. Ouvrage imprimé assez rare d'un certain M. Ftaghn, thanatausien de la fin du Second Âge qui s'était intéressé aux aberrations piscicoles. Ce livre est actuellement pris pour un recueil de monstres de légende dont on se sert comme support de contes pour faire peur aux enfants. Pour le haut-rêvant qui saura lire entre les lignes il y aura en plus 10 points d'expérience à gagner dans la voie de thanatos.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Des invocations, par Khrachtchoum le Problémeux

Difficulté -3, 20 points de tâche, gain spécial

Ce traité sur les rituels d'invocation de créatures ne peut être assimilé que si l'on possède au minimum zéro en voie d'Hypnos. Il confère un bonus de +2 et de 12 points de sorts pour toutes les invocations des règles et du grimoire.

Source. Envoi de Christophe Genser

Destinations des Impossibilités Rituelles, Traité sur toutes les voies, Traité de légendes, par Vermoulian l'Arpenteur

Difficulté -7, 24 points de tâche, 40 points d'expérience en Légendes et en draconic (1ère approche 20, consultation 20), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Dialogues avec les Invoqués, Chrestomathie hypnosienne, par Myrddhinn de l'Heptacle

Difficulté -7, 16 points de tâche, points d'expérience variables en Hypnos (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 20), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Divers parchemins ayant appartenu à Shakra Nytra, ancien professeur à l'Université de Bagdol.

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 7, consultation 3)

Il disparut juste avant de comparaître devant ses pairs, afin d'établir son éventuelle culpabilité concernant des "recherches non éthiques".

Enc 1,5.

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Draconirologie Sphérique, Opuscule de la voie d'Oniros, anonyme

Difficulté -5, 12 points de tâche, 17 points d'expérience en Oniros (1ère approche 12, consultation 5), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Entropie Onirique, Anonyme

Difficulté -6, 14 points de tâche, 25 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 15, consultation 10), niveau maximum +5

Cet ouvrage a la réputation d'être un des traités de thanatologie les plus clairs, et donc les plus terribles : la voie de la mort devrait garder son mystère...

Source. Benoit Felten dans « Au nom de l'amour », paru dans La Gargouille

Exvocations abjuratoires, Epitomé de la voie d'Hypnos, anonyme

Difficulté -5, 15 points de tâche, 24 points d'expérience en Hypnos (1ère approche 14, consultation 10), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

L'Oniricon, anonyme

Difficulté -2, 20 points de tâche, 4d10+40 points d'expérience en voie d'Oniros (1ère approche 2/3, consultation 1/3), niveau maximum +1

Source. Envoi de Christophe Genser

La bougie au bout du couloir

Difficulté -3, 10 points de tâche, 5 points d'expérience en Légendes (1ère approche 3, consultation 2), 5 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 5, consultation 0)

Comment survivre soi-même au-delà de la mort. Cet ouvrage n'est pas terminé, vraisemblablement c'est celui sur lequel Necrov était en train de travailler.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

La Mort du Dragon, Traité de Thanatologie, par Messina la Putrescente

Difficulté -7, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 9, consultation 11), niveau maximum +3

Source. Benoit Felten dans « Au nom de l'amour », paru dans La Gargouille

La musique draconique, par Efféliron Jolicoeur

Difficulté -2, 26 points de tâche, 20 points d'expérience en Musique (1ère approche 11, consultation 9), niveau maximum +4, 20 points d'expérience en Légendes (1ère approche 8, consultation 12), niveau maximum +4

Ce grimoire décrit le principe de la musique draconique inventée par Efféliron au Second Age. Il donne également un bonus de synthèse de +3 et 15 points de sorts pour tous les sortilèges de musique draconique.

Messina la Putrescente était un des neuf nécromanciens qui, menés pas le tristement fameux Mortèbre précipitèrent la chute du Second Age.

Source. Envoi de Christophe Genser

La Peau de l'Animal, de Gédéon la Belette

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 4, consultation 6)

Un ouvrage qui explore les possibilités du rituel d'Auto métamorphose en Bête.

Enc 1,5.

Note : le Gardien peut décider que l'ouvrage donne un bonus de synthèse et des points de sort pour le rituel en question.

Source. Benoit Felten dans « Au nom de l'amour », paru dans La Gargouille

Le Grand Iris, par Khrachtchoum le Problémeux

Difficulté -3, 16 points de tâche, gain spécial

Bonus de synthèse de +2 et 12 points de sorts aux trois yeux d'Hypnos (Invisibilité, Transfiguration et Métamorphose). Pour assimiler ce traité de haut-rêve, il faut posséder au moins le niveau zéro en voie d'Hypnos.

Source. Envoi de Christophe Genser

Le livre de Phander Phillander

Difficulté -6, 30 points de tâche, 20 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 8, consultation 12), niveau maximum +6

Phander Phillander était très méchant ; son livre le prouve. C'est lui l'inventeur du chiendent phillandreux, c'est lui qui a provoqué la ruine de Jadhys. On dit de lui qu'apprenant la mort ridicule de sa rivale Clarine, il aurait été pris d'un tel éclat de rire qu'il en mourut.

Source. François Lévin dans « Herbe à Pipeau », paru sur le site de La Chimère aux Milles Rêves

Le livre des sombres secrets, anonyme

Difficulté -6, 10 points de tâche, gain spécial

Le lecteur doit posséder la compétence Légendes à un minimum de zéro. Il s'agit d'une sorte de manuel sur Thanatos, non pas pour l'apprendre, mais pour le combattre. La totalité des monstres, entités, sorts et techniques y sont exposés. En pratique, tout ce qui est écrit dans les règles sur Thanatos est dès lors connu du personnage.

Source. Envoi de Christophe Genser

Le Narcolepton, anonyme

Difficulté -4, 24 points de tâche, gain spécial

Bonus de synthèse de +3 aux sept Ecailles de Protection.

Source. Envoi de Christophe Genser

Le petit apothicaire des morts, chapitre III – Plantes nécrophages et nécrofuges

Difficulté -4, 10 points de tâche, 4 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 3, consultation 1)

Plantes nuisibles aux morts-vivants. Certaines, telle la népancrasie sont néfastes pour les chairs mortes, d'autres, telle la moritoine s'attaquent plus à l'esprit du mort.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Les versets thanatiques, Abrégé thanataire, anonyme

Difficulté -4, 22 points de tâche, 30 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 20, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Médiations méditatives, Méthode pour toutes les voies, anonyme

Difficulté -1, 20 points de tâche, points d'expérience variables en draconic (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 0), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Mort et vif, chapitre I - Animation

Difficulté -4, 20 points de tâche, 10 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 4, consultation 6)

Où l'on apprend les techniques de concentration de Necrov ainsi que diverses créatures qui ont servi à ses expériences (de l'animal à l'homme en passant par le groin). Les techniques exposées concernent les sorts de transformation en zombie, d'animation de squelettes, faire parler un crâne, et faire parler un mort

Gain de +2 à la synthèse des sorts du livre

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Mort et vif, chapitre II - Pensée

Difficulté -4, 35 points de tâche, 10 points d'expérience en Psychanalyse (1ère approche 3, consultation 7), 10 points d'expérience en Botanique (1ère approche 5, consultation 5), 20 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 12, consultation 8)

Comment redonner une pensée cohérente à un mort.

Gain de +4 à la synthèse des sorts du livre

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Petit bréviaire à l'usage des moribonds et des non vivants

Difficulté -4, 20 points de tâche, 10 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 5, consultation 5), 10 points d'expérience en Chirurgie (1ère approche 7, consultation 3), 10 points d'expérience en Médecine (1ère approche 6, consultation 4)

Recettes et médecines pour entretenir sa forme après la mort

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Phénomènes d'Adsorptions Aléatoires dans les Effets de Seuil, Traité de la voie d'Hypnos, par Tétragor le Grand

Difficulté -7, 30 points de tâche, points d'expérience variables en Hypnos (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 30), niveau maximum +12

Source. Envoi de Septimalien

Prime Retrotopic, Traité sur Oniros, par Almagast le disciple

Difficulté -2, 16 points de tâche, 20 points d'expérience en Oniros (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Principes Drachromatiques, Essai de la voie d'Oniros, par Polykromath

Difficulté -2, 8 points de tâche, points d'expérience variables en Oniros (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 5), niveau maximum +12

Source. Envoi de Septimalien

Quart Retrotopic, Traité sur Hypnos et Narcos, par Almagast le sage

Difficulté -5, 13 points de tâche, 20 points d'expérience en Hypnos et Narcos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Quint Retrotopic, Traité sur Narcos, par Almagast le Vieil

Difficulté -6, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Narcos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Retrotopic Septième, Traité sur Thanatos, par Almagast l'Oniroclaste

Difficulté -8, 10 points de tâche, 20 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Second Retrotopic, Traité sur Oniros et Hypnos, par Almagast le Jeune

Difficulté -3, 15 points de tâche, 20 points d'expérience en Oniros et Hypnos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Sexte Retrotopic, Traité sur Narcos et Thanatos, par Almagast l'Ancêtre

Difficulté -7, 11 points de tâche, 20 points d'expérience en Narcos et Thanatos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Subjugations Narcotiques : Du couple Essence, Existence, Somme théorique des voies de Narcos et Thanatos, par Thragorn, petit père des gemmes

Difficulté -9, 15 points de tâche, 50 points d'expérience en Narcos et Thanatos (1ère approche 30, consultation 20), niveau maximum +15

Source. Envoi de Septimalien

Synthèses académiques, Aperçu théorique pour toutes les voies, anonyme

Difficulté -3, 10 points de tâche, points d'expérience variables en draconic (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 5), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Thanatos : mythes et réalités, œuvre mineure de M'Odlenti

Difficulté -4, 8 points de tâche, 75 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 25, consultation 50), niveau maximum 0 ou 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 6, consultation 4)

Ce volume porte le symbole de Mod à l'époque de ses études. Les hauts-rêvants reçoivent les points d'expérience en Thanatos, et 10 points d'expérience en Légendes pour les

autres. Cet ouvrage de qualité fait brutalement découvrir la voie de Thanatos à des hauts-rêvants qui ne la pratiquaient pas. L'apport d'expérience dans cette voie fait diminuer d'autant l'une des autres voies draconiques (au choix du lecteur).

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Thanatos de la glace, de Kallypso la thanatosienne

Difficulté -2, 8 points de tâche, 16 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 10, consultation 6), niveau maximum +4

Ensemble de trois livres de Thanatos dans lequel la sombre demoiselle parle de ses travaux sur la création d'un golem de glace. Elle aurait réussit mais on n'entendit plus parler de dame Kallypso par la suite...

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Théorie de la Sphéricité Restreinte, Traité de la voie d'Oniros, par Tétragor le Grand

Difficulté -7, 30 points de tâche, points d'expérience variables en Oniros (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 30), niveau maximum +12

Source. Envoi de Septimalien

Tierce Retrotopic, Traité sur Hypnos, par Almagast le mûr

Difficulté -4, 14 points de tâche, 20 points d'expérience en Hypnos (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Transonirisme Ritualiste du Second Ordre, Traité de la voie d'Hypnos, par Tétragor le Grand

Difficulté -7, 30 points de tâche, points d'expérience variables en Hypnos (1ère approche à définir par le Gardien, consultation 30), niveau maximum +12

Source. Envoi de Septimalien

Y a-t-il une vie avant la mort ?

Difficulté -4, 10 points de tâche, 5 points d'expérience en Thanatos (1ère approche 3, consultation 2)

Traite de sujets divers concernant les expériences que Necrov projetait de faire ainsi que des moyens qu'il pensait mettre en œuvre pour arriver à des résultats. Parmi ces sujets, les plus ambitieux étaient d'insuffler une âme à un objet mobile (marionnette), extraire l'âme d'un objet inanimé et tenter d'entrer en contact avec, insuffler deux âmes dans un même corps mort, insuffler l'âme d'un mort dans un corps vivant, etc.

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Jeu

Gagner à tous les coups, par Norbert Filou

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Jeu (1ère approche 6, consultation 4)

Enc 1,5. Ou "comment connaître les règles et mieux tricher pour être certain de gagner".

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Légendes

Aphorismes des Grands, Traité de légendes, par Khrachtchoum le Problèmeux

Difficulté -3, 14 points de tâche, 22 points d'expérience en Légendes (1ère approche 12, consultation 10), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Contes d'Astide, en deux tomes

Difficulté -1, 10 points de tâche, 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 5, consultation 5), niveau maximum +4

Enc 0,5. 1 sol (soit une pièce d'argent) chaque tome.

Astide contait des histoires tous les mois. Soit des histoires qu'il inventait, soit des légendes dont il se souvenait, ou encore des aventures piochées au hasard dans sa bibliothèque personnelle.

Parfois, à la place de l'histoire, Astide préparait une surprise. Un jour, Astide avait fait un grand feu. Derrière le feu, par rapport aux villageois, se trouvait une grande vitre teintée. La fumée devenait très dense, presque étouffante, mais lorsque Astide commença sa narration, tout le monde vit bien les lieux et les personnages du conte se dessiner, et évoluer sur la vitre au fur et à mesure de l'histoire...

Source. Dominique Prévot dans « Objectif Lune », paru dans Carnets de Route n°1

Contes classiques de l'ancien temps, Recueil de contes, anonyme

Difficulté -2, 10 points de tâche, 16 points d'expérience en Légendes (1ère approche 8, consultation 8), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Déclin et chute de l'Empire Rêvé, Traité de légendes

Difficulté -5, 24 points de tâche, 35 points d'expérience en Légendes (1ère approche 20, consultation 15), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

La Légende des Cycles, Recueil versifié, par Hugo de Bjwal, l'Exilé

Difficulté -6, 21 points de tâche, 40 points d'expérience en Légendes (1ère approche 30, consultation 10), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

La Grande Guerre des Sucres, Essai de légendes, par Epizod 1er, roi de Karamélis

Difficulté -5, 13 points de tâche, 20 points d'expérience en Légendes (1ère approche 12, consultation 8), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Lamenticides, Recueil de légendes, par Waldemar de Gnia

Difficulté -4, 12 points de tâche, 16 points d'expérience en Légendes (1ère approche 6, consultation 10), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Le Décatologue, par Mégabore l'Interminable

Difficulté -3, 14 points de tâche, 18 points d'expérience en Légendes (1ère approche 8, consultation 10), niveau maximum +10

Articles biographiques. Mégabore dut son surnom d'interminable à la longueur de ses péroraisons. Ceux de ses élèves qui venaient à ses cours, dûment munis d'oreillers et de couvertures, affirmaient que le ron-ron de sa voix était source de réelle relaxation.

Source. Envoi de Christophe Genser

Le Mythe Draconique unifié, Essai légendaire

Difficulté -4, 18 points de tâche, 26 points d'expérience en Légendes (1ère approche 14, consultation 12), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Légendes de Morts Anciennes

Difficulté -2, 8 points de tâche, 15 points d'expérience en Légendes (1ère approche 9, consultation 6), niveau maximum +8

Un livre à la reliure très usagée, dans lequel on trouve tout ce qu'il y a à savoir sur les vampires ainsi que sur la façon de les combattre. L'ouvrage ne traite pas que des vampires. D'une manière générale, il relate des légendes de morts mystérieuses, de résurrections étranges, du pouvoir qu'ont les nécromanciens d'animer des squelettes ou des zombis. L'ouvrage a un encombrement de 1.

Source. Denis Gerfaud dans « Le Val d'Ebampyre », paru dans Dragon Radieux n°12

Mémoires d'Outre-Rêve, Traité de légendes, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 31 points d'expérience en Légendes (1ère approche 16, consultation 15), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Pérégrinations transoniriques, Traité de légendes, par Vermoulian l'Arpenteur

Difficulté -7, 20 points de tâche, 38 points d'expérience en Légendes (1ère approche 20, consultation 18), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Recueil de légendes anciennes, œuvre mineure de M'Odlenti

Difficulté -4, 5 points de tâche, points d'expérience variables en Légendes (1ère approche 1/3, consultation 2/3)

Enc 2. Ce volume porte également le symbole de Mod à l'époque de ses études. C'est un ouvrage moins vicieux que le précédent. Ce manuel de Mod documente des Légendes anciennes dans le but "de rétablir la réalité des faits", selon les propres termes de l'introduction. Très convaincants, les arguments avancés sont néanmoins tous faux. Aussi, en fonction de ses connaissances actuelles, le lecteur s'apercevra-t-il ou non de la manipulation de l'auteur. Après la lecture du livre, le lecteur effectue un jet d'Intellect/Légendes à -4 + les points de tâche acquis en excès.

- Sur un échec, le lecteur perd 15 points d'expérience en Légendes, car il apprend des faits erronés et inutiles. Il lui faudra donc par la suite découvrir les vraies légendes, et faire la part du vrai et du faux. Ce qui est loin d'être facile pour des légendes.

- Une réussite normale ou significative permettra au lecteur de s'apercevoir que certaines légendes établies sur des bases irréfutables sont contredites dans ouvrage. Le lecteur pensera donc que ces nouvelles versions sont peu fiables. Pas de gain, ni de perte d'expérience.

- Avec une réussite particulière ou mieux le lecteur aura le sentiment que l'écriture de ces légendes falsifiées est volontaire et que le but est de nuire à celui qui les lit. Il gagne 5 points d'expérience en Légendes (avec un maximum de +3), car s'il n'a rien appris à partir du livre, il a maintenant plus d'informations sur Mod et ses ouvrages.

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Songes infinis, Pensées oniriques, par Artomik le Pensif

Difficulté -2, 8 points de tâche, 15 points d'expérience en Légendes (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Une cité au centre des Rêves, par Meck Hallot le Grand

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 7, consultation 3)

Enc 1,5. C'est un ouvrage mi historique, mi touristique, décrivant l'évolution de la vie de la cité et de son architecture à travers les années.

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Maçonnerie

Fondations, Traité de maçonnerie, par Issac d'Asimauve

Difficulté -6, 16 points de tâche, 32 points d'expérience en Maçonnerie (1ère approche 14, consultation 18), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Matériau et Matériels, Opuscule de maçonnerie, par Godffroy le Vénérable

Difficulté -3, 12 points de tâche, 15 points d'expérience en Maçonnerie (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Maroquinerie

Cuirs et écailles

Difficulté -2, 20 points de tâche, 15 points d'expérience en Maroquinerie (1ère approche 5, consultation 10)

2 sols. Recueil de techniques pour l'apprêtement des peaux de poissons.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Médecine

Affections outremondiennes, Essai de médecine, par Silvre Griselimbe

Difficulté -5, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Médecine (1ère approche 10, consultation 15), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Classification gustative des poisons ingestifs, Traité inachevé de médecine, par Marie la Curieuse

Difficulté -8, 18 points de tâche, 38 points d'expérience en Médecine (1ère approche 20, consultation 18), niveau maximum +12

Source. Envoi de Septimalien

Des Maladies du Rêve, par Plutarxès le Somnolent

Difficulté -6, 16 points de tâche, 20 points d'expérience en Médecine (1ère approche 9, consultation 11), niveau maximum +7

Plutarxès le Somnolent affirmait rêver ses ouvrages, d'où son surnom. La légende raconte qu'à la publication de ce livre, la communauté médicale de l'empire de Selikanthe, incrédule, s'exclama "Il rêve !"

Source. Benoit Felten dans « Au nom de l'amour », paru dans La Gargouille

Des Troubles Onirosomatiques, du Professeur Franchepierre, Honorable Médecin en la Cyté de Chandrapore

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Médecine (1ère approche 6, consultation 4)

Enc 1,5.

Source. Eliane Jaulmes dans « Les Couleurs du Rêve », paru sur le site du Conteur des Rêves

Du bon usage du clystère, Précis d'infirmerie

Difficulté -4, 6 points de tâche, 20 points d'expérience en Médecine (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Effets curatifs inexpliqués, Traité de médecine, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 35 points d'expérience en Médecine (1ère approche 20, consultation 15), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Etude d'un corps vivant et mort, par le Docteur Morbilis

Difficulté -4, 12 points de tâche, 15 points d'expérience en Médecine (1ère approche 9, consultation 6), niveau maximum +5

L'ouvrage décrit dans la première partie les mécanismes vitaux du corps humain puis dans une seconde partie l'évolution du cadavre (décomposition, puanteurs, gonflements ventraux etc.). Le Docteur Morbilis était réputé pour expérimenter maladies et remèdes sur sa propre personne. On raconte qu'à la fin de sa vie son apparence n'avait plus rien d'humaine.

Source. Benoit Felten dans « Au nom de l'amour », paru dans La Gargouille

Gris et noirs, des régimes préventifs, Manuel de médecine, par Tignac d'Horgane

Difficulté -3, 12 points de tâche, 24 points d'expérience en Médecine (1ère approche 15, consultation 9), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Les grands maux de notre ère, ouvrage collectif de l'Université de Médecine de Bagdol

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Médecine (1ère approche 5, consultation 5)

Enc 1,5. Ce livre traite des maladies courantes et de certaines autres plus rares. Il précise les symptômes et énumère les antidotes connus.

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Maladies terrifiantes, Traité de médecine, par Artomik le Pensif

Difficulté -5, 18 points de tâche, 28 points d'expérience en Médecine (1ère approche 10, consultation 18), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Mort et vif, annexe de la maladie mentale chez les morts

Difficulté -2, 15 points de tâche, 10 points d'expérience en Médecine (1ère approche 6, consultation 4)

Source. Benjamin Schwarz dans « Je rêvais d'une autre mort… », paru sur le site d'EasteNWest

Ordre et désordres des fièvres, Traité de médecine, par Lanquedû

Difficulté -4, 15 points de tâche, 24 points d'expérience en Médecine (1ère approche 12, consultation 12), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Posologies incurables, Abrégé de médecine, par Wertèbre le Limbaire

Difficulté -4, 10 points de tâche, 18 points d'expérience en Médecine (1ère approche 10, consultation 8), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Voyages en Corps Humains suivi de Digressions Animales, par Maître Masteco de Regesi

Difficulté -4, 40 points de tâche, 40 points d'expérience en Médecine (1ère approche 12, consultation 28)

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Navigation

L'odeur des perditions en boucle, Traité de navigation, par le capitaine Jehan d'Eppe

Difficulté -4, 16 points de tâche, 44 points d'expérience en Navigation (1ère approche 20, consultation 24), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Nez en poupe, Œil à la proue, Traité de navigation, par le quartier-maître

Difficulté -7, 12 points de tâche, 38 points d'expérience en Navigation (1ère approche 18, consultation 20), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Récits de récifs, Recueil de navigation, par le mousse

Difficulté -3, 8 points de tâche, 24 points d'expérience en Navigation (1ère approche 16, consultation 8), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Orfèvrerie

Accouchements exotiques, Catalogue d'orfèvrerie, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 32 points d'expérience en Orfèvrerie (1ère approche 12, consultation 20), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

L'Art de la facette, Abrégé d'orfèvrerie lapidaire, par Sélimène d'Eloïs

Difficulté -5, 10 points de tâche, 16 points d'expérience en Orfèvrerie (1ère approche 10, consultation 6), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Secrets des Eaux et de leurs Feux, Traité d'orfèvrerie, par Quart-Tiers de Chandrapore

Difficulté -6, 12 points de tâche, 40 points d'expérience en Orfèvrerie (1ère approche 24, consultation 16), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Usure de la double octale, Précis d'orfèvrerie lapidaire, par Nitot le Chaumier

Difficulté -3, 12 points de tâche, 18 points d'expérience en Orfèvrerie (1ère approche 14, consultation 4), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Pêche

J'apprends à pêcher avec papa de Madame Enna Piscilvestre

Difficulté -2, 15 points de tâche, 25 points d'expérience en Pêche (1ère approche 10, consultation 15)

80 deniers. Premier livre offert aux enfants lorsqu'ils sont en âge d'écouter et de comprendre, parfois même avant. Bien qu'adoptant un ton résolument mièvre et enfantin, ce livre recèle de nombreux conseils pour un amateur.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Le Fer et l'écume

Difficulté -4, 30 points de tâche, 35 points d'expérience en Pêche (1ère approche 15, consultation 20)

10 sols. Recueil de techniques de pêches imprimé et diffusé par la Grande Académie de pêcherie d'Ésospionrie.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Séduction

Chaleur et consistance, grand mystère de l'alchimie féminine, Opuscule de séduction, par Sabrine de Spasme, princesse courtisane

Difficulté -5, 14 points de tâche, 36 points d'expérience en Séduction (1ère approche 20, consultation 16), niveau maximum +8

Un récit apparemment autobiographique sur les pratiques préférées d'une courtisane et sur la façon de la faire venir.

Source. Envoi de Septimalien

Contes des Libertines d'Olis, Recueil fripon, anonyme

Difficulté -3, 10 points de tâche, 25 points d'expérience en Séduction (1ère approche 10, consultation 15), niveau maximum +6

Difficulté -4, 6 points de tâche, 15 points d'expérience en Séduction (1ère approche 5, consultation 10), niveau maximum +3 (version expurgée)

Savoureuses historiettes érotiques mettant en scène un temple de jeunes vierges, à la beauté insurpassable.

Source. Envoi de Septimalien

Survies

Atlas typologiques des basses terres : les chutes vertigineuses, Aperçu des montagnes, par Mathilde la Revenante

Difficulté -4, 10 points de tâche, 22 points d'expérience en Survie en montagnes (1ère approche 10, consultation 12), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Atlas typologiques des basses terres : les désolations glaçantes, Aperçu des glaciers, par Mathilde la Revenante

Difficulté -4, 10 points de tâche, 24 points d'expérience en Survie en glaces (1ère approche 10, consultation 14), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Atlas typologiques des basses terres : les insolations cuisantes, Aperçu des déserts, par Mathilde la revenante

Difficulté -4, 10 points de tâche, 20 points d'expérience en Survie en désert (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Atlas typologiques des basses terres : les mares insolentes, Aperçu des marais, par Mathilde la Revenante

Difficulté -4, 10 points de tâche, 28 points d'expérience en Survie en marais (1ère approche 10, consultation 18), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Atlas typologiques des basses terres : les sylves égarantes, Aperçu des forêts, par Mathilde la Revenante

Difficulté -4, 10 points de tâche, 26 points d'expérience en Survie en forêt (1ère approche 10, consultation 16), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Zoologie

De la Vivisection, Traité de zoologie, par Wertèbre le limbaire

Difficulté -4, 12 points de tâche, 20 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 10, consultation 10), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

Des curiosités bestiales, Aperçu de zoologie, par Tétragor le Grand

Difficulté -4, 16 points de tâche, 30 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 12, consultation 18), niveau maximum +8

Source. Envoi de Septimalien

Du règne bestial, Essai de zoologie, par Pikasson l'odorant

Difficulté -5, 18 points de tâche, 28 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 16, consultation 12), niveau maximum +6

Source. Envoi de Septimalien

En chair et en eau

Difficulté -4, 30 points de tâche, 35 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 10, consultation 25)

3 sols. Ouvrage très exhaustif sur les poissons, il s'agit du cinquième tome d'une encyclopédie dont les autres volumes ont été perdus depuis longtemps. Cet ouvrage est l'œuvre d'un certain zoologue Pissophil-Gontiers.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

La taxidermie facile, Aperçu de zoologie, par Wertèbre le Limbaire

Difficulté -3, 9 points de tâche, 15 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +4

Source. Envoi de Septimalien

Le grand Ver de Thanebranche, Opuscule de zoologie

Difficulté -8, 5 points de tâche, 15 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 10, consultation 5), niveau maximum +9

Source. Envoi de Septimalien

Les animaux fantastiques, du Professeur Tourneciel

Difficulté -3, 4 points de tâche, 10 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 6, consultation 4), 10 points d'expérience en Légendes (1ère approche 5, consultation 5)

Enc 1,5. Cet ouvrage décrit des animaux imaginaires (dans l'esprit du rédacteur) tels que le Yéti, les glous, les fanugernes et autres talorgnes.

Source. Dominique Prévot dans « Service Compris », paru dans La Tribune des Vagabons du Rêve n°14

Manuel des Monstres, Bestiaire zoologique, par Gygasque le Donjonneux

Difficulté -6, 16 points de tâche, 26 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 8, consultation 18), niveau maximum +5

Source. Envoi de Septimalien

Nos ennemies les bêtes, Traité de zoologie, par Paranos le Moindre

Difficulté -2, 15 points de tâche, 36 points d'expérience en Zoologie (1ère approche 18, consultation 18), niveau maximum +7

Source. Envoi de Septimalien

Index

169 LIVRES, PARCHEMINS, FEUILLETS ET AUTRES ECRITS

Alchimie (17)

Alchimie et vieilles recettes
Dernières découvertes en alchimie : expériences pratiques, oeuvre mineure de M'Odlenti
Des précipitations lentes, Traité d'alchimie, par Algagath le vieil
Histoire d'Eaux, d'Eaurlandeau le Numide
La science des dosages, Traité d'alchimie, par Klorûr de Saudyome
Mes plus surprenantes découvertes : expériences pratiques, par M'Odlenti
Mes plus grands succès commerciaux, par Baldéron l'Empoisonneur
Mixtures et triturages, Abrégé d'alchimie, par Yodür de Saudyome
Nomenclature Alchimique, Abrégé d'alchimie, par Balzoukar l'ancien
Parcours du grand Phylum, Précis d'alchimie, par Ionophraste
Principes décantatoires, Traité d'alchimie, anonyme
Raccourcis sans précipitation, Traité d'alchimie, par Tétragor le Grand
Répertoire consistant, Anthologie d'extraits alchimiques, par Aratchik Kammerloduck
Rêve d'alchimiste, anonyme
Rêveries d'alchimiste, un anonyme
Traité des bouillitions, Aperçu alchimique, par maître Van Gluten
Viscosités ternes et colorations onctueuses, Essai d'alchimie, anonyme
Voyages en Alkemy par Cumerre d'Alkemy

Astrologie (12)

Conjonctions hasardeuses, Traité d'astrologie, par Tétragor le Grand
Dodécamancie, Traité d'astrologie, par Plythirque
Du grand stellarium, Catalogue d'astrologie, par Phocal de Sidéralis
En regard des étoiles, Abrégé d'astrologie, par Zulgar le pointu
Encycliques acycliques, Epitomé d'astrologie, par Phandaal le Magnifique
Les trente feuillets des forges
Mouvements erratiques, Aperçu d'astrologie, anonyme
Numérologie des Constellations oubliées, Abrégé d'astrologie, par Wortex
Passage des Astres et Sommeil de Dragons
Premier Nebulorum, Précis d'astrologie, par Astrobazzarh
Principes stellaires, Traité d'astrologie, par Antédar de Bagdol
Second Nebulorum, Précis d'astrologie, par Astrobazzarh

Botanique (15)

Atypismes floraux, Traité de botanique, par Tétragor le Grand
De la classification olfactive, Essai de botanique, par Longtarin, grand parfumeur de Spasme
De la musique pour les belles plantes
Enclycopedia Botanica, Encyclopédie de botanique, Anonyme
Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées

Fruits et légumes, Catalogue botanique, par Kotylédon le sage
Jus d'herbes, Traité de botanique, par Radikos le saladier
Le guide des plantes magiques, Recueil de botanique, par Nez-pâle-et-rouge
Le jardin d'acclimatation, Manuel de botanique
Le petit apothicaire des morts, chapitre I – Plantes nécrophiles
Le petit apothicaire des morts, chapitre II – Plantes nécrophobes
Pétalographie primaire, Traité de botanique, par Zormilius, l'aîné
Sépalographie secondaire, Traité de botanique, par Zéphyrius, le cadet
Tiges et racines, Traité de botanique, par Kotylédon le sage
Voyages en Botany par Rufel de Botany

Charpenterie (2)

Echafauds et potences des royaumes aigris, catalogue charpentier, par Claudicus le gauche
L'heure de la Nef, traité de charpenterie marine

Chirurgie (4)

En attendant les Narcotiques, Manuel de premiers soins, Anonymus le bien nommé
La voie du sang, Abrégé de chirurgie, par Sémolosse de Tucléide
Mes batailles, par Colnoss Mainrouge
Os et Nerfs

Combat (3)

Coupés, Taillés, Tranchés et Estocades - Aperçu des arts du combat, par Bourrinus le Scribe
Guerre et Stratégie de Poléon le Batailleur, célèbre pour ses armées d'Ogres.
L'Encyclopédie Draconique "Lames et Entrelames", portant sur la tranche le signe astrologique des Epées.

Cuisine (2)

Festins, orgies et cuisine sauvage, ouvrage anonyme
La Bagdoline : vingt recettes, par le Chef René Touraine.

Dessin (2)

Les méthodes de peinture, par Leonardo, Peintre des Rêves.
Des mélanges et des couleurs, un des vieux livres qui subsistent du peintre des rêves Leonardo.

Divers (4)

Ah la vie ! Oh la mort
Le mort riant
Vie et mort d'un mort

Ecriture (10)

De l'art du scribe, Traité d'écriture, par Escherel du Bled
Des figures convaincantes, Glossaire de rhétorique
Des pieds et des iambes, Cours d'écriture, par Werther de Zloth
Dialectiques inusitées, Traité d'écriture, par Tétragor le Grand
La ponctuation allusive, Traité d'écriture
Les nouvelles langues mortes, Essai de linguistique, anonyme
"Moi, Barak, groin et marchand", Abécédaire, par Barak le groin
Précis de calligraphie, Précis d'écriture, par Frampanar le bienveillant
Runes ésotériques, Lexique d'écriture, anonyme
Traduttore, Tradittore, Essai d'écriture

Haut-Rêve (40)

Almanach ritualiste, Mémento ritualiste pour toutes les voies, anonyme

De l'épaisseur de l'écume et ce qui se cache dessous lorsqu'on la soulève

Des invocations, par Khrachtchoum le Problémeux

Destinations des Impossibilités Rituelles, Traité sur toutes les voies, Traité de légendes, par Vermoulian l'Arpenteur

Dialogues avec les Invoqués, Chrestomathie hypnosienne, par Myrddhinn de l'Heptacle

Divers parchemins ayant appartenu à Shakra Nytra, ancien professeur à l'Université de Bagdol.

Draconirologie Sphérique, Opuscule de la voie d'Oniros, anonyme

Entropie Onirique, Anonyme. Traité de Thanatologie

Exvocations abjuratoires, Epitomé de la voie d'Hypnos, anonyme

L'Oniricon, anonyme

La bougie au bout du couloir

La Mort du Dragon, par Messina la Putrescente. Traité de Thanatologie

La musique draconique, par Efféliron Jolicoeur

La Peau de l'Animal, de Gédéon la Belette

Le Grand Iris, par Khrachtchoum le Problémeux

Le livre de Phander Phillander

Le livre des sombres secrets, anonyme.

Le Narcolepton, anonyme

Le petit apothicaire des morts, chapitre III – Plantes nécrophages et nécrofuges

Les versets thanatiques, Abrégé thanataire, anonyme

Médiations méditatives, Méthode pour toutes les voies, anonyme

Mort et vif, chapitre I - Animation

Mort et vif, chapitre II - Pensée

Petit bréviaire à l'usage des moribonds et des non vivants

Phénomènes d'Adsorptions Aléatoires dans les Effets de Seuil, Traité de la voie d'Hypnos, par Tétragor le Grand

Prime Retrotopic, Traité sur Oniros, par Almagast le disciple

Principes Drachromatiques, Essai de la voie d'Oniros, par Polykromath

Quart Retrotopic, Traité sur Hypnos et Narcos, par Almagast le sage

Quint Retrotopic, Traité sur Narcos, par Almagast le vieil

Retrotopic Septième, Traité sur Thanatos, par Almagast l'Oniroclaste

Second Retrotopic, Traité sur Oniros et Hypnos, par Almagast le jeune

Sexte Retrotopic, Traité sur Narcos et Thanatos, par Almagast l'ancêtre

Subjugations Narcotiques : Du couple Essence, Existence, Somme théorique des voies de Narcos et Thanatos, par Thragorn, petit père des gemmes

Synthèses académiques, Aperçu théorique pour toutes les voies, anonyme

Thanatos : mythes et réalités, oeuvre mineure de M'Odlenti

Thanatos de la glace, de Kallypso la thanatosienne

Théorie de la Sphéricité Restreinte, Traité de la voie d'Oniros, par Tétragor le Grand

Tierce Retrotopic, Traité sur Hypnos, par Almagast le mûr

Transonirisme Ritualiste du Second Ordre, Traité de la voie d'Hypnos, par Tétragor le Grand

Y a-t-il une vie avant la mort ?

Jeu (1)

Gagner à tous les coups, de Norbert Filou.

Légendes (15)

Aphorismes des Grands, Traité de légendes, par Khrachtchoum le problèmeux
Contes d'Astide, en deux tomes
Contes classiques de l'ancien temps, Recueil de contes, anonymes
Déclin et chute de l'Empire Rêvé, Traité de légendes
La Légende des Cycles, Recueil versifié, par Hugo de Bjwal, l'exilé
La Grande Guerre des Sucres, Essai de légendes, par Epizod 1er, roi de Karamélis
Lamenticides, Recueil de légendes, par Waldemar de Gnia
Le Décatologue, par Mégabore l'Interminable
Le Mythe Draconique unifié, Essai légendaire
Légendes de Morts Anciennes
Mémoires d'Outre-Rêve, Traité de légendes, par Tétragor le Grand
Pérégrinations transoniriques, Traité de légendes, par Vermoulian l'Arpenteur
Recueil de légendes anciennes, oeuvre mineure de M'Odlenti
Songes infinis, Pensées oniriques, par Artomik le pensif
Une cité au centre des Rêves, par Meck Hallot le Grand.

Maçonnerie (2)

Matériau et Matériels, Opuscule de maçonnerie, par Godffroy le Vénérable
Fondations, Traité de maçonnerie, par Issac d'Asimauve

Maroquinerie (1)

Cuirs et écailles

Médecine (14)

Affections outremondiennes, Essai de médecine, par Silvre Griselimbe
Classification gustative des poisons ingestifs, Traité inachevé de médecine, par Marie la curieuse
Des Maladies du Rêve, par Plutarxès le Somnolent. Traité de Médecine
Des Troubles Onirosomatiques, du Professeur Franchepierre, Honorable Médecin en la Cyté de Chandrapore
Du bon usage du clystère, Précis d'infirmerie
Effets curatifs inexpliqués, Traité de médecine, par Tétragor le Grand
Etude d'un corps vivant et mort, par le Docteur Morbilis. Traité de Médecine
Gris et noirs, des régimes préventifs, Manuel de médecine, par Tignac d'Horgane
Les grands maux de notre ère, ouvrage commun de l'Université de Médecine de Bagdol.
Maladies terrifiantes, Traité de médecine, par Artomik le pensif
Mort et vif, annexe de la maladie mentale chez les morts
Ordre et désordres des fièvres, Traité de médecine, par Lanquedû
Posologies incurables, Abrégé de médecine, par Wertèbre le limbaire
Voyages en Corps Humains suivi de digressions Animales par Maître Masteco de Regesi

Navigation (3)

L'odeur des perditions en boucle, Traité de navigation, par le capitaine Jehan d'Eppe
Nez en poupe, Œil à la proue, Traité de navigation, par le quartier-maître
Récits de récifs, Recueil de navigation, par le mousse

Orfèvrerie (4)

Accouchements exotiques, Catalogue d'orfèvrerie, par Tétragor le Grand
L'Art de la facette, Abrégé d'orfèvrerie lapidaire, par Sélimène d'Eloïs
Secrets des Eaux et de leurs Feux, Traité d'orfèvrerie, par Quart-Tiers de Chandrapore

Usure de la double octale, Précis d'orfèvrerie lapidaire, par Nitot le chaumier

Pêche (2)

J'apprends à pêcher avec papa de Madame Enna Piscilvestre

Le Fer et l'écume

Séduction (2)

Contes des Libertines d'Olis, Recueil fripon, anonyme

Chaleur et consistance, grand mystère de l'alchimie féminine, Opuscule de séduction, par Sabrine de Spasme, princesse courtisane

Survies (5)

Atlas typologiques des basses terres : les insolations cuisantes, Aperçu des déserts, par Mathilde la revenante

Atlas typologiques des basses terres : les sylves égarantes, Aperçu des forêts, par Mathilde la revenante

Atlas typologiques des basses terres : les désolations glaçantes, Aperçu des glaciers, par Mathilde la revenante

Atlas typologiques des basses terres : les mares insolentes, Aperçu des marais, par Mathilde la revenante

Atlas typologiques des basses terres : les chutes vertigineuses, Aperçu des montagnes, par Mathilde la revenante

Zoologie (9)

De la Vivisection, Traité de zoologie, par Wertèbre le limbaire

Des curiosités bestiales, Aperçu de zoologie, par Tétragor le Grand

Du règne bestial, Essai de zoologie, par Pikasson l'odorant

En chair et en eau

La taxidermie facile, Aperçu de zoologie, par Wertèbre le limbaire

Le grand Ver de Thanebranche, Opuscule de zoologie

Les animaux fantastiques, du Professeur Tourneciel.

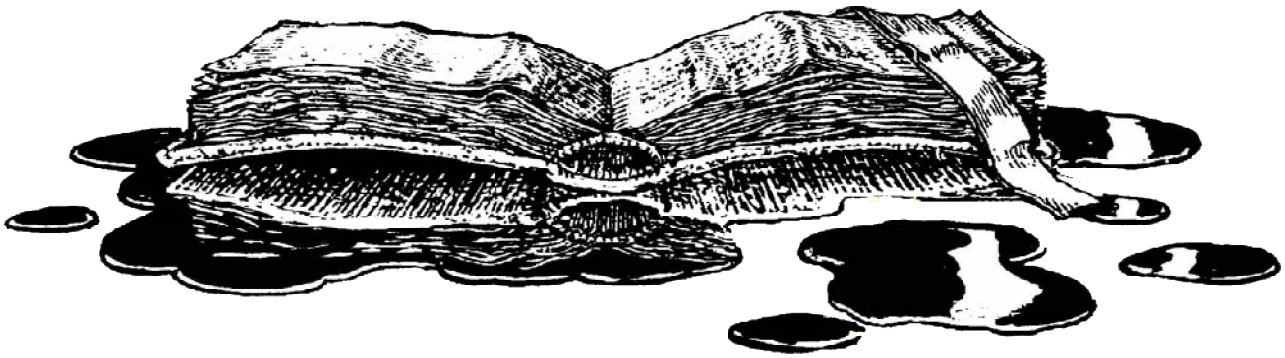
Manuel des Monstres, Bestiaire zoologique, par Gygasque le donjonneux

Nos ennemies les bêtes, Traité de zoologie, par Paranos le moindre

Créatures d'Outre-Rêve

Quelques planches pour compléter les informations fort précises collectées par feu mon cher confrère Paranos le Moindre. Certaines d'entre elles m'ont été confiées par des voyageurs de peu de réputation et sont donc sujettes à confirmation.

Quelques mots de notre Conservatrice



Comme le disait Paranos le Moindre dans son célèbre ouvrage Nos ennemies les bêtes, les animaux que l'on connait sont moins nombreux que ceux que l'on ne connait pas. Et les animaux sont d'autant plus dangereux qu'ils sont méconnus. Quand on sait les malheurs que ce pauvre sage a subi lors de ses nombreuses observations du règne animal, c'est un devoir sacré de tenir compte des avertissements d'autres voyageurs.

Les quelques notes qui suivent présentent donc différentes bizarreries rencontrées au travers des rêves. Ces notes ont été enrichies par celles du très sérieux « espèces méconnues gagnant à être connues », un livre dont l'histoire reste nimbée de mystère. Cette phrase était tout ce qui tenait lieu de préface avant que nous ne le copions en y ajoutant ces quelques mots d'explications.

L'ouvrage original se présente sous forme de petits carnets de voyages qui nous sont parvenus en piteux état et de bien étrange façon. Un matin d'orage un inconnu s'est présenté pour quérir une audience au Conteur des Rêves. Il était complètement emmitouflé dans ses vêtements de voyage, ce qui n'avait rien d'étonnant, et on le laissa quelques instants pour aller chercher une personne compétente. Lorsqu'on revint, il ne restait de l'inconnu que les traces d'eau boueuse laissée par ses bottes de cuir souple... et les fameux carnets.

De nombreux feuillets sont en cours de restauration et nos meilleurs copistes sont au travail. Alchimède a même accepté de nous apporter son aide puisque selon lui "...si ces carnets sont en aussi humide état, c'est parce qu'ils ont un indice de flottaison minable, et, foi d'Alchimède, je m'appliquerai à les faire flotter de la bonne manière. Car c'est une question d'éducation du papier, voyez-vous ? Une fois que ce protocole novateur de rééducation du papier à la bonne flottaison sera au point, je suis en mesure de vous affirmer que les encres des carnets reviendront à leur état initial !"

Là dessus, pour appuyer ses dires, il a balancé un des carnets dans une bassine d'eau, qui s'est mis à couler. C'est qu'il sait de quoi il parle ! Bon, on n'a pas vraiment tout compris, mais il est expert après tout. Tout ce qui compte pour nous c'est que "les encres retrouvent leur état initial". Hum...

Concernant les notes portant sur les humanoïdes, l'ouvrage fut trouvé tel quel, avec les pages concernant de nouvelles espèces humanoïdes déchirées. Doit-on s'en inquiéter puisque son auteur reste introuvable ? Ces pages seraient-elles tombées entre de mauvaises mains projetant d'exploiter une espèce crédule ? Ou s'agit-il simplement d'une volonté de l'auteur de protéger une espèce, ce qui expliquerait qu'il veille à rester anonyme ?

La Conservatrice

Les Humanoïdes

Les Elfes

Source. Jérôme Pelon, site de L'Araignée des Sables

Introduction

Les Elfes sont un peuple très étrange, surtout du point de vue biologique. Ces êtres ne sont pas de chair et de sang, mais de matière végétale et de sève. Leurs os sont en bois, leur chair et faite d'une matière végétale inconnue et leur sang est en faite une sève semblable à celle qui coule dans les arbres.

Mais ce n'est là qu'une des particularités de leur race. Ils sont tout d'abord en parfaite symbiose avec le monde végétal et animal. Les légendes racontent que les Elfes sont nés des arbres qui peuplaient leur monde il y a bien longtemps. Nul ne sait comment ces arbres ont pus donner naissance aux Elfes mais toujours est-il qu'ils sont bien réels.

Les Elfes sont très attachés à la nature car c'est d'elle qu'ils tirent leur énergie vitale ; à tel point que les Elfes ont énormément de problèmes pour passer d'un rêve à un autre. Le seul fait de quitter les plans terrestres leur est très douloureux, c'est pourquoi aucun Elfe ne peut apprendre les voies du Draconic (le voyage dans les Terres Médianes du Rêve leur est impossible). Leur source première est la Nature et en particulier la Vie.

Histoire des Elfes

Les Elfes viennent d'un rêve qu'ils appellent eux-mêmes le « Rêve Vert » ; c'est un rêve où l'on ne trouve que de la forêt. Aussi loin qu'en parlent les légendes elfiques, nul n'a jamais vu dans ce rêve autre chose que des arbres. Les Elfes sont rêvés probablement par un Dragon amoureux de la forêt qui a voulu, un jour, la peupler d'êtres intelligents : les Elfes. Ils ont connu le premier âge et certains écrits elfiques relatent de cet âge lointain ; en ce temps les Elfes vivaient en parfaite harmonie avec leur environnement et en bonne intelligence avec les Dragons. Mais ils ont eus eux-aussi à faire les frais du premier réveil des Dragons. Comprenant que quelque chose n'allait pas comme cela le devait, les Elfes décidèrent de quitter leur rêve et d'aller comprendre ailleurs ce qui avait réveillé les Dragons. Pendant tout le deuxième âge les Elfes se sont préparés à quitter le « Rêve Vert ». Les sages avaient décidé d'envoyer, vers les autres rêves, dix groupes qui devraient découvrir la cause du Grand Réveil. Les Elfes ayants toujours eus par le passé des relations privilégiées avec les Dragons, ils connaissaient une grande majorité de rêves dans lesquels ils trouveraient peut-être une explication à la fin du premier âge. Ces dix groupes formèrent les dix tribus qui peuplent aujourd'hui les différents rêves. Peu avant la fin du deuxième âge, un Elfe du nom d'Androws fit remarquer aux sages qu'un rêve dont avaient parlé les Dragons il y a très longtemps était susceptible d'apporter des informations importantes sur le Grand Réveil. Les sages ne tinrent pas compte des dires d'Androws et lui demandèrent de s'occuper des choses de son âge. Vexé et sur d'avoir raison, il décida de partir avec une poignée d'Elfes et de rejoindre ce rêve en secret. La chose fut vite su et les sages furent hors d'eux de voir qu'on leur avait désobéit. Une fâcheuse coïncidence fit que leur départ fut suivit du deuxième réveil des Dragons. Les sages attribuèrent ce réveil à la désobéissance des Elfes d' Androws et les déclarèrent hors-la-loi. Les Elfes de la onzième tribu sont aussi appelés par leurs cousins : les Elfes Noirs. Au début du troisième âge, toutes les tribus étaient déjà installées depuis longtemps dans leurs rêves-destination et le bouleversement entre les rêves fut tel que les Elfes ne purent plus regagner leur rêve originel, qu'ils avaient quittés on ne sait par quelle magie !

Mode de vie des Elfes

Les Elfes aiment par dessus tout la forêt, c'est leur lieu de prédilection. 90% des Elfes vivent en forêt, le reste dans les plaines, les collines et certains même dans les cités. Les Elfes sont pacifiques mais pourtant habiles à manier les armes quand il le faut. Des légendes parlent de grands guerriers Elfes qui auraient réalisés des exploits sans communes mesures. Ils aiment tous les arts et en particulier le chant et la danse qu'ils pratiquent avec goût et grâce. Ils n'aiment guère les jeux brutaux ou rustres et préfèrent de loin s'adonner à la poésie.

Les Elfes ne mangent aucune nourriture solide et ne peuvent boire que des boissons minérales et végétales. Aucune alimentation à base d'animaux ne convient à leur estomac, ni même à leurs principes. Les Elfes ont développés une écriture très soutenue qui surpasse en tous points les langages connus. Il est très difficile pour les autres races d'apprendre cette langue ; par contre les Elfes n'ont aucun mal à apprendre les autres langues. Ils le font même avec plaisir, regrettant pour chacune la pauvreté des significations.

Pour ce qui est des relations qu'ils entretiennent avec les autres peuples, les Elfes n'ont aucun préjugé si ce n'est que

les autres ne respectent pas assez la nature à leur goût. Les Elfes sont loyaux envers tous leurs semblables et ceux des autres races qui ont sus s'attirer leur confiance. Ils ont pourtant des ennemis féroces : les Groins. Ces êtres vils prennent un malin plaisir à les pourchasser et les torturer, ne les considérant pas comme des êtres dignes de respect puisque végétaux. Certaines tribus de Groins les mangent même comme s'ils mangeaient des légumes (ce dont ils raffolent), à cela près que l'Elfe est à leurs yeux le "légume" le plus savoureux qui soit. Les Elfes (ceux des bois) se servent des matières végétales vivantes pour édifier leurs cités et dans cet art ils sont les maîtres. Leurs cités sylvestres sont d'une grande beauté et la vie y coule dans toutes leurs ramifications. Mais ces cités mettent des siècles à se construire et ce n'est que grâce à leur longévité que les Elfes peuvent produire de telles beautés. Car les Elfes ont une longévité extraordinaire et peuvent vivre pour les plus chanceux jusqu'à 1000 ans, on parle même d'individus qui auraient vécus 1500 ans. C'est sans doute dût à leur origine végétale qui les met à l'abri des maladies et du travail de l'âge. Car les Elfes gardent leur "jeunesse" jusqu'au bout et ne subissent jamais la vieillesse qui touche les autres peuples. Malgré tout ils sont soumis à quelques maladies qui ne touchent qu'eux ; mais aucun poison n'a d'effet sur eux. De plus les Elfes ne dorment jamais et ils apprécient énormément la nuit et la paix qui l'accompagne. Ce mode de vie est à l'origine d'une capacité particulière appelée par les Hommes la Vision Elfique. C'est en fait une capacité à voir comme en plein jour (hormis les couleurs) dans le noir le plus total.

La Magie des Elfes

Les Elfes ont une particularité qui leur pose un sérieux handicape ; contrairement aux autres races, les Elfes ne peuvent pas traverser les Limbes sans encourir de graves danger en effet les autres races peuvent les passer (même si c'est quelque peu désagréable) sans encombre par contre si un Elfe vient à passer les Limbes il tombera automatiquement inconscient (endurance a 0) et perdra momentanément un nombre de point de vie égale à :

21 - Rêve

Ceci dût au fait que les Elfes ne sont pas fait pour quitter la vie terrestre. Les Elfes ne peuvent donc pas apprendre les voies du Draconic. Pourtant ils ont une magie bien à eux. Cette magie est basée sur le monde végétal et le monde animal. Grâce à elle ils peuvent contrôler les végétaux et les animaux (y compris eux-mêmes). Ils apprennent donc deux voies qui sont la voie de Phytos et la voie de Soflos. Dans les anciens écrits on parle aussi d'autre approche du rêve que connaissaient les sages mais personne jusqu'à ce jour à pus corroborer ces dires.

Les Compétences Elfiques

Les Elfes ont persévérés dans quelques compétences à tel point que celles-ci leurs sont automatiquement plus aisées à apprendre. C'est le cas des compétences suivantes : le chant, la course, la danse, la comédie et la musique. Ils maîtrisent toutes ces compétences plus facilement que les autres peuples. Il leur est donc plus facile de les pratiquer. Les Elfes ont l'esprit vif et sont parmi les êtres les plus éveillés, c'est pourquoi ces compétences leurs sont si faciles, leur bonne empathie y étant aussi pour beaucoup.

Il y a cependant quelques compétences qu'ils ne maîtrisent pas aussi bien que les Hommes ou qui leurs sont plus difficile, c'est le cas des compétences suivantes : le commerce, l'équitation, la maçonnerie, le pickpocket, la survie en cité, en désert, en glaces, en marais, en sous-sol. Par contre ils ont des facilités dans certaines autres compétences comme : la survie en extérieur, en forêt, le jeu, la jonglerie, le textile, la botanique, les légendes, leur médecine et la zoologie. De plus pour ce qui est du maniement des armes les Elfes se refusent à en utiliser certaines : les masses, le fléau, l'arbalète, le filet, le fouet et la fronde. Par contre ils maîtrisent plus aisément l'arc.

Les Elfes et l'Astrologie

Les Elfes ne sont pas assujettis à l'astrologie ; car ce ne sont pas des être cosmiques comme les Hommes, les Gnomes, et les Nains (dans une moindre mesure). Ils ne subissent donc pas les modifications dues à leur heure de naissance. Par contre ils subissent des modificateurs en fonction des lieux où ils évoluent :

Bonus en fonction des milieux

Forêts	+4
Collines	+ 2
Plaines	+ 2
Déserts	- 4
Glaces	- 4
Marais	- 2
Sous-sols	- 2

Toutes les autres localisations ne leur apportent ni bonus ni malus ; pourtant dans certains cas difficiles à évaluer (rêves étranges avec par exemples, des forêts d'arbres en cristal) il faut tenir compte du « quota de vie » de la zone traversée (la vie étant pour les Elfes soit végétale soit animale et non minérale - la vie est une partie du Rêve !). De plus les compétences "discrétion" et "se cacher" bénéficient de ces modificateurs majorés d'un niveau (en valeur absolue) quelque soit leur environnement tant que le modificateur est positif.

Si par hasard un Elfe venait à devenir cosmique il ne subirait les modificateurs dus aux fortes heures de chance et de malchance. On ne considérera donc que les heures à +4 et -4 et les autres n'auront aucun effet sur l'Elfe ; de plus cet effet sera très limité car le modificateur ne sera respectivement que de +1 et -1. Le fait de devenir cosmique pour un Elfe change aussi quelques autres détails : L'Elfe est capable d'apprendre et d'utiliser le Draconic, de voyager dans les Limbes comme les êtres cosmiques ; mais il sera aussi obligé de dormir comme les autres pour pouvoir rêver, ses points de rêve seront issus de sa caractéristique de Rêve et non de son Empathie (comme on le verra plus loin).

Création d'un Elfe

Avant de créer à proprement parler un personnage Elfe, il faut savoir que les Elfes ne se reproduisent pas comme les Hommes ou les autres mammifères. Les mâles et les femelles s'accouplent comme les humains mais au terme de la gestation (2 mois), la femelle "accouche" d'un germe ; celui-ci est planté dans la terre et pendant 15 ans les parents vont s'en occuper avec le plus grand soin. La plante ressemble à un palmier de 1m50 de haut avec un tronc très large dans lequel se forme le futur Elfe. Au terme des 15 années, la plante meurt et il en sort un Elfe "adolescent" ; celui-ci vivra encore 100 ans avant d'être considéré comme adulte. Et c'est a partir de ce moment là que le personnage entre dans le jeu (âge : 2d6 + 115).

Les Caractéristiques des Elfes

Les Elfes subissent les modificateurs suivants pour les caractéristiques de :

Modificateurs aux caractéristiques	
Taille	-1
Apparence	+2
Force	-2
Intellect	+1
Empathie	+2
Chance	-2

Ces modificateurs doivent être appliqués après la répartition des 160 points ; et la taille ne peut en aucun cas dépasser 12. De plus tous les Elfes ont +2 en Endurance et - 1 en Vie (après calcul), par contre la valeur absolue de leur seuil de constitution est augmentée de 1.

Pour ce qui est de la Taille, les Elfes peuvent atteindre une valeur de 5, ce à quoi correspondent une taille de 130 cm et un poids compris entre 25 et 30 kg.

Le moral des Elfes ne peut en aucun cas monter au-delà de + 3, mais pas non plus en dessous de -3, ceci étant du à leur être profond qui ne peut en aucun cas rester indifférent aux autres quelques soit leurs sentiments. Ils ne peuvent donc jamais avoir de point d'exaltation ou de dissolution.

De plus à sa création, le joueur doit lancer, pour le personnage, un dé de 100 pour savoir si le personnage est de « sang noble » :

Résultat sur le d100	
01	Sang des anciens
02 à 05	Sang noble
Autre	Elfe commun

Le sang des anciens correspond à l'aptitude qu'a un Elfe à pouvoir posséder plus d'un pouvoir et de les apprendre comme des compétences. Tirer au sort trois pouvoirs parmi les listes ci-dessous à la création de votre Elfe. De plus le joueur doit lancer un dé de 20 sur un 1 il reçoit automatiquement tous les pouvoirs à sa naissance et il est voué à être un guide spirituel pour son peuple ; il partira à sa majorité avec quelques Elfes de son clan pour former un nouveau clan qui portera plus loin les couleurs de sa tribu.

Le sang noble est la capacité qu'ont certains Elfes à apprendre les pouvoirs comme s'ils étaient des compétences. Choisir un pouvoir à la création de votre Elfe.

Les Pouvoirs Elfiques

De plus tous les Elfes ont un don à la naissance. Ils ont un pouvoir particulier qu'ils apprennent à développer dès leur plus jeune âge. Ce pouvoir ne s'apprend pas et ne peut en aucun cas se transmettre (sauf dans un objet magique). Pour l'utiliser le joueur doit faire un jet sous l'empathie à zéro ; le moral et la fatigue jouent sur ce jet de dé. A la création du personnage, le joueur choisi une rubrique (physique, intellect ou magie) et le maître du jeu tire au sortilège un des pouvoirs de la catégorie. Les pouvoirs sont les suivants:

Physique	
1	Grand Archer
2	Force Mère
3	Vue des Aigles
4	Force Charismatique
5	Longue Vie
6	Course des Esprits

Intellect	
1	Sentir la Vie
2	Science Infuse
3	Vérité
4	Influence
5	Don de Réflexion
6	Don de Vouloir

Magie	
1	Don d'Empathie
2	Science des Mages
3	Capture des Esprits
4	Vision d'Aura
5	Don du Dragon
6	Apposition des Mains

Explication des pouvoirs

Grand Archer : Ce pouvoir permet à l'Elfe qui le possède de rajouter +4 à sa compétence à l'arc (soit un total de +6 en considérant l'aptitude des Elfes à manier l'arc). Un jet n'est valable que tant que l'Elfe est en situation de combat, à la fin du combat le pouvoir s'efface ; dans le cas de non combat il faut faire un jet pou chaque flèche tirée.

Force Mère : Ce pouvoir permet à l'Elfe de voir sa force gagner 5 points. Ce pouvoir est valable pendant 10 rounds, et ne peut être tenté que tous les 10 rounds. De plus les Elfes qui ont se pouvoir ne sont pas assujettis à la règle des 4 points d'écart entre la force et la taille.

Vue des Aigles : Ce pouvoir est particulier et ne nécessite pas de jet de dé. En fait le score en vue du personnage est tout simplement doublé, avec les conséquences que cela entraîne.

Force Charismatique : L'Elfe qui à ce pouvoir à d'office +3 en séduction à la création de son personnage et n'est pas assujetti à la limitation à la création ; de plus il gagne 2 point en Apparence et il possède le même pouvoir que la Sirène (voir créature), pour ce qui est du chant et de l'illusion.

Longue Vie : Ce don multiplie par 1,5 la longévité virtuelle de l'Elfe. De plus il obtient 4 points de vie supplémentaire (3 si on considère le -1 de la race) et à un Seuil de constitution de -10.

Course des Esprits : Ce pouvoir permet à l'Elfe de courir 10 rounds sur une surface solide (liquide -5) sans toucher le sol, comme si un spectre courait ; de plus il est évidant qu'il ne laisse pas de trace au sol.

Sentir la Vie : Ce pouvoir permet à l'Elfe de connaître l'état de santé de l'être vivant qu'il regarde. (Il peut par déduction reconnaître les morts-vivants). De plus, sans savoir ce qu'il cherche il peut sentir des êtres vivants comme on sentirait une odeur, il peut en indiquer la direction et la distance à vol d'oiseaux pendant 10 rounds.

Science Infuse : Comme Vue des Aigles ce pouvoir ne nécessite pas de jet de dé. Il donne tout simplement un niveau de -4 à toutes les compétences à la création du personnage et la limitation va jusqu'à +5 pour les connaissances.

Vérité : Ce pouvoir permet à l'Elfe de détecter un mensonge dans les paroles d'une langue qu'il connaît. Mais en aucun cas il connaîtra la vérité, il saura juste que l'interlocuteur ment (1 heure).

Influence : Grâce à ce pouvoir le l'Elfe peut influencer une personne. Pour cela il doit réussir sont jet à un niveau égale à sa volonté moins celle de sa victime. Pour réussir à influencer quelqu'un de façon simple, il suffit de réussir le jet, pour lui donner un ordre direct il faut obtenir une réussite particulière. En aucun cas on ne pourra demander au sujet de faire quelque chose qui va à l'encontre de ses principes.

Don de Réflexion : Ce pouvoir donne tout simplement pour la journée 5 points d'intellect de plus au personnage. On ne peut faire qu'un jet par jour. De plus sur un 01 on gagne 1 pt d'intellect définitif.

Don de Vouloir : Même chose que pour Don de Réflexion mais pour la volonté.

Don d'Empathie : Même chose que pour Don de Réflexion mais pour l'Empathie.

Science des Mages : Même chose que Science Infuse mais pour les voies de la Magie Elfique. Les niveaux à la création sont de zéro et la limite est de +7

Capture des Esprits : Ce pouvoir est identique à la capacité des mages de la voie de Thanatos qui peuvent capturer les spectres. Dans le cas des Elfes on utilise la voie qui correspond au règne de l'entité (pour le minérale on prend Phytos).

Vision d'Aura : Ce pouvoir permet à l'Elfe de voir l'aura de l'être vivant sur lequel il se concentre. Il peut savoir s'il est naturel ou non, s'il est magique ou non (mage), s'il porte des objets magiques. Il peut aussi repérer les objets magiques et en fait tout ce qui dégage une aura particulière. Un jet est valable pour une heure et on ne peut en tenter qu'un par heure.

Don du Dragon : Deux têtes de Dragon deux aptitudes au hasard, et l'effet sera permanent.

Apposition des Mains : Permet à l'Elfe de redonner autant de points de vie qu'il a de points d'empathie, à une cible vivante. Ceci jusqu'à ce que le quota soit atteint, une fois par jour.

Apprentissage des pouvoirs : Les pouvoirs peuvent être appris par ceux qui ont le sang des anciens ou le sang noble. Ceux-là doivent payer leurs pouvoirs en points d'expériences ; les pouvoirs physiques coûtent 80 points, les pouvoirs intellectuels coûtent 100 points et les pouvoirs magiques coûtent 120 points.

Les Compétences des Elfes

Les personnages Elfes ne sont ni mages ni non-mages et il bénéficie de 2400 points d'expériences à répartir avec un minimum de 400 points dans les compétences Elfiques.

Les compétences Elfiques

Ces compétences (le chant, la course, la danse, la comédie et la musique) commencent à un niveau de - 1. Elles ne sont pas assujetties au maximum de + 3 à la création du personnage et peuvent donc aller bien au-delà selon le désir du joueur.

Les compétences générales (- 4)

Les compétences qui débutent à - 4 pour les Elfes sont les suivantes : bricolage, cuisine, dessin, discours, discrétion, escalade, esquive, saut, se cacher, survie en extérieur, en forêts et vigilance.

Les compétences particulières (- 8)

Sont les suivantes : charpenterie, étiquette, travestissement, jeu, jonglerie, textile (qui remplace la maroquinerie chez les Elfes), botanique, légendes, médecine et zoologie.

Les Compétences spécialisées (- 11)

Sont les suivantes : arts martiaux, commerce, équitation, maçonnerie, pickpocket, survie en cité, en désert, en glaces, en marais, en sous-sols, en mer, acrobatie, métallurgie, natation, navigation, orfèvrerie, serrurerie ainsi que les connaissances en alchimie, astrologie, chirurgie et lire et écrire.

La magie	
Voie de Phytos	- 8
Voie de Soflos	- 11

Remarques : La compétence chirurgie n'est valable que pour les Elfes. S'ils veulent apprendre pour les autres peuples, il faut une nouvelle compétence à - 11. Il en est de même pour la médecine, elle ne permet de guérir que les maladies dont sont atteints les Elfes.

Les compétences d'armes

Les Elfes n'utilisent pas certaine armes (les masses, le fléau, l'arbalète, le filet, le fouet et la fronde). Par contre ils sont très doués pour le tir à l'arc et bénéficient d'un bonus de + 2 niveau en permanence. De plus ils n'utilisent jamais le bouclier lourd. Ils n'utilisent pas d'armure au dessus de la maille de fer, mais ils possèdent une catégorie de cotte de mailles qui est appelée Elfique et qui à les attributs suivants :

Cotte de mailles elfique	
Protection	5
Malus armure	-3
Encombrement	4
Restrictions	aucune
Prix	indéfini

Les Onze Tribus Elfiques

Histoire des Elfes

Les Elfes viennent d'un rêve qu'ils appellent eux-mêmes le « Rêve Vert » ; c'est un rêve où l'on ne trouve que de la forêt. Aussi loin qu'en parlent les légendes elfiques, nul n'a jamais vu dans ce rêve autre chose que des arbres. Les Elfes sont rêvés probablement par un Dragon amoureux de la forêt qui a voulu, un jour, la peupler d'êtres intelligents : les Elfes. Ils ont connu le premier âge et certains écrits elfiques relatent de cet âge lointain ; en ce temps les Elfes vivaient en parfaite harmonie avec leur environnement et en bonne intelligence avec les Dragons. Mais ils ont eus eux-aussi à faire les frais du premier réveil des Dragons. Comprenant que quelque chose n'allait pas comme cela le devait, les Elfes décidèrent de quitter leur rêve et d'aller comprendre ailleurs ce qui avait réveillé les Dragons. Pendant tout le deuxième âge les Elfes se sont préparés à quitter le « Rêve Vert ». Les sages avaient décidé d'envoyer, vers les autres rêves, dix groupes qui devraient découvrir la cause du Grand Réveil. Les Elfes ayants toujours eus par le passé des relations privilégiées avec les Dragons, ils connaissaient une grande majorité de rêves dans lesquels ils trouveraient peut-être une explication à la fin du premier âge. Ces dix groupes formèrent les dix tribus qui peuplent aujourd'hui les différents rêves. Peu avant la fin du deuxième âge, un Elfe du nom d'Androws fit remarquer aux sages qu'un rêve dont avaient parlé les Dragons il y a très longtemps était susceptible d'apporter des informations importantes sur le Grand Réveil. Les sages ne tinrent pas compte des dires d'Androws et lui demandèrent de s'occuper des choses de son âge. Vexé et sur d'avoir raison, il décida de partir avec une poignée d'Elfes et de rejoindre ce rêve en secret. La chose fut vite su et les sages furent hors d'eux de voir qu'on leur avait désobéit. Une fâcheuse coïncidence fit que leur départ fut suivit du deuxième réveil des Dragons. Les sages attribuèrent ce réveil à la désobéissance des Elfes d' Androws et les déclarèrent hors-la-loi. Les Elfes de la onzième tribu sont aussi appelés par leurs cousins : les Elfes Noirs. Au début du troisième âge, toutes les tribus étaient déjà installées depuis longtemps dans leurs rêves-destination et le bouleversement entre les rêves fut tel que les Elfes ne purent plus regagner leur rêve originel, qu'ils avaient quittés on ne sait par quelle magie !

Les Onze tribus

Les 10 tribus originelles plus celle d'Androws ont peuplé 10 rêves différent à leur arrivée. Mais la solitude et l'éloignement de leur tribus par rapport aux autres fit que chacune évolua à sa manière.

Seules deux tribus se sont rapidement mêlées aux peuples des mondes qu'ils fréquentaient à l'époque de leur arrivée. C'est le cas de la 3ème et de la 5ème tribu qui était menées par les deux fils du grand sage du Conseil Sylvestre. Ces deux tribus ont su garder l'essence de leurs origines et garder en mémoire le but de leur présence et de leur périple : Comprendre la raison du réveil des Dragons.

Toutes les autres tribus ont grandement varié leur mode de vie mais aussi dans certains cas leurs aptitude Elfiques. [N.B. : Ces races sont jouables par des personnages, mais il faut rendre leur fréquence dans le jeu plus que rare - C'est pourquoi lorsqu'un joueur souhaite faire un Elfe appartenant à une tribu autre que la 3ème ou la 5ème, il faut attribuer une possibilité de 20% à cette requête.]. Les différences entre toutes ces tribus sont expliquées ci-dessous.

Les Clans

Les tribus ne pouvant (voir ne voulant) plus rester perpétuellement groupées composèrent des clans ; de simple scission entre plusieurs famille d'une même tribu. Au départ de ce mouvement la raison était le déploiement de plus de

membre possible dans le rêve en question. Puis il fût amorcé à chaque fois qu'un elfe de sang noble possédait le Signe des meneurs ; ce signe est une coloration anormale, pour son espèce, des yeux. Ces elfes sont voué à être des guides spirituels et surtout à devenir à leur majorité des chefs de Clans. Ils partiront avec quelques familles (environ 30% des Elfes du Clan de leur naissance) et devront partir pour fonder un autre Clan de la tribu originelle. Les seuls à ne pas utiliser ce mode de scission sont les Elfes de la Onzième Tribu ; car ils n'ont qu'un seul meneur à la fois, un descendant direct d'Androws.

La Première Tribu

Les Elfes de la première tribu sont les plus proches, spirituellement, de leurs ancêtres. Ils ont les caractéristiques des Elfes décrit dans « Le Grand Livre des Elfes », mais ils ont la particularité d'êtres tous de sang noble. Ils vivent tous dans un rêve qui ressemble aux forêts du grand nord, ils ont une vie rude qu'ils mènent avec fierté.

Description : Les Elfes de cette tribu ont la peau brun-vert et des yeux blancs comme la neige de leur rêve d'adoption. Ils se vêtissent de peau de bêtes pour garder la chaleur de leur corps qui sinon s'engourdirait dans ces froids polaires.

Modification de jeu : Ces Elfes ont un bonus de +2 à la Constitution au lieu du bonus à l'apparence. De plus ils ont la compétence Survie en glace à -4 (au lieu de -8). Le plus gros inconvénient de cette tribu est la rareté des mages dans ces rangs. En fait il n'y a que 4% d'entre eux capable de maîtrise une des deux voies de la magie Elfique et seulement 1% capable de maîtriser les deux. (Sur un D100, une valeur de 01 et de 02-05).

La Deuxième Tribu

Les Elfes de la deuxième tribu sont les plus sauvages de tous les Elfes de Rêve de Dragon. Le rêve dans lequel ils sont arrivés ne connaissait aucune civilisation, les seul êtres intelligents qui peuplaient ce rêve vivaient comme des nomades sauvages ne vivant que de la pèche, de la cueillette et de la chasse. Ces Elfes ont adopté les modes de vie des indigènes et ont perdu peu à peu leur mode de vie propre. Dans ce rêve la vie était rude mais paisible, les quelques peuples qui vivaient dans ce rêve ne guerroyaient pas et ne s'occupaient que du jour présent.

Description : Ces elfes sont plus robustes que leurs cousins, ils se sont habitués à la dure vie sauvage. Ils ont la peau tannée et des cheveux longs.

Modifications de jeu : Les bonus et malus d'Apparence et de Force sont annulé pour les individus de cette tribu. Ils ont les mêmes aptitudes magique que leur cousin mais seul ceux qui ont au moins 15 en Empathie sont initié aux voies de Soflos et de Phytos. Leur compétence Elfiques sont les suivantes : Course, Danse, Discrétion, Srv. en Extérieur et Natation. (Les anciennes compétences Elfiques retrouvent leurs minimas de base.)

La Troisième Tribu

Les Elfes de la troisième tribu sont les Elfes de référence du « Grand Livres des Elfes ».

Description : R.a.s.

Modifications de jeu : R.a.s.

La Quatrième Tribu

Les Elfes de la quatrième tribu sont arrivés dans un rêve très pauvre en végétation. Il s'agissait d'un véritable désert et la tribu failli bien disparaître. Mais la volonté de survivre d'une famille suffit à préservé l'espèce. Cette tribu est la moins représenté en nombre. Il n'existe que deux Clans et en tout 1000 Individus de cette tribu.

Description : Leur désert d'accueil à fait d'eux des êtres endurent aux rigueurs du climat. Ils ont la peau marron (comme de l'écorce) des cheveux noirs et bouclés. Ils ont des yeux de couleur sombre pour se protéger du soleil de plomb qui les baigne tous les jours.

Modifications de jeu : Tout d'abord il n'y a que 10% de chance de faire un Elfe de cette tribus (et non 20%). Ces individus ont gardé les mêmes modificateur de leur espèces mais ils ont les modifications suivantes : Ils ont perdu la connaissance de la voie de Phytos; Par contre ils ont développé un lien très fort avec une entité de rêve particulière à leur rêve d'adoption : le Génie. Il communique avec cette entité grâce à une nouvelle compétence : Généïté. Seul les Individus avec 15 en Empathie et 15 en Intellect peuvent accéder à cette compétence ; en outre un bon score de chance est préférable. Enfin ces Elfes n'ont pas de modificateur en fonction de leur environnement.

La Cinquième Tribu

Les Elfes de la ressemble énormément à leurs cousin de la troisième tribu. Voir « Le Grand Livre des Elfes ».

Description : Ils ont la peau d'un vert plus sombre.

Modifications de jeu : R.a.s.

La Sixième Tribu

Les Elfes de la vivent dans un rêve essentiellement aquatique et se sont habitués à cet environnement.

Description : Ils ont des couleurs de peau très variés allant du vert clair, au vert foncé mais aussi de l'orange au rouge foncé.

Modifications de jeu : Ces Elfes sont très différents de leurs cousins. Ils ont un système épidermique d'extraction de l'oxygène de l'eau leur permettant de respirer sous la surface. Ils n'ont pas la vision nocturne mais un système de sonar (comme les dauphins) qui leur permet de « visualiser » leur environnement sur 20 m de rayon et de percevoir des sons (inaudible aux autres humanoïdes) jusqu'à 1 km. Leurs modificateurs environnementaux ne dépendent plus de la végétation mais de l'humidité ambiante : Eaux salées (+4) ; Eaux douces & Glaces (+2) ; Marais (+1) ; Forêt (-1) ; Plaines & Ss-Sols (-2) ; Désert (-4).Les voies de leur magie

souffrent d'un malus de -2 lorsqu'elles ne sont pas en rapport avec la vie aquatique.

La Septième Tribu

Les Elfes de la septième tribu ont étrangement changé de culture ; et ceci dut à une réaction particulière de leur rêve d'accueil vis-à-vis des femelles. La société de cette tribu est strictement matriarcale ; le pouvoir et les devoir envers la société sont tenus par les femelles. Les hommes n'ont comme occupation que la magie, le sport, les arts et le plaisirs des femelles de leur tribu.

Description : Les mâles ressemblent en tout point aux Elfes des tribus 3 & 5 ; les femelles aussi sauf que leur tradition veut qu'elles soient rasées à l'exception d'une queue de cheval qui restera intacte toute leur vie.

Modifications de jeu : Seuls les mâles peuvent développer l'art de la magie (c'est la seul solution pour eux d'être mieux qu'un objet). Les femelles sont les seuls PJ intéressant. De plus elles ont une particularité c'est que lorsque l'une d'entre elle est tuée, son bourreau ou la femelle Elfe la plus proche (50m) reçoivent soit sa caractéristique de rêve soit un point de rêve (si la cible a plus que la victime). Pour que ce phénomène fonctionne il faut que ce soit une femelle de cette tribu qui tue une autre femelle qui soit Elfe, Humaine, Gnome.

La Huitième Tribus

Les Elfes de la Huitième tribu sont arrivés sur un rêve en grande partie peuplé par des nains et des gnomes. Ce monde était essentiellement constitué de monts rocheux. La vie en surface étant quasi impossible du fait des conditions climatiques, les espèces intelligentes, dont les Elfes de cette tribu, se sont réfugiées dans les entrailles de la terre.

Description : Ces Elfes sont plus petits que leurs cousins (environ 5 cm) et ont une peau très claire presque, blanche et leurs cheveux sont aussi fin que la soie et en ont la même couleur.

Modifications de jeu : Ces Elfes ont adopté, avec le temps, toutes les coutumes Naines et leur magie. La création d'un personnage de cette tribu est celle d'un nain sauf pour ce qui est des Caractéristique, des Pouvoirs et de l'Astrologie. La magie Elfique à été remplacée par celle des Nains. Ces personnages n'ont pas de modificateur environnement.

La Neuvième Tribu

Les Elfes de la Neuvième tribu ont très vite laissé choir la mission qui leur avait été confié. Leur rêve d'accueil étant un véritable paradis tropical, ils se sont vite concentrés sur des activités plus ludiques et plus épanouissantes. Sur ce rêve ils sont les seuls (ou presque) êtres intelligents. Ils n'ont donc pas d'ennemis et vive d'amour et d'eau fraîche ; ils n'ont pas beaucoup d'effort à fournir pour vivre paisiblement, au fil de l'eau.

Description : Ces Elfes sont très beaux (Bonus de 2 avec un max de 18) et cultive le culte de la beauté. Ils ont une peau vert foncé, un peu luisante. Curieusement la gamme de couleur de leurs yeux est quasi infinie.

Modifications de jeu : Ils n'ont pas de modificateur à la Taille, +3 en Apparence, -3 en Force, +2 en Intellect, +3 en Empathie, -2 en Constitution, -1 en Vue, -2 en Rêve et pas de modificateur à la Chance. A la création un personnage de cette tribu ne peut pas apprendre plus d'une compétence d'arme (niv. max. 0). Ils ont tellement poussé l'étude des voies Elfiques de la Magie qu'ils n'ont plus les pénalités au-delà de Zéro. Et enfin les compétences de Séduction, de Cuisine, de Jeu, de Jonglerie et de Natation sont à ajouter à leurs compétences Elfiques.

La Dixième Tribu

Les Elfes de la Dixième tribu étaient à l'origine les plus habiles scouts des Elfes du Rêve Vert. Ils devaient êtres envoyés dans le rêve d'origine des Groins. Il leurs fallait donc êtres discrets, alertes et prêts à combattre. Une fois sur le rêve en question ils ont poursuivit la mission pour laquelle ils avaient été envoyés. Avec le temps ils se sont habituer à leur rêve d'adoption (qui n'était pas si mal, s'il n'y avait pas les Groins) et ont perfectionné leur technique d'espionnage.

Description : Les Elfes de cette tribu ressemble aux Elfes de la Troisième tribu.

Modifications de jeu : Tous les Elfes de cette tribus on le même pouvoir (de base), celui de mimétisme. Ce pouvoir leur permet de perdre l'apparence de n'importe quel humanoïde qu'il ont vue au moins une fois dans leur vie. La reproduction est physique (et non illusoire) mais ils restent quand même des Elfes. La texture de la peau, la taille, les couleurs, les sons et les odeurs émises sont les même que la créature copiée. Leurs compétences Elfiques sont les suivantes : Discrétion, Vigilance, Comédie, Travestissement et Acrobatie.

La Onzième Tribus :

Les Elfes de la Onzième tribu, les Elfes d'Androws, sont arrivés dans un bien triste rêve, un cauchemar devrait-on dire ; ce rêve digne de thanatos lui-même fut une véritable épreuve pour cette tribu. C'est un rêve où le gris et le noir sont les seuls tons et le rouge la seule rare couleur. Ce rêve est peuplé de créature hostiles et d'entité de cauchemar.

Description : Ces Elfes sont les plus grands des Elfes, ils ont la peau Noirs et les cheveux gris, les yeux noirs et la muqueuse violette. Ils n'ont pas le charme de leurs cousins.

Modifications de jeu : Les Elfes d'Androws ont +2 en Taille, pas de modificateur à l'Apparence, +2 en Constitution, pas de modificateur en Force, +2 en Intellect, pas de modificateur en Empathie, -3 en Chance, -1 en Agilité, -1 en Dextérité, -2 en Odorat-Goût et +1 en Volonté. Les Elfes noirs n'ont gardé que les sorts de guérison des voies de la magie et ils les ont intégrés à une voie de la magie qu'ils ont développée. Cette voie appelée Vitos est développé plus loin et est la seule que connaissent les Elfes de cette tribu. Leurs compétences Elfiques sont : Bricolage, Discrétion, Vigilance, et la survie en Extérieur. Ils n'ont pas de malus à leurs points de Vie.

Additif aux règles sur les Elfes des Onze tribus

Les Elfes de la Quatrième tribu

Les Elfes de cette tribu ont appris une compétence que les humains de leur rêve d'adoption possédaient. Cette compétence, la Généïté, permet à une personne de contrôler une entité de rêve indigène à leur rêve qu'est le génie.

Pour contrôler un génie il faut d'abord en trouver un ; pour cela il suffit de se rendre dans le désert et d'en attirer un (la technique diffère en fonction du génie) ; puis il faut le « charmer » et le convaincre de devenir un servant (il faut bien entendu ne jamais dire la chose aussi crûment). Pour simuler cette discussion étrange avec un génie il faut faire un combat emphatique ajuster du bonus ou malus dans la compétence Généïté (comme avec le rêve) celui des deux qui gagne convainc l'autre que l'association en question ne serait pas viable (on ne peut pas réessayer avant un an avec ce génie). Une fois convaincu, le génie deviendra l'associé du personnage.

Ce dernier devra lui fournir, logis, garde robe, nourriture, soins, etc... Et en contre partie, le génie devra faire bénéficier son « maître » de tous les pouvoirs primaires dont il dispose. Pour les pouvoirs secondaires il faudra le convaincre de les utiliser (jet d'intellect/Généïté+-difficulté).

Un P.J. peut avoir 1 génie par tranche 5 pt d'Empathie complète (de 5 à 9 : 1 génie ; de 10 à 14 : 2 génies ; de 15 à 19 : 3 génies ; etc.).

Les Elfes de la Sixième tribu

La magie des Elfes de cette tribus est quelque peut différente de celle de leur cousin de la surface :

Phytos : Le sort bénédiction est inconnu des elfes de cette tribus (si on leur apprend il ne servira qu'à la surface).

Il en est de même pour le sort Adaptation. Ainsi que pour le sort Photosynthèse.

Soflos : Dans les sortilèges de contrôle, celui sur les Oiseaux est inconnu des Elfes de cette tribus. Celui sur les

Insectes agit sur les Mollusques et Crustacés. Et celui sur les Aquatiques est uniquement pour les picidés (30% R-3 r3).

Guérison : R.a.s.

Les Elfes de la Septième tribu

Les femelles de cette tribu ont acquis un pouvoir étrange, celui de prendre des points de Rêve à leurs victimes humaines, gnomes et elfes bien sûr. Lorsqu'une femelle de cette tribu tue une autre femelle de ces trois espèces, elle reçoit soit sa caractéristique de Rêve soit un point de Rêve (si elle avait déjà plus que sa victime). Une fois à 15 en Rêve elle ne reçoit plus qu'un demi-point a chaque fois et une fois à 20 elle ne reçoit qu'un quart de point jusqu'à un maximum de 25. Au moment ou elle devrait atteindre 26 le sujet rentre dans un état de somnolence aiguë et se transforme en quelque round en Nymphe.

Les Elfes

TAILLE	10 /-1	VOLONTE	0	Vie	/-1
APPARENCE	+2	INTELLECT	+1	Endurance	/+2
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	+2	SC	/+1
FORCE	-2	REVE	0	+dom	0
AGILITE	0	CHANCE	-2	Sust	2
DEXTERITE	0	Mêlée	12	Enc	8
VUE	0	Tir	10	Vitesse	10
OUÏE	0	Lancer	10	Protection	0
ODORAT-GOÛT	0	Dérobée	14		

TAILLE maximum 12, minimum 5 (dans ce cas, 1m30 et 25 à 30 kg)

Insensibles aux poisons et aux effets de la vieillesse.

Age de départ : 2D6+115

Compétences elfiques (commence à -1 pas de limitation) : chant, course, danse, comédie, musique

Facilités en : survie en extérieur, forêt, jeu, jonglerie, textile, botanique, légendes, médecine, zoologie, arc (bonus de +2)

Mauvais en commerce, équitation, maçonnerie, pickpocket, survie en cité, désert, glaces, marais, sous-sol

Prohibées : Draconic, masse, fléau, arbalète, filet, fouet, fronde

Les Elfes de la Onzième tribu

Les Elfes Noirs ont développé une magie à partir de celle de leur ancêtres ; mais ils l'on modifié en fonction de leur besoin. Leur rêve d'accueil n'étant ni très vivant ni très fleuri, les voies de Soflos et de Phytos ont été peu à peu abandonnées. En revanche les émanations thanataires étaient si forte que les Elfes d'Androws on dû faire appel à leur magie pour s'endurcir, se fortifier et améliorer leur être ; c'est le fondement de la Magie des Elfes d'Androws : Améliorer la vie pour la rendre plus forte que Thanatos. Seul les plus sages et les plus intelligent des Elfes Noirs peuvent appréhender les obscure arcanes du vivant et ces derniers doivent avoir au moins 13 en Empathie, 15 en Intellect, 12 en Rêve et 12 en Volonté. De plus il faut avoir au moins '0' en Botanique, Zoologie, Chirurgie et Médecine pour se lancer dans cette Arcane.

La voie de Vitos est une compétence magique à -11 ; seuls les Elfes d'Androws peuvent apprendre cette compétence à la création du personnage. Les personnages qui souhaiteraient apprendre cette compétence doivent répondre aux pré-requis indiqués plus haut, de plus il doit

savoir parler et lire l'Elfe pour pouvoir suivre l'enseignement de son mentor (aucune traduction n'ayant été réalisée). Une fois que les pré-requis sont présent, l'apprenti apprend les rudiments de la voie avec son maître jusqu'au niveau 0 (jusqu'à ce niveau un personnage ne peut pas mettre de point d'expérience dans cette voie sans la tutelle d'un mentor); puis on lui apprend les sortilèges, pas ordre croissant de difficulté en général, soit de vive voix soit dans des ouvrages rédigés en Elfes. Une fois qu'il est au niveau '0' il peut se passer d'un mentor (mais cela lui coûte le double de point d'expérience pour monter de niveau) tant qu'il a accès à des ouvrage lui permettant d'apprendre de nouveaux sortilèges.

Les Foliens

Source. Dominique Prévot dans « Une ville Ventose »

Description

Humanoïdes dénués d'intelligence, les Foliens sont recouverts de poils. Certains les ont bouclés, d'autres naturellement tressés ; certains sont blonds, d'autres roux, bruns, ou châtains. Beaucoup plus rare, il y en a aux poils blancs. Les Foliens sont légèrement plus grands que les humains.

Moeurs

Ces créatures vivent dans les ruines de la Cité des Fous, formant des communautés de 8 à 12 individus. Ils éprouvent un sentiment de solidarité instinctif envers ceux de leur race. Ils vivent nus, et n'utilisent d'outils que pour des tâches bien précises, par exemple attraper un fruit trop haut. En aucun cas, ils ne se servent d'armes.

Omnivores, ils adorent se repaître d'un cheval ou d'un mulet, malheureusement trop rares par chez eux. D'ailleurs ces animaux les craignent. D'un naturel curieux, ils sont difficiles à éviter pour qui chemine à travers les ruines. Par contre, ils sont généralement assez peu discrets. A les voir, ils ont l'air apathiques : ils marchent les épaules voûtées, l'œil à demi clos, et les bras pendants.

Il parait que si aucun geste hostile n'est entrepris, ils ignorent les visiteurs et fouillent bagages et personnes. Alors, les Foliens jettent ce qu'il ne leur plaît pas, et partent avec le reste. Mais, généralement, il y a toujours quelqu'un pour faire un geste brusque, en tentant, par exemple, de récupérer une fiole qu'un Folien s'apprête à laisser tomber. Plus fréquemment un cheval prend peur en les sentant arriver. En combat, leur apparente léthargie laisse place à une vivacité étonnante.

Rencontre avec les Foliens

TAILLE	15	VOLONTE	10	Vie	14
APPARENCE	5	INTELLECT	1	Endurance	27
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	+dom	+2
FORCE	16	REVE	6	Vitesse	13
AGILITE	14	CHANCE	6	Protection	2
DEXTERITE	13	Mêlée	15		*(poils)*
VUE	10	Tir	inusité		
OUÏE	13	Lancer	13		
ODORAT-GOÛT	9	Dérobée	10		

Mauvais en commerce, équitation, maçonnerie, pickpocket, survie en cité, désert, glaces, marais, sous-sol

Un poing	15	niv +3	init 10	+dom +2
Deux poings	15	niv +1	init 8	+dom +4
Morsure	15	niv 0	init 7	+dom +2+poison
Esquive	10	niv +3		
Course	15	niv +3		
Discrétion	10	niv 0		
Vigilance	13	niv +3 (pour l'ouïe)		

Les dommages sont tirés sur la table des coups non mortels. A deux (ou plus) contre un adversaire, les Foliens attaquent des deux poings, sinon d'un seul. Lorsqu'un adversaire est sonné, ou que le Folien peut tenter une seconde attaque dans le même round, il tente de mordre.

La Folie doulce

Inoculée par morsure, la Folie doulce atteint la Volonté des personnes mordues. Son action est lente mais redoutable.

Malignité -5

Périodicité 1

Dommages -1 point de Volonté et folie progressive

Antidotes -5 / Infusion de feuilles de Roussiers +18, Bitume de Camphre +12, Mirobolant +8.

La récupération des points de Volonté est d'un par heure draconique, après la guérison.

Le Gainav

Source. Dormouse, site de l'Omnirêve, parue également dans le Tinkle Bavard n°23

Description

Les Gainav ou gaillard-navigateur sont des espèces de chat humanoïde de petite taille et de pelage uniformément bleu. Ils ont les yeux généralement verts et fendus comme leurs cousins quadrupèdes, mais contrairement à eux, de nature civilisée ils savent porter armes et vêtements. Leurs préférences se portent sur les redingotes, les bottes souples et les larges feutres à plumes. Pour les armes dont ils sont peu experts, leurs choix se fixent sur des épées fines et courtes bien que les vieux loups de mer (voir plus loin) maîtriseront aussi des armes comme le sabre court, la main gauche, sinon l'arbalète de poing. Cherchant malgré tout à éviter les combats "l'animal" se basera plutôt sur sa discrétion, sa vitesse et sa relative ressemblance avec le chat commun pour sauver sa vie et ses moustaches.

Malgré son apparente civilité comme pourrait le sous entendre ses goûts vestimentaires, on ne discute pas avec un Gainav. Ces félins ont un caractère de cochon. Ils passent le plus clair de leur temps à balancer des obscénités et des insultes du moment où ils sont en colère. Ce qui vaut à dire à peu prés tout le temps. Pour supporter cela mieux vaut être Gainav soi-même, sourd ou à la rigueur marin ou insulteur public.

Les Gainav adorent l'eau, et particulièrement l'Océan. Ils adorent s'y baigner et y voyager même s'ils ne l'avoueront jamais. Sur un bateau, un Gainav se "tient bien". Curieux de tout, il ne se répand en insulte que du moment où on lui refuse quelques explications ou plaisirs (passer sa vie sur le pont, tenir la barre, dormir au soleil, etc... Ou chasser les souris, car on ne se refait pas). De fait, malgré son fichu caractère, un Gainav sur un bateau est un fabuleux joker. Ce sont des navigateurs intuitifs de génie et l'art de la voile n'a aucun secret pour eux. De plus, ils possèdent la fantastique faculté de pouvoir déceler sans les voir les déchirures du rêve qui sont autant de pièges à navigateur. Par gros temps, de nuit et même s'il dort, le Gainav sent la dépression et en avertit l'équipage de la façon que l'on imagine. Mais ces avertissements sont à ce point systématiques que même un matou de mauvaise humeur le fera. Un Gaillard maltraité perdra logiquement son empathie et finira faute de traitement par devenir une loque sans pouvoir. Le Gainav est une espèce protégée et les marins entre eux condamnent à mort un capitaine qui traiterait mal une de ces créatures. Cela est habituellement un jugement sommaire et sans appel. Par extension, dans certains ports, ils sont interdits, au débarquement bien sûr! Mais aussi à bord. Cela depuis les massacres perpétrés contre l'incroyable animal quand on voyait en ses moustaches l'organe de ses possibilités. Hélas, la superstition est profondément ancrée et le braconnage meurtrier est encore abondant dans de nombreuses provinces.

N.B.: Les insultes du Gainav peuvent déclencher une réaction violente et irraisonnée à une personne instable ou par trop émotive. Si la victime échoue un test de VOLONTÉ/ difficulté choisie par le félin (une parade) elle attaquera en force celui ci, mais elle devra obtenir au minimum une significative pour réussir ses actions, et un échec normal deviendra un échec total. (Ici le principe des personnages sonnés traduit l'aspect irraisonné des attaques). Les groins n'ont pas la possibilité de résister à ce "pouvoir". (Pour un ordre d'idée et pour ceux qui connaissent Dragonlance, cette aptitude est semblable à celle des Kender).

N.B. 2: Un Gainav maltraité perd 1 point d'Empathie par jour (Comme pour les phobies). A zéro son empathie se stabilise mais ne remonte pas, elle ne commence à remonter que s'il retrouve sa liberté, ou, un nouveau maître plus doux.

Le Gainav

TAILLE	4/-6	VOLONTE	0	Vie	7
APPARENCE	0	INTELLECT	-2	Endurance	17
CONSTITUTION	0	EMPATHIE	+5	SC	3
FORCE	-3	REVE	0	+dom	+1
AGILITE	+3	CHANCE	0	Vitesse	12
DEXTERITE	-2	Mêlée	10	Protection	2
VUE	+3	Tir	10		
OUÏE	+3	Lancer	8		
ODORAT-GOÛT	+3	Dérobée	15		

Griffes	10	niv +3	init 8	+dom +1
Deux poings	10	niv 0	init 5	+dom +1

Esquive +5, Discrétion +5, Survie en extérieur+3, Escalade +5, Natation +3, Saut +3, Proférer des insultes +7, Se cacher +5, Navigation +7 (s'utilise uniquement avec empathie).

Jet d'EMPATHIE/ +4 pour sentir les déchirures de rêve.

P.S.: Ces niveaux de compétence ne concernent que des Gainav sortis du panier. Pour des vieux loups de mer, les niveaux pourront être plus élevés et d'autres compétences pourront être accessibles (surtout Survie en Cité, Astrologie et Lire écrire).

Les Grand-Gars

Source. Jérôme Pelon, site de L'Araignée des Sables

Description

Les grands-gars forment un peuple de marins et de voyageurs hors du commun. Ils ont peuplé les différents rêves en voyageant sur leurs navires. Leur culture est essentiellement océane ; ils vivent le plus clair de leur temps sur un navire ou au bord des mers. On ne sait pas d'où viennent les grands-gars et eux non plus ; mais pour eux les racines de leur peuple ne sont pas localisées dans un rêve mais dans « l'esprit du marin ». LA mer est aussi la mère d'un grands-gars, il ne saurait vivre trop longtemps d'un air iodé et du parfum du sel. Ce peuple est parmi les plus habituer à la mer ; tous les grands gars savent au moins manœuvrer une embarcation. Les grands-gars ont un lien mystique avec la mer ; ils ont tous le pied marin et aucun d'entre eux n'est jamais sujet au mal de mer. Si 60% des thèmes des poètes est l'amour les 40% restant chante la mer sous toutes ses formes. Un grands-gars trop longtemps éloigné de l'océan deviendra mélancolique et fera tout pour revoir l'océan.

Moeurs

Mode de vie des Grands-gars :

Mis à part cette attirance pour l'océan, les grands-gars n'ont rien de bien différent des humains. Leur apparence même les rapproche plus de l'humanité que des elfes ou des nains (un petit grands-gars passera sans problème pour un grand humain !). Mis à par une plus longue espérance de vie (le double ou a peu prêt) les grands-gars sont des humains de taille supérieure. Ils sont omnivores, mais ne mangent que très rarement de la viande (qu'ils remplacent naturellement par des « fruits » de la mer). Les grands-gars se marient jeune, ont des enfants jeune, et se quittent très souvent une fois les enfants majeurs. Non pas qu'il est du mal à vivre en couple mais plutôt par tradition ; il se quitte quelque temps pour savoir s'ils veulent de nouveau être ensemble. Dans le cas ou ils veulent encore vivre ensembles, ils scellent fréquemment cette « alliance » par un autre enfant ! La femelle grands-gars, qu'on appelle une grande-fille, vie largement plus longtemps que sont mâle (environ 300 ans) et reste féconde jusqu'à sa mort. Elle peut être fécondé à n'importe quel moment ; c'est par contre le mâle qui lui est temporairement stérile ; il n'est en fait capable de féconder une femelle qu'une fois par an (période d'environ 6 jours). Par contre pendant cette période le grands-gars peut être « accompagné » à une femelle grands-gars mais aussi humaine, gnome ou naine (des légendes parlent aussi d'accouplement avec des elfes !). Le résultat serra toujours un grands-gars, il ne possède jamais d'héritage maternel quel qu'il soit. Par contre une grande-fille ne peut être fécondée que par un mâle de sa race. Il est très fréquent que des mâles ou femelles grands-gars, après un mariage conventionnel, décident d'être accompagné par une autre race pour quelques années. C'est plus fréquent chez les mâles qui peuvent sceller ce mariage par un enfant alors que les femelles, à leur grand désespoir, ne le peuvent pas.

La Magie des grands-gars:

Les grands-gars n'aiment pas trop la magie. De toute façon ils ne peuvent pas la pratiquer et les seuls qui s'y intéressent apprennent à résister à ces effets. Les plus ouverts accepteront même de bénéficier régulièrement de certains sorts de leurs camarades mages, sorciers ou enchanteurs. Mais en règle générale ils restent neutres quant à l'utilisation de la magie par les autres. Ces derniers étant souvent considérés comme bien présomptueux de jouer « aux petits dragons ». Il n'y a que très rarement une franche hostilité ou au contraire une forte attirance pour la magie. Pour bien cerner la réaction d'un grands-gars face à la magie il faut jouer la condescendance blasée et in intéressée !

Les Compétences géantes :

Ces compétences (la course, l'escalade, le saut, la survie en extérieur, la métallurgie, et la navigation) sont des compétences fréquemment poursuivies par les grands-gars. Tout naturellement leurs enfants partagent ce goût pour ces activités. La course, l'escalade et le saut sont le fait de leur grande taille ; les grands-gars doivent trouver les moyens de faire avec leur corps sans aide extérieure. La grande taille les met souvent à l'étroit dans les villes humaines et comme ils sont nomades ils ont naturellement une habitude de la vie en plein air. Le goût de la métallurgie leur vient de leur attirance pour la forge d'arme et d'objet en métal et la navigation va de soit.

Les grand-gars et L'Astrologie :

Les grands-gars étant très proche du dragon et ne souhaitant pas modifier le rêve, ils subissent les règles de l'astrologie comme les humains. Par contre a chaque début de nouvelle heure ils peuvent faire un jet de [Rêve à zéro] pour savoir si l'heure qui commence leur sera bénéfique, neutre ou néfaste (ils ne connaissent pas la valeur du modificateur).

Caractéristiques

Les grands-gars se reproduisent comme les êtres humains et ont le même comportement envers leurs progénitures que la lus part des mammifères. Les Grands-Gars sont adultes à l'âge de 30 ans. C'est à partir de l'âge adulte qu'un personnage peut être interprété par un joueur et donc l'âge de celui-ci sera de 2d6 + 30 ans.

Les caractéristiques des Grands-Gars :

Les Grands-Gars subissent des modificateurs pour les caractéristiques suivantes :

Modificateurs aux caractéristiques

Taille	+ 5
Constitution	+ 1
Force	+ 5
Agilité	- 5
Dextérité	- 1
Ouïe	- 1
Volonté	- 3
Empathie	- 3
Chance	+ 2

Ces modificateurs doivent être appliqués après la répartition des 160 points. De plus tous les Grands-Gars ont + 5 en Endurance (après calcul) et + 3 en points de Vie ; la valeur absolue de leur seuil maximal négatif est majorée de 2 points.

Pour ce qui est de la taille les Grands-Gars ne peuvent pas être en dessous d'une valeur de 14 et peuvent aller j'jusqu'a 20 (le joueur doit donc penser à ne pas mettre moins de 9 en taille !). La table de la taille n'allant que jusqu'à 15 voici la table pour les valeurs manquantes :

Extension de la table de taille

16	111-120 kg	200 cm
17	121-140 kg	210 cm
18	141-160 kg	220 cm
19	161-190 kg	235 cm
20	191-230 kg	250 cm

Les Grands-Gars sont de nature joyeuse et en aucun cas leur moral ne peut descendre en dessous de - 3. Tout comme les Humains, les Grands-Gars sont sensibles aux maladies (les mêmes à 99%), mais les Grands-Gars résistent mieux aux maladies que leurs compères. Lorsqu'une maladie infecte un Grands-Gars il a un Bonus en fonction de sa constitution appliqué à tous les jets :

Bonus de résistance aux maladies

Constitution	Bonus
9 à 12	+2
13 à 15	+3
16 à 18	+4
19	+5
.. + 1	.. +1

Cette table n'est valable que pour les Grands-Gars ayant été infecté par une maladie.

Les Compétences des grands-gars :

Les Grands-Gars ne peuvent pas être Mages (quel que soit le type de magie qu'ils choisissent : Elfe, Humaine, nanique). Ils reçoivent 3000 points d'expériences dont 500 points dans les compétences géantes.

Les compétences Géantes :

Ces compétences (la course, l'escalade, le saut, la survie en extérieur, la métallurgie, et la navigation) commencent à un niveau de - 1 et ne sont pas assujetties au maximum de + 3 à la création du personnage (elles peuvent donc aller au-delà à sa création).

Les compétences générales : (- 4) Les compétences qui débutent à - 4 pour les Grands-Gars sont : le bricolage, le chant, la cuisine, la danse, le discours, la charpenterie.

Les compétences particulières : (- 8) Elles sont les suivantes : la comédie, le commerce, la maçonnerie, la musique, le pickpocket, la survie en cité, en désert, en forêt, en glaces, en maris, en montagne le travestissement.

Les compétences spécialisées : (- 11) Elles sont les suivantes : l'équitation, la survie en sous-sols, l'acrobatie, la chirurgie, le jeu, la jonglerie, la maroquinerie, la natation, l'orfèvrerie, la serrurerie.

Les connaissances sont : l'alchimie, l'astrologie, la botanique, l'écriture, les légendes, la médecine et la zoologie

Les compétences d'armes : Les Grands-Gars utilisent toutes les armes des autres peuples à l'exception des suivantes : épée gnome, la lance courte, la javeline et la fronde. Ceci pour différente raison mais surtout pour une raison pratique qui est que certaines de ces armes sont difficilement compatibles avec leur grande taille.

De plus il faut rajouter que les armes suivantes sont toujours ajustées aux proportions des grands-gars : le Bâton, l'arc et le fouet. Ce qui à pour effet d'augmenter d'un point leur bonus aux dégâts.

Les grands-gars ayant une force de 20 ou plus peuvent utiliser les armes de la façon suivantes :

Utilisation des armes

Armes à 1m	idem
Armes à 1/2m	1m
Armes à 2m	1/2m

Ce qui fait qu'un grands-gars avec 20 en force peut utiliser deux double dragonnes.

Pour finir les grands-gars ont créé des armes pour eux qui sont de très grande version de leur équivalent humain :

Armes des Grands-gars

Langue de drag	+7	(enc.:6 ; res.: 18)
Oreille de drag	+7	(enc.:7 ; res.: 12)
Halbadrag	+9	(enc.:9 ; res.: 18)

Ces armes sont respectivement une épée à deux mains, une hache à deux mains et une hallebarde. Elles ne peuvent être utilisées que par des créatures avec au moins 15 en taille et en force. Tous les grands-gars maîtrisent ces armes à la création au minimum à -4 ! (sans avoir à payer les points).

La Magie et les Grands-Gars :

Les Grands-Gars n'utilisent pas la magie, quelle soit draconique, Elfique ou nanique. Par contre ils ont une affinité particulière avec le rêve. Ils savent contrôler et stabiliser ce dernier. En fait, les grand-gars sont en parfait accord avec les dragons et donc ne souhaitent pas modifier le rêve en rêvant eux-mêmes. Mais c'est à tel point qu'ils peuvent contrer l'effet d'une magie, quelle soit draconique, Elfique ou nanique.

En termes de jeu les grand-gars ont une résistance naturelle aux magies. Au lieu de faire leur jet de résistance à -8, tous les grands gars font leurs jets de résistance à -6. De plus dès qu'il entre dans une campagne (et pas lors de la création du personnage) un grands-gars peut mettre des points d'expérience dans toutes les voies des magies qu'il a rencontrés. Ces points feront monter sont niveau de compréhension dans la voie et modifiera son jet de résistance ; par conséquent chaque voie rencontré a une base de -6.

Cette résistance est considérée comme innée et active tant que le sujet est conscient ; mais il a la possibilité de volontairement « abaisser » sa résistance (le joueur le déclare simplement au gardien) et de bénéficier ainsi du sort voulu.

Les Nains - Le Peuple de la Terre

Source. Jérôme Pelon, site de L'Araignée des Sables

Introduction

Les Nains sont très différents des personnes de l'espèce humaine qui ont le handicap physique de nanisme. Les Nains (le peuple) sont des êtres différents des humains, même s'ils leur ressemblent quelque peu. Tout d'abord, les Nains n'ont pas la même biologie que les Hommes, Ils sont bien de chair et de sang mais possèdent quelques différences notoires. La plus importante concerne leur ossature ; en effet leurs os accumulent tous les minéraux que les Nains absorbent dans leur nourriture, à tel point que leurs os sont constitués en majeure partie de matières minérales. Les matières minérales sont de divers types mais le plus grand pourcentage est en fait de la pierre, quelque chose s'apparentant au granite. La première conséquence de cette étrange faculté biologique est le poids, il est évidant que le poids de ces êtres est relativement plus important que celui d'un Humain de même taille. La seconde est, bien entendu, une résistance extraordinaire de leur ossature, il n'est pas aisé de rompre les os d'un Nain.
Tous comme on peut le penser, ce peuple est de petite taille et rare sont les individus qui dépassent une taille de 1m50 ; ils sont de forte corpulence et ont un visage rondelet et bourru. Ils peuvent avoir tous les attributs de couleur de cheveux, d'yeux, de peau que les humains, à la différence que certains peuvent naître avec les cheveux blancs sans que ce soit une anomalie biologique ; par contre il n'y a pas d'albinos dans le peuple Nains.

Nul ne sait comment les Nains sont apparus sur le monde, les textes traitant des plus anciennes légendes parlent du peuple Nain comme d'un peuple établi avant l'arrivée des Hommes et même avant celle des Elfes si on en croit les Nains eux-mêmes.

Mode de vie des Nains

Les Nains ont un mode de vie très particulier, ces derniers se plaisent à vivre dans les profondeurs de la terre. Ils ont toujours vécu ainsi, jamais de mémoire de Nains ce peuple ne s'est éloigné du cœur de la terre. Les Nains construisent des cités troglodytes de grande beauté, car ils sont passés maîtres dans l'art de la maçonnerie et dans les travaux de construction en général. Ils sont très habiles de leurs mains et ne rechignent pas au travail, de plus ils tirent une grande fierté de tout édifice ou réalisation mettant en évidence leurs qualités manuelles. Il existe plusieurs tribus de Nains, mais 90% d'entre eux vivent dans les montagnes (la roche étant plus solide pour construire leurs cités), mais les autres construisent des cités dans les profondeurs de la terre quel que soit le terrain tant qu'il leur assurera une solidité suffisante. Les Nains sont très attachés à la terre et ils ont de nombreux cultes qui se réfèrent à des divinités "élémentaires".

Les Nains sont, pour la plus part, très attirés par les sciences et les techniques. Ils sont même très doués dans certaines (comme on le verra plus loin). Ils sont très curieux de nature et s'intéressent à tous ce qu'ils ne connaissent pas. Par contre ils ne sont par très doués pour les arts, bien que l'on recense dans leurs rangs des chanteurs (basses) de grand renon. Ils ont une alimentation très variée mais très différente de celle des Humains ; ils mangent des végétaux, et des animaux, mais ceux-ci sont très différents de ceux consommés par les humains. Les végétaux qu'ils préfèrent sont des tubercules (pommes de terre), des racines, et autres légumes croissants sous terre et les animaux qu'ils mangent sont des chauves-souris (qui sont pour les Nains un véritable régale), des reptiles, et toutes sortes d'insectes cavernicoles. Bien que leur alimentation culturelle soit très sélective, ils se satisfont aisément de la nourriture consommée par les Humains.

Les Nains sont de grands commerçant et ils se plaisent à voyager de contrés en contrés pour marchander tous les produits qu'ils peuvent. N'aimant pas les chevaux, ils se déplacent dans des chariots tirés par des poneys (qu'ils affectionnent particulièrement).

Les Nains entretiennent de parfaites relations avec les Hommes et les Elfes (contrairement aux idées reçus), en effets les Elfes et les Nains ont le même amour de la terre, mais il ne l'approche pas de la même façon. On parle, dans d'anciennes légendes, d'alliances entre les Nains et les Elfes pour combattre des envahisseurs venus d'autres rêves (probablement des Groins). Mais les territoires de chacun sont très différents et les peuples ne se rencontrent que pour de rares occasions.

Les Nains vivent très vieux (moins que les Elfes) et il n'est pas rare qu'un Nain atteigne l'âge respectable de 400 ans, on

parle même d'individus ayant vécu jusqu'à 500 ans, leur robustesse naturelle y étant pour beaucoup. Par contre contrairement aux Elfes les Nains doivent dormir, tout comme les Humains, et certains ont même une forte propension à la sieste quotidienne !

Une de leur dernière caractéristique est de pouvoir se mouvoir (et même combattre) dans le noir, à condition d'être dans un environnement assez confiné (petite pièce, couloir). Ceci est dut à leur mode de vie sous-terrain ; mais attention, ils ne voient pas la nuit (alors que les Elfes le peuvent), ils sont simplement capables de sentir les mouvements des masses d'airs autour d'eux, ce qui leur donne un sixième sens lorsqu'ils sont dans leurs cavernes (ou tout autre cite semblable).

La Magie de Nains

Tout comme les Elfes et les Hommes, les Nains pratique la Magie, et y sont même très adroits. Ils sont capables d'apprendre la magie des Hommes et des Elfes en plus de la leur.

Leur magie est basée sur les quatre éléments fondamentaux de la nature qui sont l'Eau, la Terre, l'Air et le Feu ; et ces éléments ont donné naissance à quatre voies de la Magie Nanique, qui sont : Aquos, Gaïos, Aéros et Pyros.

Les Compétences Naniques

Les Nains au cours des millénaires ont pratiqué quelques compétences à très haut niveau. Ce qui à pour conséquence que la plus part d'entre eux développe, dès leur plus jeune âge, une faculté accrue d'apprentissage de ces compétences. C'est le cas de la Charpenterie, de la Maçonnerie, de la survie en Montagne, en Sous-sols, de la métallurgie, de l'Orfèvrerie et de la Serrurerie.

Les Nains maîtrisent ces compétences plus aisément que les autres peuples ; il y a cependant des compétences que les Nains ne maîtrisent pas aussi bien que les Humains ou les Elfes. C'est le cas de la danse, l'escalade, le saut, l'équitation, la survie en forêt et en marais.

Par contre, ils ont des facilités pour le commerce, le jeu, l'alchimie, l'astrologie et la botanique.

De plus les Nains ont automatiquement une compétence de plus que les autres personnages qui est une compétence de combat en mêlée; cette nouvelle arme est la Hache Nanique. C'est une hache de bataille faite sur mesure pour le Nain qui l'utilise. La hache est de 20 cm plus courte que son utilisateur ; elle est à double tranchant (courbe ou droite) et possède en sont milieu une poignée rotative.

Les Nains et L'Astrologie

Les Nains sont bien moins assujettis à l'astrologie que les Humains, ceci est dut au fait que leur peuple est un peuple de la terre et qu'ils sont moins sensibles aux influences cosmiques (bien qu'ils soient très doués pour l'astrologie). En conséquence de quoi tous leurs modificateurs dus à l'astrologie sont divisés par deux (+2, +1, -2, -1).

Création d'un Nain

Les Nains se reproduisent comme les êtres humains et ont le même comportement envers leurs progénitures que la lus part des mammifères. Les Nains sont adultes à l'âge de 50 ans et sont libres de choisir le métier qui leur plaît dès l'âge de 20 ans, jamais les parents ne s'opposent au choix de leur enfant. C'est à partir de l'âge adulte qu'un personnage peut être interprété par un joueur et donc l'âge de celui-ci sera de 2d6 + 50 ans.

Les caractéristiques des Nains

Les Nains subissent des modificateurs pour les caractéristiques suivantes :

Modificateurs aux caractéristiques

Taille	-3
Apparence	-1
Constitution	+3
Force	+2
Agilité	-2
Vue	-1
Ouïe	+1
Volonté	+1
Empathie	-2
Chance	+2

Ces modificateurs doivent être appliqués après la répartition des 160 points. De plus tous les Nains ont + 3 en Endurance (après calcul) et + 1 en points de Vie ; la valeur absolue de leur seuil maximal négatif est majorée de 2 points.

Pour ce qui est de la taille les nains ne peuvent pas dépasser une valeur de 7 et peuvent descendre j'jusqu'a 3 (le joueur doit donc penser à ne pas mettre plus de 10 en taille sinon les points supplémentaires sont perdus !). La table de la taille ne commençant qu'à 6 voici la table pour les valeurs manquantes :

Extension de la table de taille

3	14-16 kg	100 cm
4	17-21 kg	110 cm
5	22-24 kg	120 cm

Mais il faut dans tous les cas multiplier le poids indiqué par deux pour obtenir le poids réel d'un Nain, cette modification étant due à son ossature particulière qui alourdi considérablement les représentants de ce peuple. Les Nains sont de nature joyeuse et en aucun cas leur moral ne peut descendre en dessous de - 3 et de plus alors que les autres races ont un moral neutre à 0 les Nains ont un moral neutre à + 1 (avec les possibilités que cela implique). Tout comme les Humains, les Nains sont sensibles aux maladies (les mêmes à 90%), mais les Nains résistent mieux aux poisons que leurs compères. Lorsqu'un poison est d'origine minérale,

il n'a aucun effet sur les Nains et pour tous les autres poisons les Nains ont un Bonus en fonction de leur constitution appliqué à tous les jets :

Bonus de résistance aux poisons

Constitution	Bonus
9 à 12	+2
13 à 15	+3
16 à 18	+4
19	+5
.. + 1	.. +1

Cette table n'est valable que pour les Nains ayant été empoisonnés par des produits non-minéraux.

Les Compétences des Nains

Les Nains peuvent être Mages ou non (quel que soit le type de magie qu'ils choisissent : Elfe, Humaine, Naine) et reçoivent 3000 points d'expériences dont 500 points dans les compétences Naniques. Attention, pour la magie Elfique, il faut parler l'Elfe au moins au niveau 0. Tout comme la magie des Hommes, celle des Nains ne peut être maîtrisé que si on y est initié dès le plus jeune âge (On doit choisir dès la création si le personnage sera mage ou non).

Les compétences Naniques

Ces compétences (la charpenterie, la maçonnerie, la survie en montagne, en sous-sol, la métallurgie, l'orfèvrerie et la serrurerie) commencent à un niveau de - 1 et ne sont pas assujetties au maximum de + 3 à la création du personnage (elles peuvent donc aller au-delà à sa création).

Les compétences générales (- 4)

Les compétences qui débutent à - 4 pour les Nains sont : le chant, le discours, la discrétion et le commerce.

Les compétences particulières (- 8)

Elles sont les suivantes : la danse, l'escalade, le saut, la comédie la musique, le pickpocket, la survie en cité, en extérieur, en désert, en glaces, le travestissement, le jeu, l'alchimie, l'astrologie et la botanique.

Les compétences spécialisées (- 11)

Elles sont les suivantes : l'équitation, la survie en forêt, en marais, l'acrobatie, la jonglerie, la maroquinerie, la natation, la chirurgie, les légendes, lire et écrire, la médecine et la zoologie

Les compétences d'armes

Les Nains se refusent à utiliser certaines armes, c'est le cas de : des épées à une et deux mains, des lances, des piques, de l'arc, du javelot et de la sarbacane. Ils ont en revanche droit d'utiliser toutes les armures qui existent de plus ils bénéficient d'une minoration de 1 pour leurs malus d'armure (pour toutes les armures, avec un minimum de 0).

De plus il faut rajouter comme compétence d'arme la Hache Nanique. Son utilisation demande une force conséquente (minimum 12) et une dextérité suffisante (minimum 11) ; si c'est le cas, le manipulateur pourra s'en servir comme une hache normale ou la faire tourner autour de sa poignée. A vitesse moyenne elle permet au Nain d'asséner deux coups dans un même round (le deuxième avec un malus de -5, sans feint possible). A grande vitesse, l'attaque n'est plus possible mais la hache se comporte comme un bouclier géant qui protège son propriétaire sur tout son long (équivalant à une parade avec un bonus de +5), par contre pour réaliser cette opération il faut utiliser un round entier pour lancer la hache à grande vitesse.

Les Nyn's

Source. Jérôme Pelon, site de L'Araignée des Sables

Description

Les Nyn's sont un peuple paisible et heureux. La plus part d'entre eux vivent au cœur des villes des Humains. Etant d'un naturel conciliant, ils ne s'attirent que rarement les foudres d'une civilisation ou d'un peuple.

Physiquement les Nyn's ressemble aux humains, à quelques différences près. Ils sont plus petits que les Humains, mesurant rare ment plus 1m60. Ils ont des traits très fins, une peau soyeuse, et de très grands yeux. Tous cela leur donne une apparence de poupée et souvent pris en affection par les humains, en raison de leur ressemblance avec leurs enfants. La couleur de peau, de cheveux et d'yeux sont aussi variés que chez les Humains, on notera seulement une couleur de cheveux en plus : le blanc. Ils ont tendance à être bien en chair, voire un peu boudiné (il n'y a pas de gros). Sinon, ce sont en tout point des mammifères comme les autres, ils boivent (avec plaisir), mangent (souvent et beaucoup) et dorment (dès qu'ils ont un moment) comme les Humains.

Histoire des Nyn's : Les Nyn's, d'après les anciens de leur peuple sont les enfants du premier âge. D'après eux toutes les races connues aujourd'hui, ne se reproduisaient pas et de toute façon vivaient éternellement, sous la bienveillance des Dragons. Mais les races s'enfermèrent rapidement dans un narcissisme flagrant et pour qu'ils cessent de ne penser qu'à eux, les Dragons ont crées les Nyn's. Les Nyn's auraient tenu le rôle « d'enfant » pour toutes les autres races. Mais quand le deuxième âge est arrivé, les autres races se sont reproduisent et ont commencé à délaisser les Nyn's. Pour finir, au troisième âge, les Nyn's furent totalement abandonnés par les autres races qui avaient suffisamment à faire avec leur propre progéniture. Alors les Nyn's sont devenus une nation d'orphelin, cherchant continuellement affection et protection. Les autres races doutent de cette version des faits, quant à la raison de l'existence des Nyn's.

Pourtant par superstition, par crainte, ou simplement par affection, toutes ces races « veillent » sur les Nyn's ; enfin ceci est vrai pour les Humains, les Nains, les Gnomes, les Elfes, les Grands-Gars, les Cyans, les Fièrabras, les Gigants, les Ogres et les Tortemoques. Les autres races ne voient pas la chose de cette façon ; certains même, comme les groins, prennent un malin plaisir à persécuter ces êtres. Toujours est-il que les Nyn's sont plutôt bien vus par une grande partie des autres races qui peuplent les Rêves. Tout le monde connaît le naturel paisible et pacifiste des Nyn's. Et par conséquent ils sont acceptés, en général, au sein de toutes les sociétés, cultures, peuplades ou tribus ; on n'interdit rarement à un (ou une !) Nyn's de se joindre à un clan, quel que soit la race en question.

Moeurs

Les Nyn's n'ont pas de mode de vie particulier, ils ont en fait celui de leur « hôtes » présents. Leur seule habitude culturelle est de ce mêlé aux autres cultures, pour y trouver affection et considération. Les Nyn's se font un devoir d'adopter la culture de leurs « hôtes » et ils y mettent tous leurs efforts. Les Nyn's sont tous potentiellement Haut-rêvants et la plus part d'entre eux s'essaie un jour ou l'autre au Draconic. Mais ils peuvent aussi bien apprendre les voies de Soflos, Phytos, Vitos et les voies de la Sorcellerie Nanique. D'un tempérament espiègle, chahuteur, tendre (très tendre !), positifs et plein d'élan, les Nyn's sont des compagnons agréables ; même si leur bonne humeur est parfois fatigante tant il semble qu'ils ne s'arrêtent jamais ! Ils sont toujours prêts à rendre service, à venir en aide et ne sont par capable de méchanceté ou de faire souffrir une personne. Ils sont fidèles en amitié, loyaux et de parole ; mais pas toujours honnêtes, sans être vraiment malhonnêtes (c'est une nuance que seuls les Nyn's sont capables d'appréhender !). Les Nyn's vivent environ 200 ans, mais curieusement l'âge n'a pas d'effet sur leur physique. Ils sont majeurs à 15 ans et jusqu'au triste jour de leur mort ils ne prendront pas une ride et ne subiront pas les effets néfastes du vieillissement que peuvent connaître les autres races.

La Magie et les Nyn's:

Comme expliqué plus haut, les Nyn's peuvent pratiquer n'importe quelle magie, du moment où ils répondent aux pré-requis de celle-ci. De plus tous les Nyn's sont des Haut-Rêvants potentiels ; c'est à dire qu'ils ont tous -11 dans les voies du Draconic. De plus, les Dragons semblant veiller sur eux les jets de résistance des Nyn's bénéficient d'un bonus d'un niveau (+1) contre la magie, la maladie et le poison.

Les Nyn's et l'Astrologie :

Les Nyn's sont sensibles aux heures de la journée de la même façon que les Humains. Ils ont une heure de naissance leur permettant de bénéficier de bonus allant jusqu'à +4 et des malus allant jusqu'a -4.

Caractéristiques

Un Nyn's vient au monde après 10 mois de gestation. Il est élevé par ses parents jusqu'à l'âge de 15 ans, âge auquel il (ou elle) par à l'aventure et parcoure les rêves à la recherche d'un (ou d'une) protecteur (...trice). Pour calculer l'âge d'un personnage joueur Nyn's on ajoute un Dé de 6 (âge de départ : 15+1D6)

Les Caractéristiques :

Les Nyn's subissent les modificateurs de caractéristiques suivant :

Modificateurs aux caractéristiques	
Taille	-3
Force	-2
Agilité	+1
Dextérité	+1
Empathie	+1
Chance	+2

N.B. : La Taille des Nyn's ne doit pas être inférieure à 6 ou supérieure à 10.

Ces modificateurs sont applicables après la répartition des 160 points.

Toutes les moyennes, seuils, valeurs se calculent comme pour un Humain. Par contre les Nyn's étant assez adroits, il y a 7 chances sur 10 pour qu'un Nyn's soit ambidextre.

Comme expliqué plus haut, tous les Nyn's sont des Hauts-Rêvants potentiels (-11 aux voies du Draconic) et sont donc « détectable » comme tel. Mais dans tous les Rêves on connaît parfaitement ce fait et donc on ne pourchasse jamais un Nyn's pour fait de magie sans qu'il ne soit pris en flagrant délit ! On leur laisse en fait dans tous les cas le bénéfice du doute.

Les Compétences des Nyn's :

Les Nyn's ont des aptitudes particulières qui sont une sorte de patrimoine culturo-génétique qui fait qu'ils sont plus à l'aise dans certaine discipline. Ils ont bien entendu certain handicape dans d'autres. Les compétences Nyniques sont celles dans lesquelles ils excellent.

Ces compétences (Discrétion, Légendes, Travestissement, et jeu) sont d'accès aisé pour les Nyn's qui voient un grand intérêt à les maîtriser toutes. Pour les Nyn's, ces compétences ont une base de -1 et ne sont pas limitées au niveau +3 à la création. Par contre sur les 3000 points qu'ils ont à répartir dans leurs compétences, 300 doivent aller aux compétences Nyniques.

L'équitation n'est pas aisée pour les Nyn's et cette compétence à une base de -11 à la création. De plus toutes les compétences de combat ont une base de -8, car le combat (surtout rapproché) n'est pas la tasse de thé des Nyn's, plutôt enclin à une vie pacifique.

Pour finir, comme indiqué plus haut les Nyn's ont un bonus de +1 aux jets contre la Magie, les Maladies et les Poisons.

La vie d'un PNJ Nyn's :

Comme on peut le voir, les caractéristiques des Nyn's n'ont rien d'extraordinaire. Mais c'est en terme de jeu, dans la relation avec les autres PJ et PNJ que les Nyn's ont leur intérêt. Ils ont pratiquement accepté par tous, appréciés par un grand nombre et aimés par beaucoup. Ce qui fait du PJ Nyn's un personnage qui part avec un bagage positif pour ces aventures. Il ne risque par la suspicion, les préjugés mal placés, voire la présomption de Magie (souvent mortelle dans certains Rêves). Il n'est par rare qu'avec un simple sourire et quelques mots gentils, un Nyn's se voit offrir le repas ou le gît pour une nuit. Sur le simple fait qu'on ne leur connaît pas de malveillance, on leur fera rapidement confiance. Les langues se délient très vite devant un Nyn's à la mine réjouie à l'idée de quelques histoires locales. Bref, le (ou la) Nyn's est un personnage qui met naturellement tout le monde à l'aise (pour peu qu'il soit bien joué) ; c'est par définition un compagnon agréable que certains disent même chanceux à l'extrême, on dit qu'un groupe en compagnie d'un Nyn's (aimé et apprécié de tous ces compagnons) protège ce petit groupe des nuisances du climat et des petits tracas de tous les jours. Qui sait, les Licornes et les Génies se sont peut-être penchées sur les berceaux des Nyn's !

Le peuple de Résonance

Source. Dominique Prévot dans « Les Grandes Orgues de Majister », également paru dans le TInkle Bavard n°35

Connaissance

Intellect / Légendes à -4 permet d'avoir déjà entendu parler du peuple de Résonance et de ne pas prendre ses membres pour des Groins…

Description

Les hommes et les femmes de ce petit peuple, dont on dit qu'il habitait toutes les montagnes autrefois, ont une couleur de peau verte très caractéristique. Aucun poil ne pousse sur leur tête ni sur leur corps. Ils sont naturellement très résistants au froid, et apprécient se baigner dans l'eau des lacs de montagne.

Chasseurs et éleveurs, ils sont d'un naturel paisible et tranquille. De mémoire de conteur, on n'a jamais entendu dire qu'une personne de ce peuple se soit servie d'une arme pour autre chose que pour se nourrir. C'est probablement pour cela qu'il n'en existe plus guère.

Leur nom vient des lieux d'habitation qu'ils chérissent. Il se trouve toujours un endroit proche où l'écho est spectaculaire. En fait, c'est essentiellement dû à la montagne plus qu'à un choix délibéré, mais les croyances ont la peau dure.

Des voyageurs passant dans des contrées isolées de haute montagne peuvent rencontrer des représentants de ce peuple en de rares occasions.

Les Résh'Ep

Source. Jérôme Pelon, site de L'Araignée des Sables

Description

Les Résh'Ep sont les créatures intelligentes parmi les plus étonnantes que l'on puisse trouver dans les Rêves. Très peu de gens ont connaissance de ce qu'elles sont. Elles sont avant tout des repentis ; leurs fautes sont graves à l'esprit des Dragons. Les Résh'Ep sont en fait des créatures qui viennent à la vie juste après la mort de leur dernière existence d'archétype. C'est évidement le cas de tous dans Rêve de Dragon, mais ceux-là vivent un « passage » bien différents des autres... Pour comprendre la raison de leur existence, il faut saisir leur archétype. Tous les Résh'Ep était, au moins dans leur dernière vie, des êtres abjectes ; elles pouvaient être assassins, violeurs, bourreaux, etc... Tous ce que les sapiens peuvent avoir de plus noir, bref de véritables « enfants » de Thanatos, lui-même. Bien souvent ce n'était pas le fait d'une seule existence mais bien de plusieurs vies de leur archétype. Devant ses cauchemars les Dragons eux-mêmes ne savaient que faire ; car aussi monstrueux qu'elles puissent être, ces êtres sortaient de leur esprit en sommeille. Et puis les Dragons eux-mêmes ne peuvent pas refouler leurs cauchemars indéfiniment ; alors ils ont affronté leurs cauchemars et ont créé les Résh'Ep.

Histoire d'un Résh'Ep : A la mort d'un « monstre », un sapien abjecte et au cœur noir, les Dragons accueille son essence dans les hautes terres du Rêve et lui font revivre l'intégralité de ces crimes mais en le plaçant dans l'esprit de ces victimes. Si le sujet éprouve le plus petit regret lors de l'épreuve Elle deviendra un Résh'Ep ; dans le cas contraire Elle repart pour une autre vie, probablement de cauchemar. Une fois dans sa nouvelle peau le Résh'Ep n'a qu'une mission et un but. Sa mission est à la fois simple et intouchable, Elle doit préserver la vie. Son but se faire pardonner par les réincarnations des ses anciennes victimes. La mission est la même pour tous les Résh'Eps mais les buts sont tous aussi variés que les crimes qu'elles ont commis. Mais le Résh'Ep est un être à part dans son corps mais surtout dans sa tête (pour voir les particularités corporelles, voir la Création d'un Résh'Ep).

Tout d'abord, un Résh'Ep connaît tous de ces anciens crimes ; pas seulement les faits, mais tous les détails. Cela pour qu'elles puissent à la fois se rappeler, se repentir et reconnaître les réincarnations de ses victimes pour pouvoir accéder au pardon. De plus Elle a un accès facile à ces anciennes connaissances (celles utile pour sa quête uniquement). Mais c'est surtout un poids pour lui et bien souvent, l'oubli serait un refuge précieux pour ces âmes tourmentées.

Moeurs

Les Résh'Eps n'ont pas d'enfance, elles sont envoyées par les Dragons à l'âge de la Sirène, ex nihilo. Elles ont toutes un corps de femme, plutôt jolie ; ceci quelle que soit leur ancienne race ou sexe. Elles... ou plutôt : Elles ont la peau claire et à leur création, les cheveux rouge comme le sang qu'elles ont versées. Au fur et à mesure de leur expiation la couleur des cheveux blanchie. Elles n'ont donc pas de famille, pas de passé, pas d'amis ; elles n'ont que leur mission et leurs buts. Elles ne vivent que pour protéger la vie et recevoir le pardon. Leur mission est la dette qu'elles ont envers les Dragons et leurs buts celles qu'elles ont envers leurs victimes passées. Mais les dragons n'ont pas été cléments avec elles et leurs moyens sont limités. Elles n'ont pas la possibilité de maîtriser le combat comme pourrait le faire n'importe quels sapiens. En fait, à leur arrivée dans le Rêve, elles n'ont pas de compétences de combat à part le Corps-à-corps et la Dague de mêlée (au niveau zéro) et encore uniquement si le personnage possède 0 ou plus en Esquive ! Toutes les autres compétences de combats leur

sont interdites et sont définitivement bloquées à leur minimum. De plus les deux qui leur restent ne peuvent monter que par l'expérience, l'apprentissage ou l'entraînement, jamais par le stress. La voie de Thanatos leur est interdite ; pour le reste, elles sont libres. Mais avec certaines restrictions ; toute compétence possédée autrefois au-delà de 0 est à présent au minimum à 0. Pour plus de détail, voir Création d'un Résh'Ep.

La Magie et les Résh'Ep:

Les Résh'Ep peuvent utiliser toutes les magies (sauf Thanatos) qu'elles possédaient dans leur vie passée. Elles peuvent bien sûr apprendre des nouvelles magies si elles le souhaitent et si elles répondent au pré-requis. Elles sont par ailleurs toutes considérées comme des hauts-rêvants, même si elles ne l'étaient pas dans leurs anciennes existences.

Les Résh'Ep et l'Astrologie :

Les Résh'Eps subissent les effets de l'astrologie comme les Humains.

Caractéristiques

Tout d'abord, il faut savoir qu'une Résh'Ep perd tous ce qu'elle était dans son ancienne vie ; c.a.d. pouvoirs, aptitudes, dons, têtes de dragon, etc...

Une Résh'Ep ressemble à une femme (humaine) d'un peu plus de 20 ans. Elle à au moins 10 en beauté, jamais moins. Elles ont toutes la peau claire et les cheveux rouge-sang. Le reste est à la discrétion du joueur. A propos du joueur, il faut savoir que pour être une Résh'Ep il faut avoir été un criminel. Donc le joueur pour pouvoir choisir cette race doit avoir joué un criminel. Une option peut-être de demander au G.R. de prendre l'archétype d'un méchant d'un de ces scénarii et d'en faire une Résh'Ep. C'est à soumettre à l'approbation du G.R.

Les Caractéristiques :

Les caractéristiques d'une Résh'Ep sont celles, théoriquement, d'une humaine. Mais les Dragons, dans leur volonté de rendre la tâche ardue ont fixé des limites aux Résh'Eps. La Taille, la Constitution et la Force d'une Résh'Ep ne peut en aucun cas être supérieure à 10. De plus en aucun cas son Empathie et son Rêve ne devront être inférieurs à 15. Pour le reste, les 160 points sont répartis au gré du joueur.

Comme il a été dit précédemment, les Résh'Ep n'ont pas de famille et leur seul passé est le souvenir de leurs crimes dans leur vie précédente. Par contre elles savent instinctivement pourquoi elles sont vivantes, elles connaissent la quête Sacrée de la protection de la Vie et ne sont muent pas la Volonté farouche d'expier leurs fautes. Les traits de caractère commun à toutes les Résh'Ep est le respect de la vie, la bonté et l'esprit de justice. Mais elles ont chacune leur propre personnalité.

Les Compétences des Résh'Ep :

Les Résh'Ep ont une particularité, celle de posséder à la création un minimum de 0 dans toutes les compétences (sauf celles interdites) que maîtrisait leur ancienne incarnation à 0 ou plus.

Les Résh'Ep ont un total de points d'expérience de 3000 plus les points de leur ancienne incarnation ; mais la somme totale ne doit pas dépasser 4000 points.

Les pouvoirs d'une Résh'Ep :

Mais il ne faut pas croire que les Dragons ont laissés ses repentis avec que des faiblesses. Ces derniers ont donné aux Résh'Eps les pouvoirs suivants pour les aider dans leur Quête Sacrée.

Jeunesse éternelle : Les Résh'Ep ne vieillissent jamais, leur âge semble être celui d'une humaine d'une vingtaine d'année. Aucun des effets de l'âge n'a d'effet sur elles, qu'ils soient bénéfiques ou pas.

Seuil vital : Toutes les Résh'Ep ont un seuil de Constitution de -10. Elles ne peuvent jamais faire un échec total sur un jet de vie (relancer en cas de 20).

Dons : Elles ont toutes, à la création, les dons limités de résistance au poison et à la maladie ainsi que le don limité de guérison.

Apposition des mains : Elles ont la possibilité, à volonté, de rendre des points de vie en apposant les mains sur un sujet vivant. Elles dépensent pour cela 1 point de rêve pour 1 point de Vie.

Procréation : Elles ont l'étrange faculté de pouvoir procréer avec n'importe quel individu de n'importe quelle race (même une femelle !). Il suffit que les deux êtres s'aiment (4 points de cœur réciproques) et qu'ils le veuillent. La procréation n'a rien de charnelle ; mais il est possible d'avoir des relations charnelles avec une Résh'Ep, seulement cela ne donnera jamais naissance. La créature qui naîtra de cette union est toujours un(e) Nyn's : un enfant des rêves.

Régénération : Les Résh'Ep ont un tel potentiel vital que leur jet de guérison pour les blessures et la récupération des points de vie se font à chaque heure de naissance (et non pas aux périodes indiquées dans les règles). De plus les blessures légères cicatrisent automatiquement à cette heure de naissance. Les jets de dés restent quand même à faire, mais l'échec total est là encore impossible, il devient un simple échec.

La vie d'un PNJ Résh'Ep :

La vie d'une Résh'Ep reste placée sous le signe de la Quête sacrée : la Préservation et le respect de la vie. Si par sa faute, une Résh'Ep causait la mort d'un sapiens, elle gagnerait automatiquement un point de dissolution ; le moral serait bien évidement à -3. Par contre si elle sauf une vie (voir avis du G.R.) elle gagne un point d'exaltation ; il en va de même à chaque fois qu'elle obtient le pardon d'une réincarnation d'une ancienne victime.

Le but intime d'une Résh'Ep est d'expier tous ces crimes de sang. Au fur et à mesure qu'elle le fait la couleur de ces cheveux devient de plus en plus blanche (en passant par l'orange). Une fois qu'elle a expié tous ces crimes, ces cheveux sont d'un blanc immaculé et à ce moment là elle est ce que les érudits appellent une Sainte. Pour savoir combien de crimes elles doivent expier, le GR lance 1D10+10. Tant qu'elles n'ont pas expié tous leurs crimes les Résh'Ep sont très souvent sujette à des cauchemars retraçant une de leurs

crimes. Ces cauchemars sont en fait prémonitoires quant à la rencontre prochaine d'une réincarnation d'une ancienne victime.

Une sainte gagne le pouvoir de transformer un point de destiné en Don de Vie. Ce don de vie peut être fait à n'importe quoi de vivant par simple contact. Le don de vie permet à une personne « d'annuler » une mort ; au lieu de mourir, le personnage se retrouve hors de Danger avec 1 Point de vie et 1 point d'endurance. Mais ce don doit être fait avant la cause de la mort et non après, c'est préventif et non curatif ! Le don reste, comme les têtes de Dragon, tant qu'il n'a pas été utilisé. Une fois fait le don disparaît ; c'est en quelque sorte un joker accordé par les Dragons. De plus les saintes ne sont plus sujettes au cauchemar ; même le sort de Thanatos du même non est sans effets sur elles.

Avis aux Gardiens des Rêves :

Le GR doit comprendre que la vie d'une Résh'Ep est une Quête et que par conséquent il n'y a que peu de repos. Il est donc important que le plus souvent possible, il intègre une expiation à son scénario dès qu'il y a une Résh'Ep dans le groupe des voyageurs. Les Résh'Ep, tant qu'elles ne sont pas des Saintes, ont véritablement la pression ; sans aller bien sûr jusqu'à mettre deux expiations dans le même scénario, quoi que ?!

Il faut aussi fortement surveiller les « roleplaying » du joueur qui doit véritablement incarner un personnage en Quête, qui respect la vie plus que tout. Le personnage doit éviter au maximum les tueries, et résoudre les situations les plus périlleuses sans la violence et la mort.

Quant au pardon auquel chaque Résh'Ep aspirera, il faut savoir que la simple évocation du crime passé suffira à la victime pour se rappeler les faits. Le pardon sera plus ou moins facile à obtenir et reste à la discrétion du GR. Cela va de la simple explication finissant sur un : « ... oh, vous savez, tout ça c'est du passé, n'en parlons plus, c'est oublié. » à des situations bien plus compliquées avec probablement des désirs de vengeance.

Les aventures de Petit-Os

Petit Os, outre le fait que ce soit un personnage joueur, est aussi une nouvelle qui se passe dans l'univers du jeu de rôle Rêve de Dragon. Il a de particulier de n'être pas tout à fait un groin. Il ne serait pas de bon aloi d'en dévoiler plus, pour ne pas gâcher le plaisir de la découverte.

Préambule

Source. Vincent Vandemeulebrouck, site du Guerrier Sorde

Les groins, comme tout le monde le sait, sont des sortes de laissés pour compte du rêve. Ils sont laids, bêtes et méchants, et passent leur temps à attaquer les voyageurs.

Tout chez eux est prétexte à rire, leur manque de vocabulaire, leur manque de finesse, et surtout leurs ineffables ruses.

Invariablement, lorsque le mot groin est prononcé, on s'esclaffe. Et lorsqu'on les croise au détour d'une aventure ou d'un voyage, c'est de toute façon pour qu'ils soient massacrés et humiliés. Le groin est voué à ne jamais gagner. Il perd toujours, quelque soit la situation. Il est même rare qu'il parvienne à se défende correctement.

Il est clair pour tout le monde - j'espère - que dans l'infini écheveau des rêves, il est forcément des tribus différentes, des groins différents, qui rompent avec leurs lourds et risibles antécédents. Quelques auteurs de scénarii, dont Denis Gerfaud lui même, ont parfois tenté de créer l'exception en proposant une autre version des groins, moins stupides ou moins bornés, et d'une manière générale, plus "humains". J'ai voulu à mon tour faire de même, en présentant un clan sous un nouveau jour, plus réfléchi, plus sauvage, plus tribal.

J'espère que cette drôle d'histoire, il est vrai assez abracadabrante, ne choquera pas les puristes des groins, et que malgré tout sa lecture leur sera agréable. Bonne lecture.

Chapitre 1

Je suis né dans la forêt, par une nuit d'été trop chaude. De ma petite enfance, je ne me souviens plus de rien, ou presque. Les clameurs, le crépitement des feux, l'odeur des campements. Le fumet de l'herbe. Le goût du sang. Une enfance éclaboussée, effrénée et boueuse.

Chapitre 2

Puis je revois le visage de Gruuk-Pied-de-Porc. Il me regarde de ses yeux rieurs. Il se tient de guingois, accroupi sur le rocher au milieu du courant. Sa grosse tête entre ses genoux osseux.

- Regarde l'eau, me dit-il.

Je regarde.

- Je vois rien que les cailloux.

- Tu ne regardes pas l'eau, tu regardes dedans. Regarde l'eau.

Je regarde. D'abord je ne vois rien. Puis un visage que je ne connais pas apparaît. C'est une face ondulante au groin aplati, aux yeux effrayés. Une face de peur et de solitude.

Je me redresse d'un bond et m'enfuis en courant, hurlant mon effroi.

Quelques jours plus tard, je demande :

- Qui était le reflet dans l'eau, Pied-de-Porc ?

- Tu as eu peur ?

- Oui.

- Tu ne l'as pas reconnu ?

- Non.

- Pourtant tu le connais.

- Non, je ne le connais pas. Il n'est pas du clan.

- Si.

- Je ne l'ai jamais vu.

- Si.

- Quand ?

- Tous les jours que rêve le dragon.

- Tu mens !

- Non.

- Qui est-ce alors ?

- Écoute- moi, Petit Os. Parfois, lorsque la lumière qui vient du soleil frappe une surface lisse et brillante, il arrive qu'elle rebondisse et revienne frapper tes yeux. On appelle ça le reflet. Tu as compris ?

- Non.

- Si les rayons du soleil te font mal ou peur, C'est alors le reflet de l'âme que tu contemples. Tu as compris ?

- Non.

- Sais-tu à présent qui est le visage dans l'eau ?

- Oui.

Gruuk-Pied-de-Porc est le seul groin dont les yeux rient.

Chapitre 3

J'ai grandi à présent. Les ténèbres se sont peu à peu dissipées. Nous sommes des groins. Nous vivons au sein d'un même clan. Nous volons, tuons, pillons les villages humains. J'ai déjà vu des humains. Je sais ce que c'est. Ce sont des prisonniers que l'on a le droit de frapper de temps en temps. Mais sans les tuer. On n'a pas le droit de les tuer. Seul le chef a le droit. Je sais aussi que tous les prisonniers ne sont pas des humains, mais les nôtres si. Nous haïssons les humains. Ce sont nos ennemis.

Le clan se divise en trois castes. Les guerriers, les chefs et les faibles.

D'après Gruuk, d'ordinaire le groupe des chefs se compose de plusieurs groins, qui luttent sans arrêt pour prendre la place du vrai chef. Dans notre clan, ce n'est pas la même chose. Les chefs ne luttent pas pour prendre la place de Gorn. On ne peut pas prendre la place de Gorn. Gorn est le plus fort. Ils luttent pour prendre la place la plus proche de Gorn. Pour dormir dans la tente couleur de sang. Gorn me fait peur. Je crois qu'il fait peur à tout le monde. Même Gruuk a peur de Gorn. Mais moins que les autres. Gorn me fait peur.

Les Guerriers sont les plus nombreux. Ils sont les protecteurs du clan contre les trois dangers qui nous menacent : le froid, la faim et les humains.

Les faibles sont les anciens, les femelles et les petits.

D'une manière générale, il n'y a pas de loi dans le clan. Ou du moins la seule respectée est celle du plus fort. Les chefs se battent pour avoir leur place dans la tente couleur de sang. Les guerriers se battent pour avoir leur place auprès des chefs. Et les faibles se battent pour accéder au rang de guerrier.

Le seul qui ne se bat pas c'est Gorn.

Gorn, le chef.

Le rythme des saisons régit la vie du clan. L'été, nous le passons sur les coteaux ombragés des collines. Au sud des Grandes Montagnes. Le climat y est bon, et la nourriture abondante. Lorsque vient l'hiver, les animaux se terrent, les humains restent au chaud dans leurs villages, et les baies disparaissent dans la terre. Il nous faut alors descendre dans la forêt, où le climat est meilleur, où le bois brûle mieux, et par où les humains continuent de passer pour approvisionner les villages les plus reculés. Le clan fond alors sur les convois. Massacre tout le monde. Fait prisonnier les femmes et hommes les plus résistants. Pille la nourriture, l'or, et la boisson-qui-fait-rire-et-dormir.

Moi je fais partie des faibles. Je suis un petit. Un jour je serai un guerrier. Un jour je serai chef. Un jour je prendrai la place de Gorn.

Chapitre 4

Parfois, je fais des rêves bizarres. Je rêve que je suis en train de dormir, et que soudain mon corps se divise en deux. Une partie reste allongée et dort, et l'autre s'envole au-dessus de Nécropoles et de Gouffres. Le lendemain je me souviens de tout, comme si tout s'était réellement passé.

J'en parlerai à Gruuk.

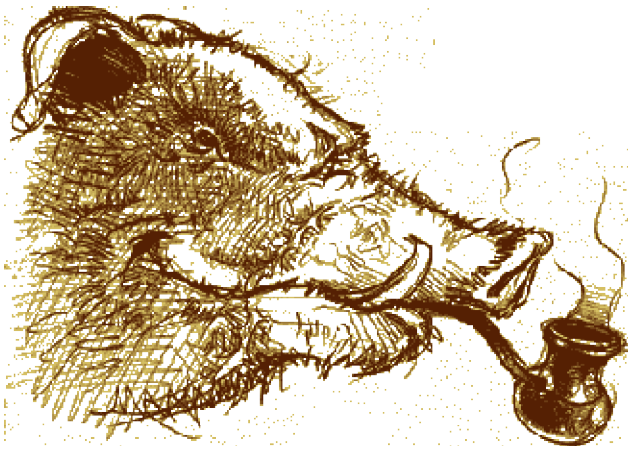
Chapitre 5

Les groins n'aiment pas ce qui est différent. Ils en ont peur. Ils tentent de le détruire, pour se protéger. Dans le clan, il y a trois groins qui sont différents des autres. Gorn, Gruuk et moi.

Gorn est différent parce qu'il est le plus grand. Le plus fort. Et qu'il a le regard de la mort. C'est pour ça qu'il est encore en vie.

Gruuk est différent parce que c'est le seul groin du clan à avoir voyagé. C'est le plus ancien. Il se déplace avec difficulté. Il serait mort depuis longtemps s'il ne connaissait pas les plantes, les animaux et les légendes. Il ne participe plus aux batailles depuis longtemps, mais raconte des histoires d'humains le soir à la veillée. Il ne pille plus les chariots, mais soigne avec les plantes. Il ne viole plus les femelles humaines, mais sait où trouver les animaux lorsque la nuit est encore noire. Même Gorn prête une oreille à ses conseils avant de lancer l'attaque. C'est pour cela qu'il est encore en vie.

Moi je suis différent aussi. Je suis le plus différent des trois. Et je ne sais pas pourquoi. Même le miroir de l'âme ne me l'a pas dit. Les autres me regardent avec les yeux de la méfiance et du mépris. Ils voudraient me frapper, mais Gruuk est là pour les en empêcher. Seul Gorn ne me regarde jamais. C'est pour ça que je suis toujours en vie.



Chapitre 6

- Qui je suis, Pied-de-Porc ?

- Tu sais qui tu es.

- Non, je ne sais pas.

- Comment tu t'appelles ?

- Petit Os

- Non.

- Si. Je m'appelle Petit Os. Tout le monde m'appelle comme ça.

- Oui, mais ce n'est pas ton vrai nom.

- C'est quoi alors mon vrai nom ?

- Tu le sauras un jour.

- Quand ?

- Plus tard.

- Quand plus tard ?

- Plus tard.

- Non pas plus tard ! Maintenant !

- Non, Petit Os. Plus tard.

- Mais quand plus tard ? Quand ?

Je saisis une grosse pierre et j'écrase la patte de Gruuk-Pied-de-Porc. Il hurle de douleur. Je pars en courant. Il me poursuit en boitant.

- Pas plus tard ! Maintenant !

Chapitre 7

Gruuk m'a raconté que jadis, il y eut une grande bataille contre des humains aux pouvoirs étranges. Gorn notre chef la commanda. Nous fûmes vainqueurs, mais les pertes catastrophiques. Plus de la moitié de la tribu avait été anéantie. Les guerriers étaient accablés, et gisaient dans une espèce de torpeur apathique sur le champ de bataille, prostrés, exhalant d'interminables plaintes morbides.

Gorn se retira dans une grotte. Il resta dedans pendant toute une journée, puis se mit à hurler. Pendant trois jours et trois nuits. Ses hurlements ne ressemblaient à rien de connu, et faisaient trembler la terre. Au terme de sa retraite, il sortit au grand jour, pâle et amaigri, le regard perdu. Il ramassa la carcasse nauséabonde du chef des humains, et la brandit au-dessus de sa tête. Tous les visages se tournèrent vers lui. Il décapita le corps sans vie et jeta sa tête au feu. Elle s'enflamma soudain, et, sans craindre la chaleur des flammes, il s'en saisit et la ficha au sommet d'une longue pique de fer.

On dit qu'elle brûla autant de temps qu'avait duré sa retraite dans la grotte.

Le crâne noir de l'humain était devenu l'emblème de notre clan.

Chapitre 8

Ce matin, je vais participer à ma première bataille. Gruuk a dit hier soir à la veillée que des pauvres fermiers humains accompagneraient un chargement de foin et de bois en direction du Village des Deux Ponts de Pierre. Leur route passe obligatoirement par le Croisement de la Pierre Debout, a-t-il assuré.

Au bout d'un long silence, Gorn s'est levé, et a planté la pique de fer dans le sol devant lui. C'était le signe de la bataille. Il s'est ensuite dirigé vers sa tente et a disparu. Les chefs ont alors donné des ordres : cacher les faibles dans la forêt, éteindre les feux, former les groupes d'attaque.

Au milieu du branle-bas et du tumulte, j'ai entendu la voix de Gruuk dans mon dos :

- Tu as toujours la hache que je t'ai donnée ?

- Oui.

- Tu sais t'en servir ?

- Oui !

- Mieux que Bracktas-la-Pustule ?

- Bien sûr !

- Alors aiguise-la et nettoie-la. Tu en auras certainement besoin demain.

- Pour la bataille ?

- Pour la bataille. Mais n'oublie pas : tu te tiendras derrière les autres, et tu attaqueras en dernier.

- Pourquoi ? Je veux attaquer en premier, comme tous les autres !

- Veux-tu venir à cette bataille ?

- Oui !

- Tu attaqueras en dernier.

Pour la première fois de ma vie, je me sentis envahir par un sentiment qui doit être assez proche de ce que les humains appellent la joie.

Je suis caché derrière un épais massif d'aubépines. Je suis dans le groupe de Borock Bras-de-Fer. Les guerriers sont à côté de moi, baignant dans la peur et l'excitation. Ils me lancent d'étranges regards à la dérobée. Je suis grand pour mon âge. Aussi grand qu'eux. Mais ce n'est pas pour cette raison qu'ils me regardent. C'est pourtant un regard que je connais.

On entend les chariots avant de les apercevoir. Le soleil vient à peine de se lever et le chemin est baigné dans la brume. On perçoit le souffle des chevaux qui renâclent, le grincement des roues, les exhortations des hommes.

Gruuk avait raison. Trois chariots, six humains armés jusqu'aux dents, des femmes et des enfants. Et des paysans. Beaucoup de paysans.

- Une proie facile murmure un groin devant moi.

- Du bois et de la paille, commence un autre.

- On a connu plus glorieux !

- Tu seras bien content de passer une partie de l'hiver au chaud !

- Tais-toi face de rat, c'est de la pisse de chafouin ce chargement !

Borock Bras-de-Fer se retourne l'œil mauvais :

- Le premier qui parle, je le démolis !

Borock scrute les sous-bois de l'autre coté de la route. Il cherche le bras levé de Gorn, qui donnera le signal de l'attaque. Au bout de quelques instants, il lève le sien, un moignon recouvert de métal qui lui a valu son surnom, et l'abaisse soudain. Tous les groins s'élancent en hurlant. Je bondis aussi, mais une main sortie d'on ne sait ou me retient par derrière.

- Non, attends.

- Pourquoi ?

- Je te dis : attends.

Les guerriers et les humains sont au contact à présent. Le sang gicle en tout sens, le vacarme est assourdissant. Gorn est au milieu de la mêlée. À chaque fois que sa masse s'abat, le camp ennemi compte un mort de plus.

- Va.

Je me précipite dans la mêlée, ma hache tenue à deux mains, vers un paysan aux prises avec Kubrak-Gros-Groin, un guerrier qui vient de passer dans la caste des chefs. Je lance mon arme de toutes mes forces. Je le touche au flanc. Il tombe, un genou à terre, et lâche sa fourche en criant grâce. Kubrak-Gros-Groin me regarde avec un sourire cruel. Il me souffle dans notre langue

- Achève-le !

Cet humain est pitoyable. Il pleurniche en se tenant le flanc, et une tache de sang grossit à vue d'œil sous sa main. Son regard vitreux passe de Kubrak à moi sans comprendre ce qui se passe.

- Tu m'entends ? Achève-le !

Kubrak, lui, a le visage crispé par la haine et la fureur. Il n'a de regard que pour moi, et ses yeux révulsés sont plus expressifs que ce qu'il voudrait. Il m'a demandé de le tuer parce qu'il est sûr que je n'en suis pas capable.

- Achève-le, je te dis !

C'est alors que je souris. Toute la tension du visage de l'humain retombe d'un coup, comme désarmé. Son regard s'éclaire. De fait, il se met même à sourire à son tour, rassuré par ce qu'il croit voir.

Je soulève la hache et la lui enfonce dans le crâne. Entre ses yeux vides. La courbe de la lame est identique à celle de son sourire béat, qu'elle fend en deux par le milieu.

Gros-Groin n'en croit pas ses yeux. Il regarde le cadavre se vider de son sang, muet. Je le bouscule violemment en m'éloignant.

- Pousse-toi de là ! Lui dis-je. Fouille-le et retourne te battre.

Je me jette dans une grosse mêlée non loin du second chariot. Je reçois de multiples blessures, et assène quelques coups dont je n'ai pas à rougir. Bientôt les humains vont se rendre, et l'on aura beaucoup de prisonniers. Des femmes surtout. Et des hommes. Il y aura quelques fuyards, que des

acharnés tenteront de poursuivre. Mais Gorn s'y opposera. Tout le monde lui obéira. Le butin, en plus du contenu des trois chariots sera convenable : six bœufs, deux chevaux, plus les carrioles. De quoi subsister pendant quelques mois.

Ensuite on rentrera aux ruines ou l'on a caché les faibles. Et l'on fêtera dignement cette belle victoire, dans la bière et le vin des hommes.

Chapitre 9

- Dis, Gruuk...

- Quoi donc, Petit Os ?

- Pourquoi es-tu différent des autres groins ?

- Parce que j'ai connu des humains.

- Des humains ?

- Des humains.

- C'est tout ?

- Oui.

- Mais moi, qui n'ai jamais connu d'humains, je suis différent aussi.

Gruuk tourne la tête vers moi. Il me regarde avec les mêmes yeux que le jour du reflet de l'âme.

- Tu connais le Voyage, Petit Os ?

- Non.

- Le voyage est une tradition chez les humains. Ils disent que le rêve est une terre vierge recelant des milliers et des milliers de trésors. Ils disent que chaque personne doit dans sa vie entreprendre un Voyage. Quel qu'il soit. La plupart des humains sont des pleutres et des paysans. Leur Voyage consiste souvent à rallier le village voisin. Mais d'autres attrapent malgré eux la maladie du Voyage. Comme ils attraperaient le téthanatos.

- La maladie du Voyage ?

- Oui, la maladie qui te prend lorsque tu commences à voyager.

- Tu l'as attrapé, toi, cette maladie ?

- Non. Enfin… J'ai failli.

- Tu as failli ?

- Oui.

- Raconte-moi, Gruuk !

- Non.

- Si, raconte-moi la malad...

- J'ai dit non !

- Tu ne veux jamais rien me raconter !

Je soulève une grosse pierre. Gruuk se lève d'un bond, et recule en boitillant.

- Quand tu seras plus grand, Petit Os.

- Non !

- Si, plus grand...

Il faut toujours que je sois plus grand.

Mais un jour je serai vraiment plus grand.

Et je serais malade.

Malade du voyage.

Comme les humains.

Chapitre 10

J'habite dans une tente de fortune. Une tente de fortune est une sorte d'abri précaire. Un abri précaire est une sorte de lieu qui protège mais dont on n'est pas sûr. Le chef le plus proche de Gorn change tout le temps. Il loge dans une tente pourpre, un dais volé à des humains, qu'il garde précieusement. Le vrai chef, Gorn, celui qui ne parle pas, habite dans une tente couleur de nuit. Elle est grande, constellée d'étoiles jaunes et blanches. Nul dans la tribu n'est assez ancien pour en connaître l'origine. Personne n'ose s'approcher de la tente.

Tout le clan en a peur.

Mais pas moi.

Ce matin, à l'aube, à l'heure où les guetteurs ne sont pas encore relayés, à l'heure ou les paupières sont aussi lourdes que les clous des armures, je m'avance vers la tente couleur de nuit. Dansant entre les cordes, je me faufile et je colle un œil furtif dans une fente du tissu. Mon cœur bat à tout rompre. Si on me surprend, je ne donne pas cher de ma peau.

Il fait noir. Des myriades de minuscules rais de lumière tombent de la chape de velours, sans rien éclairer. Peu à peu, je distingue un corps massif et obscène, voûté qui remue lentement d'avant en arrière dans la pénombre.

C'est Rulla.

Je la reconnais à ses lourdes mamelles. Son cul pourtant monstrueux engloutit péniblement la masse de Gorn. Lui ne prête aucune attention au mouvement de la femelle. Il est allongé sur le dos, et sa tête est renversée en contrebas de sa couche. Il a les bras écartés, et pendant dans le vide. Sa main droite, seul objet nimbé de la lumière du jour, noueuse, écorchée, encombrée de bagues de toutes sortes, tient encore la sangle d'un tonnelet de vin dont le contenu s'est répandu par terre.

Rulla commence à gémir et à accélérer ses déhanchements. Gorn remue. Il commence à prendre conscience. Il relève la tête et pose un regard torve et hagard sur la femelle qui s'agite de plus en plus au dessus de lui. Il semble comprendre, au bout de quelques secondes, de quoi il s'agit. Il lance son poing à l'aveuglette, et attrape le menton de Rulla, qui bascule sous le choc, et se retrouve le groin par terre. Gorn bondit du lit, le sexe dressé, et empoigne les fesses de la pauvre grouine. D'un seul coup, il entre là ou il n'a pas le droit. La femelle pousse un cri étouffé par le tapis contre lequel les coups de boutoirs du chef la coincent. Elle râle. Elle sue. Exténuée, humiliée et déchirée, elle ne fait plus de bruit. Seule la profonde respiration de Gorn se fait entendre, ainsi que le bruit mat des deux corps qui s'entrechoquent.

Sans une exclamation, sans un soupir, Gorn se retire, saisit Rulla par les cheveux, et la jette dehors. Elle roule dans la rosée du matin.

Sans demander mon reste, je m'éclipse à mon tour.

Mes jambes tremblent.

Mon cœur bat.

Je ne peux m'empêcher de penser à ce que j'ai vu.

Cela me hante et m'obsède, comme une toupie qui rebondit sur les parois de mon crâne. Je suis conscient d'avoir vu quelque chose sous cette tente, qui un jour changera ma vie.

Une forme noire et allongée, torsadée, veinée d'argent. Un bâton noir de jais, surmonté d'un crâne humain rouge vif. Nul besoin d'être un puissant mage pour deviner que ce bâton, négligemment appuyé contre la couche de Gorn Le Chef, transpire la magie des hommes. Une magie puissante, obscure, qui donne sans doute la victoire dans les batailles.

Un jour j'aurai ce bâton.

Un jour je m'en servirai.

Un jour je serai le chef.

Caractéristiques de Petit-Os

Avant tout, petit avertissement :

Petit Os est une grande première dans le monde de Rêve de Dragon : C'est un demi-groin. Il est le fruit de l'accouplement bestial (autant dire le viol) entre un chef de tribu grouine et une femelle humaine particulièrement accrochée à la vie.

Pour couronner le tout, vers l'âge de 8 ans, le don de haut rêve s'est déclaré à lui. Et qu'est ce qu'on peut espérer d'un haut-rêvant débutant dans un monde de sang et de mort ? Je vous le laisse deviner...

Petit Os est actuellement pris dans deux campagnes différentes. Ce sont deux incarnations distinctes, qui se partagent comme gardiens Vincent et mon frère Benoît.

PETIT-OS, née à l'heure de l'Araignée, 25 ans, 1m68, 62 kg, cheveux rares, yeux marrons, Beauté 7, sexe masculin

TAILLE	16	VOLONTE	13	Vie	9
APPARENCE	10	INTELLEC.	10	Endurance	17
CONSTIT.	13	EMPATHIE	10	SC	5
FORCE	16	REVE	16	+dom	3
AGILITE	14	CHANCE	9	Sust	4
DEXTERITE	10	Mêlée	15	Enc	8
VUE	10	Tir	10	Vitesse	10
OUÏE	10	Lancer	13	Protection	0
ODORAT-GOÛT	8	Dérobée	9		

Hache à 1m	niv 7	init 14	+dom +6
Hache à 2m	niv 0	init 7	+dom +7
Hache de lancer	niv 3	init 9	+dom +5
Dague	niv 3	init 10	+dom +4
Corps-à-corps	niv 3	init 10	+dom +3
Bouclier	niv 5	init 12	
Esquive		niv +5	

Course, Discrétion, Escalade, Saut, Srv. Extérieur, Srv. Forêt, Srv. Montagne, Chirurgie, Botanique, Légende 0\ Vigilance 3

Oniros 0\ Narcos 3

Les Groins de la tribu

Le Grand Chef :

Gorn (verdâtre. Il ne se bat pas, et il possède un bâton magique.)

Les Chefs :

Borock-Bras-de-Fer (un des 10 chefs, qui donne le signal de l'attaque)

Kubrack-Gros-Groin (un des chefs. Jeune)

Borack-Gros-Cul (un des chefs, fort, qui propose d'aller attaquer le village)

Bargroin (chef teigneux qui découvre les gemmes dans les affaires de Hyrnks et GrockMac)

Zargh

Les guerriers :

Bracktas-la-Pustule (guerrier mauvais à la hache)

Tarback (bête, méchant, gros et brutal. Vole le reflet de l'âme à Petit Os, et se bat contre lui. Il perd et ne recommence plus)

Borozos (sbire de Tarback)

Nork-Jambe-de-Bois (guerrier. Garde les prisonniers)

Beorg

Gruntreck

Groonk Qu'un Œil (guerrier. humilié par le poing de thanatos)

Gront

Radugor

Trac le Pourri

Fruok-le-Clouté (guerrier qui pose une question à PO)

Gros Busteck (guerrier. déteste les groins, latte Hyrnks et Grokmac. Il est tué par PO après la tour. Ses sbires sont Groob et Pas de Groin)

Groob (sbire de Gros Busteck, mort en attaquant la tour)

Pas-de-Groin (sbire de Gros Busteck, mort en attaquant la tour)

Trabuck (sbire de Gros Busteck)

Hyrnks (guerrier. éclaireur mort)

Grockmac (guerrier. éclaireur mort)

Les faibles :

Kastouk (femelle)

Mamelasse (femelle)

Gramiole (femelle)

Rulla (femelle de Gorn)

Petit Os (Le héros de l'histoire)

Gruuk-Pied-de-Porc (groin mentor, vieux. Arrive à "lire dans les pierres". Yeux rieurs)

Les groins des autres tribus :

Pratzz (mort tué par des cyans)

Le Dressage

Source. Dominique Prévot dans « Nouvelles règles » sur le site de l'Omnirêve, également paru dans le TInkle Bavard n°33

Docilité

Afin de simuler de dressage d'un animal, on fait intervenir un nouveau compteur: la docilité de l'animal. Celle-ci représente à la fois la limite de ce que l'animal peut accepter de faire, celle de sa compréhension, et sa volonté d'obéir (ou non).

L'animal a donc une docilité de base. Celle-ci évoluera avec le dressage, jusqu'à un maximum (voir encadré). On différencie la docilité un animal nouveau-né et celle d'un adulte pour des raisons évidentes.

Quelques exemples

Cette table de prendre en compte des éléments aussi divers que les suivants: le chien est d'un naturel docile; le chat n'en fait qu'à sa tête; et le tigre peut être dressé, mais ce sera long et difficile, pour peu de résultats.

	Base adulte	Base nouveau-né	Docilité maximum
Chien	+3	+3	+8
Chat	0	0	+1
Serpent	-5	-5	+2
Mainate	-1	-1	+2
Faucon	-3	-1	+3
Singe	-5	-1	+6
Tigre	-8	-5	0
Rat	-3	0	+1
Cheval	-3	0	+5
Écureuil	-4	0	+3
Ours	-8	-5	+3

Apprivoiser & dresser

Jusqu'au niveau 0, on ne dresse pas vraiment l'animal, on l'apprivoise. Il s'agit principalement d'une présence, où l'animal et le voyageur s'habituent l'un à l'autre et apprennent à se connaître. Le dressage commence au-delà de 0. Il s'agit alors d'apprentissage d'actions spécifiques et de tours particuliers. Il est possible d'apprivoiser un animal en voyageant, mais il est difficile de trouver le temps de le dresser.

Pour chaque période de 7 jours, à raison d'environ 5 heures par jour, le dresseur effectue un jet d'EMPATHIE/Zoologie ajusté négativement par la docilité actuelle de l'animal, et se reporte à la table des points de tâche, qu'il cumule. L'EMPATHIE permet d'apprécier le comportement de l'animal, et de trouver la manière de se faire apprécier par lui. La Zoologie caractérise la capacité du dresseur à s'occuper de l'animal, comprendre ses besoins et ses réactions, etc.

En cas d'échec total, tous les prochains jets sont à -1, jusqu'à ce que la docilité de l'animal augmente d'un point. De plus, l'animal peut réagir violemment: attaque, fuite...

Etre obéi

Lorsque le dresseur cherche à obtenir quelque chose de l'animal dressé dans des situations extrêmes (des combats par exemple), jouer VOLONTÉ du dresseur à la docilité actuelle de l'animal modifiée par la difficulté de l'action demandée. Cet ajustement est à la totale discrétion du Gardien des Rêves qui pourra prendre en compte des éléments très divers: l'animal est-il affamé, apeuré, est-ce son dresseur qui lui donne l'ordre ou un de ses amis, ne cherche-t-on pas à aller contre la nature de l'animal (faire nager un chat, empêcher un ours de manger du miel, etc.), cette espèce peut-elle être dressée, et cet individu en particulier?

Si le jet d'ordre est réussi, l'animal accomplit l'action. En cas d'échec, il ne fait rien, ou refuse en le faisant savoir (grognements, cris, ou martèlements). Enfin, en cas d'échec total, la réaction de l'animal peut être violente, craintive, ou autre, au choix du Gardien des Rêves.

Les animaux

Abeilles des montagnes

Description. Ces abeilles attaquent en essaim dès qu'on approche de leur « territoire ».

Les caractéristiques individuelles des abeilles des montagnes ne sont pas essentielles. Une bonne esquive et vol rapide sont leurs deux compétences les plus significatives.

En « combat », les rounds se déroulent de la manière suivante. Premier round : -1d4 d'endurance. Round suivants et jusqu'à ce que les personnages se trouvent à plus de 30 mètres de la zone défendue par les abeilles : une blessure légère.

Source. Dominique Prévot dans « Manque de chance », également paru dans le TInkle Bavard n°24

Alsis

Description. Egalement appelé dragonnet en raison de sa ressemblance aux dragons de légendes.

Petit chasseur de rongeurs (pêcheur au bord des côtes), il serait d'une utilité moindre, minime (petite taille, rapidité, immangeable) si son apparence de dragon des légendes (en miniature bien évidemment), dragonnet volant ne faisait de lui un animal de compagnie idéal pour les nobles ou toute personne quelque peu argenté...

... Ou quelque peu chanceux pour trouver un œuf sur le point d'éclore et le nourrir juste à l'éclosion pour s'en faire un ami à vie. Il est doué de quelques pouvoirs télépathiques et d'un don pour sentir le danger...

... un ami en or ...

...Rare sauf à proximité de Flaoïs... (Où les Alsis semblent avoir posé leurs sites de reproduction)

Source. Site Witch Walrus World

Arzakroak

Description. Oiseau au corps dégarni et quasiment sans plume, couleur de ténèbres, l'Arzakroak survole le pic d'Al, sans fin, à la recherche de la moindre proie. Il se révèle sans danger pour l'homme mais le fait de le voir ainsi décrire des cercles concentriques dans le ciel a pour effet de laisser supposer le contraire et de stresser inutilement les voyageurs.

Source. Site Witch Walrus World

Atouïette

Description. L'Atouïette est un petit animal étrange, habitant les savanes et autres lieux secs et chauds bénéficiant d'un minimum de végétation. Elle se reconnait au son qu'elle produit en sautant lors de sa détente (Ttzzoiiinng, ttzoouiingg...) qui lui sert à se déplacer ou à sauter sur place bêtement. Sa forme est allongée (10-15 cm), elle possède une tête plus large et une queue, plus étroite et longue que la tête. Son corps est globalement assez plat, presque sur un plan. Son architecture osseuse est des plus étrange, avec un squelette qui entoure le corps dans le plan et qui possède un seul os fragile et souple. Au final, l'atouïette ressemble à une cuillère à kawa minimaliste et aplatie. Elle passe son temps à se tendre, en ramenant à grand efforts le bout de sa queue au niveau de la tête, pour se déployer d'un coup émettant son fameux son et sautant brusquement. A cause de leurs fragiles squelettes, certaines de ces bestioles meurent simplement en se tendant ! L'atouïette est comestible, ou plutôt la chair est comestible et même extrêmement sustentatrice (1-2 sust pour une petite atouïette), mais le squelette enferme un suc âcre et immangeable. Ainsi, il faut évider l'atouïette sans briser son fragile squelette pour pouvoir s'en repaitre. Ceci demande beaucoup de doigté (DEXTÉRITÉ/ Chirurgie -4, périodicité 1 minute, 3 points de tâches), mais la chair est délicieuse. On trouve parfois des tribus assises qui semblent ne rien faire des heures durant, elles sont alors à l'évidage, à coup sûr.

TAILLE	1	Vitesse	3/5
CONSTIT.	4	+Dom	-7
FORCE	2	Protection	-1
PERCEPT.	2		
VOLONTE	1		
REVE	3		

Source. L'auberge des Voyageurs

Baniard

Intellect / Zoologie à -3

Description. Sorte de belette, le Baniard est un animal dont la fourrure est rayée de larges bandes blanches et noires. Il se tient souvent debout, sur ses pattes arrières comme pour voir plus loin ou écouter ce qui se dit. Le Baniard vit toujours proche d'un endroit où se trouvent des roches, car il s'en nourrit. Sa mâchoire sans dents attaque toutes sortes de pierres sans encombre. Mais le Baniard est particulièrement de friand de Sucrose dont il se nourrit jusqu'à se rendre malade. En effet, cet animal a une digestion difficile et plus il mange, plus il grossit. Le Baniard subit un autre effet secondaire après un bon repas : il s'endort. La durée de son sommeil est proportionnelle à la quantité avalée.

Le Baniard vit aussi bien à l'état sauvage qu'en compagnie des hommes. Il n'a pas peur des humains, sa fourrure n'étant pas assez chic pour bien des femmes. De plus, il est immangeable : il est dur comme de la pierre. En échange de ce qu'il aime le plus, le Sucrose, il pourra se lier avec un voyageur pour un moment. Les

caractéristiques du Baniard ne pas utiles, il ne combat pas.

Le Baniard est capable de manger jusqu'à en avoir le ventre tellement rond que ses pattes ne touchent plus par terre. Néanmoins, il continue de se nourrir avec le Sucrose accessible, ignorant superbement les voyageurs s'ils arrivent à ce moment là. S'il a été identifié, les voyageurs sauront que s'ils n'empêchent pas le Baniard de manger, celui-ci mourra d'indigestion rapidement. Dès qu'un voyageur le prendra dans ses bras, l'animal s'endormira pour un somme d'une vingtaine d'heures. Considérer qu'il a un encombrement de 1,5 lorsqu'il dort.

Source. Dominique Prévot dans « Les Grandes Orgues de Majister ! », également paru dans le Tinkle Bavard n°35

Baudruche

Description. Poisson de mer très rare, la Baudruche est un fléau pour les pêcheurs. Ce poisson carnassier gonfle au fur et à mesure qu'il mange. Plus il mange, plus il grossit, et plus il grossit, plus il mange. S'il se nourrit de poissons plus petits que lui lorsqu'il a encore une taille raisonnable, par la suite, il mange n'importe quoi : poissons certes, mais également humains, et bateaux.

La mort d'une Baudruche est spectaculaire : elle éclate, répandant une masse d'eau impressionnante, nauséabonde et contenant des reliefs de ses derniers repas. Mais quel volume doit-elle avoir ingéré pour mourir par où elle a pêché ? Certains marins de mers inconnues racontent à qui veut les croire qu'ils auraient croisé une Baudruche « aussi grande que dix navires de Roi ». De son côté, Paranos le Moindre n'y allait pas par quatre chemins : « La Baudruche est moins nuisible en vie que morte : il arrive que son éclatement provoque des catastrophes à des lieues à la ronde ! »

Lorsqu'elle est captive, la Baudruche devient léthargique : elle mange moins qu'en liberté, et gonfle assez peu. Privée de nourriture, elle sort de sa torpeur et redevient féroce.

Source. Dominique Prévot dans « Je vous maudis ! », également paru dans le Tinkle Bavard n°24

Boa Rhicot

Description. Intellect/Zoologie à -4.

Le Boa Rhicot est un serpent de la famille des Boas, dont la taille reste assez modeste. Par rapport à ses cousins. Les plus grands Boas Rhicots observés mesurent trois mètres, pour une masse d'une trentaine de kilogrammes. De couleur généralement verte, tirant parfois sur le beige, les Boas Rhicots les plus clairs sont prénommés "Beurres", en raison de leur couleur de peau qui tire vers la couleur du beurre.

Mœurs. Ce serpent arboricole est souvent la proie de plus grands prédateurs Sa progéniture, très vulnérable, est en général de très petite taille, de souvent moins d'une dizaine de centimètres. La seule chance de survie des jeunes, qui se nourrissent principalement d'insectes, est de se suspendre à des buissons et de se faire passer pour des cosses.

Quand il atteint la taille d'une coudée, le Boa Rhicot se met en quête de proies plus grosses, principalement des souris ou des petits oiseaux.

Son habitat de prédilection est fait de forêts clairsemées, pas trop froides, dans lesquelles les buissons aux feuilles vertes lui offrent une excellente cachette, grâce à son camouflage naturel.

Ce serpent n'est pas dangereux pour l'homme, même si la réputation de ses cousins lui porte préjudice. Il arrive même que l'on puisse en faire des animaux domestiques.

Particularités. Le Boa Rhicot est comestible, quelque soit sa couleur. Dans certaines contrées, un plat de Boas Rhicots en vinaigrette est considéré comme un mets des plus raffinés.

Jusqu'à 30 kg, pouvant fournir jusqu'à 60 sust.

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Brahmine

Description. Animaux des glaces a cuir épais, fort, têtu, ressemblant a une vache mais a longs poils. Environ 100 points de sust par bête: cuir extrêmement solide permettant, avec maroquinerie, la fabrication de cuir extrêmement rigide, valant 4 de protection pour -1 de malus armure.

TAILLE	20	Vie			19
CONSTIT.	18	Endurance			38
FORCE	16	Protection			5
AGILITE	10				
PERCEPT.	8				
REVE	8				
		niv	*init*	*+dom*	
Piétinement	13	+3	9	+12	
Ruade	13	+5	11	+7	
Esquive	5	0	--	--	

Source. Robin (JAULMES ?) dans « Dans les froids dans les flammes », association Abracadabra

Bruhmmeuh alias Etre de vapeur

Description. Ces êtres, tenant plus du spectre ou du nuage de brume que de l'être humain ne se rencontrent que sur le pic d'Al et plus particulièrement à Al même. Les disparités existantes entre les coutumes locales d'Al et celle des régions avoisinantes, les matériaux à l'aide desquels sont construit la ville laissent à penser que cette ville est issue d'un autre rêve et qu'elle s'est retrouvée ici à l'issue d'une gigantesque déchirure de rêve. Constitués de matière vaporeuse, aux contours en permanence vague, aux yeux sans vie, indifférent aux mondes qui les entoure, ceux ci ne se lient pas facilement avec des humanoïdes plus "solides". En perpétuel méditation, leur langage est fait de soufflements divers allant du simple murmure au mugissement du vent un jour de tempête.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ils vivent dans une ville "bien solide", à l'architecture aérienne et audacieuse, laissant penser qu'ils en connaissent bien plus que nous en bien des sujets. Leur hiérarchie est assez absconse, reposant à première vue sur leur aptitude à méditer. Plus une personne loge haut dans la ville, plus elle possède de pouvoir et plus elle semble vivre détacher du monde, sans bouger, perpétuellement en contact avec un "autre rêve." (Il semblerait que les Bruhmmeuh constituent les esprits d'humains d'un autre rêve, les brummheuh représentant leurs pensées

et leurs aspirations. Plus un bruhmmeuh se renferme sur lui même, plus il dispose de pouvoir sur son "équivalent dans l'autre rêve"... Depuis peu, les choses se sont compliquées, en effet certains thanatonautes de ce rêve (hauts rêvants adeptes de thanatos) se sont rendu compte de ce fait par magie et se sont déplacés dans la région d'Al, contrôlant par des envoutements certains bruhmmeux, contrôlant ainsi tels des marionnettistes certains dignitaires de leur contrée...

Les bruhmmeuh sont presque tous hauts rêvant (en particulier Narcos), conscient de leur archétype (vu qu'ils sont plus proches de celui ci qu'une simple incarnation).

Pour en savoir plus, se reporter à la description d'Al dans Urbanisme d'Al

Source. Site Witch Walrus World

Causette

Description. Petit passereau peureux mais volubile, la Causette est un volatile doué de parole. De la taille du passereau, son plumage est voyant. Elle est tapageuse et peu portée sur la discrétion. Elle écoute tout ce qu'on dit, et le répète sans qu'on le lui demande.

Cette faculté, zoologiquement passionnante, lui a valu moult inimitiés. Commune et peu farouche à l'origine, la Causette est devenue rare, mais sa volonté de discuter reste encore la plus forte et continue de causer sa perte.

Source. Dominique Prévot dans « Thanatos vous salue bien », également paru dans le Tinkle Bavard n°24

Chatmollot

Description. Mammifère des villes ensoleillées de la famille des félidés apparenté au chat, le chat mollot ressemble en tous points à son cousin le chat. Son pelage est généralement jaune pâle ou orangé. Ce qui fait la différence entre un chat et un chat mollot reste principalement lié à son comportement, et à son don limité de parole.

Mœurs. Le chat mollot parle, disons-nous. De fait, il s'agit de quelques phrases seulement, qu'il commence systématiquement par une sorte de miaulement qui lui a valu son nom. Ainsi, on peut l'entendre dire: «Moollau! C'est pas mooa qui l'ai pris, ce pooasson!» ou bien «Moollau! C'est infesté de féélorns par ici!», «Moollau! Oon n'est pas preessé, quooa!», ou encore «Moollau! Je vais faire laa sieste, Mooa!»

Le chat mollot déteste particulièrement les félorns, qu'il accuse de toutes les disparitions de poissons. Ce petit mammifère est aussi apprécié que le chat, car il terrorise les souris en s'écriant «Moollau! Les petites soouris... me vooala!» De plus, son don de parler lui attire les faveurs des petits enfants, et vu qu'il adore se faire caresser, il est au final plutôt bien intégré à la vie quotidienne des villes.

Son régime alimentaire est très varié. On peut supposer que le poisson en soit la base essentielle, même si ces dires ne sont appuyés d'aucune preuve scientifique.

Il n'a pas été établi si la mollesse du chat mollot vient de sa légendaire paresse, ou d'une limitation de ses capacités physiques résultant des nombreuses années qu'il a passées au contact de l'homme.

TAILLE	2	Vie	6
CONSTIT.	10	Endurance	16
FORCE	2	Vitesse	8/50
PERCEPT.	13	+dom	-4
VOLONTE	16	Protection	-6
REVE	12		

	niv	*init*	*+dom*
Esquive	6	0	--
Course	6	0	--
Discrétion	15	+5	--
Vigilance	13	+2	--

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Chemal

Description. Vit dans les déserts

Les chemaux sont d'étranges bêtes qui ressemblent à des chevaux, mais de couleur jaune/ocre et les pattes plus fines. Si un voyageur les embête, ils crachent un jet de salive à la figure des gens, ce qui fait rire tout le monde alentour et il se trouve toujours quelqu'un pour conclure : « Quand Chemal fâché, lui toujours faire ainsi. »

Source. Site du Conteur des Rêves

Chougne

Description. Ces coquillages (INTELLECT / Zoologie à -4), raretés des plages orientales. Le mollusque hideux qui y vit est semble-t-il physiquement immortel, mais si sensible qu'il meurt un jour ou l'autre d'émotion, généralement de chagrin : il ressent si fort la mélancolie de la mer... Les malheurs de la chougne ont ceci de bon pour le magicien que le coquillage, une fois vide, garde trace de ces émotions. Une oreille éveillée aux signes draconics perçoit clairement les soupirs, les langueurs et les exhalaisons marines. De la vision draconique et des méditations en perspective.

Caractéristiques. Pour simplifier, chacune d'entre elles contient un signe valant un nombre de points d'expérience égal à 1 dé draconique et d'une difficulté égale à la moitié de cette dernière valeur. Les cases des Terres Médianes du Rêve concernées sont toutes les cases d'eau (Lac, Marais, Fleuve) plus 1d6 autres au choix du Gardien des Rêves.

Source. Les Gratteurs de Lune dans « Sucrée Maison »

Collopendre

Description. Vit dans les grottes humides.

Sorte de petit escargot raffolant des parois humides des grottes. Sa bave est particulièrement collante et le détacher de la paroi est tout un art.

Source. Site du Conteur des Rêves

Cornicochon des Glaces

Description. Vit dans les étendues enneigées.

Le cornicochon des glaces est le cauchemar du voyageur dans les contrées isolées : haut comme deux hommes, avec des défenses capables de vous ouvrir en deux et une charge qui arrache un arbre de beau diamètre, ajoutez à cela un caractère de cochon, agressif, fonçant dans tout ce qui bouge. La seule consolation est qu'il voit mal et que c'est un animal solitaire. Si vous en rencontrez un vous avez un gros problème, mais en restant

immobile tout devrait bien se passer. Il est déconseillé de courir vers l'arbre le plus proche, ça le fera charger à coup sur. A noter que sa fourrure blanc jaunâtre (comme un grizzal blanc) le rend parfois délicat à voir dans la neige, d'autant qu'il aime bien faire des siestes à moitié recouvert. Gare alors au malheureux qui le réveillerait !

TAILLE	32	Vie		31
CONSTIT.	30	Endurance		62
FORCE	30	Vitesse		12/26
PERCEPT.	5	+dom		+11
VOLONTE	6	Protection		7
REVE	7			
		niv	*init*	*+dom*
Piétinement	14	+4	11	+15
Défenses	12	+3	9	+14
Esquive	4	0	--	--
Course	12	+3	--	--
Vigilance	5	0	--	--

Source. Site du Conteur des Rêves

Crabsqual

Description. Ils ressemblent à des requins, munis de grosses pinces de crabes. Ils sont parfois utilisés comme montures par des pêcheurs.

TAILLE	12	Vie		14
CONSTIT.	15	Endurance		32
FORCE	18	Vit. en mer		18
PERCEPT.	10	+dom		+3
VOLONTE	9	Protection		2
REVE	7			
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	14	+4	11	+5
Pinces	14	+4	11	+5
Esquive	8	+2	--	--
Discrétion	12	+4	--	--
Vigilance	12	+4	--	--

En cas de réussite significative, un Crabsqual attaque une seconde fois en fin de round avec l'une des pinces.

Source. Dominique Prévot dans « La Dernière des Talawis », également paru dans les Tinkle Bavard n°38 et n°39

Croque-au-vol

Description. Grand reptile au corps allongé et aux courtes pattes.

Vit dans les fleuves ou les étendues d'eau chaude.

La plupart du temps ils se contentent de dériver doucement, semblables à des bûches, à part deux narines et deux petits yeux. Ils sont capables de rester ainsi durant des heures, sans faire le moindre mouvement. Mais que vienne à passer une proie (antilope, buffle, voyageur…) et les voilà qui dérivent doucement, l'air de rien, sans faire un bruit mais se rapprochant inexorablement. Lorsqu'ils sont à une distance suffisante (quelques mètres), ils fouettent l'eau de leur grande queue et avec une force extraordinaire ils bondissent sur leur proie dans un grand jaillissement d'écume, les attrapant au vol et les entraînant ensuite sous l'eau.

Source. Site du Conteur des Rêves

Décasaure

Description. Intellect/Zoologie à -8, -4 si Survie en désert est maîtrisée. Les mœurs sont connues sur une réussite significative.

Ce grand lézard de la taille d'un homme ressemble à une grosse branche morte desséchée par le soleil. Il possède 10 pattes (d'où son nom), et profite de sa morphologie pour se faire passer pour une vieille branche. Il est capable de rester immobile pendant des mois en attendant sa proie. Atteignant parfois les 80 kg, il peut lui arriver de s'attaquer à l'homme.

Il ne faut pas le confondre avec son cousin le Tétranosaure.

Mœurs. Pour chasser, le Décasaure choisit un emplacement adapté, en général parmi des branches séchées par le vent. Puis il attend qu'un animal s'approche de lui pour se réfugier à l'abri de la chaleur, ou près de la branche. Il lui arrive d'attendre la nuit que sa proie s'endorme pour attaquer par surprise totale. Il est d'une patience immense et peut jeûner un an avant d'être affamé.

Son lieu de villégiature reste la proximité des Oasis, où bon nombre d'animaux viennent s'abreuver. Il peut se satisfaire de peu, et même de sable en période de famine. La peau de sa queue devient alors beaucoup plus râpeuse. Elle est réputée pour polir et affuter les armes auprès de nombreuses peuplades du désert. Cependant, le Décasaure est alors très dangereux, sa queue devenant une véritable râpe qui peut arracher la peau de l'homme par simple frottement.

Il n'attaque en général pas l'homme, sauf quand un imprudent le confond avec une branche. Dans ce cas, il attend tout de même que sa victime ne fasse plus attention à lui, ou mieux, qu'elle s'endorme, pour attaquer. S'il est mis dans un feu par erreur, il faut le chauffer quelques minutes avant qu'il ne devienne fou furieux, mais ce peut être plus rapide si personne ne fait attention à lui.

C'est pour cette raison qu'il faut se méfier des tas de bois tous prêts que l'on trouve parfois au moment de monter le camp dans une oasis.

Ses réussites particulières sont toujours passées en rapidité, puis en force.

TAILLE	10	Vie	13
CONSTIT.	15	Endurance	25
FORCE	14	Vitesse	10/24
PERCEPT.	8	+dom	+1
VOLONTE	12	Protection	4
REVE	8		

	niv	*init*	*+dom*
Morsure	13	+5	11	+1
Pinces	11	+3	8	?
Esquive	12	+4	--	--
Course	12	+3	--	--
Discrétion	12	+7	--	--
Vigilance	8	+3	--	--

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Dragon des steppes

Description. Le dragon est un genre de lézard bizarroïde qui vit dans la steppe à proximité des points d'eau.

Malgré sa taille importante (jusqu'à 80 cm de long pour les vieux mâles) et son long cou, il est tout à fait inoffensif. Comme tous les lézards il possède une queue détachable, mais à ceci s'ajoute un moyen de défense qui n'est pas sans rappeler la Brolute Rieuse : Une fois la queue arrachée, une vaste déchirure (15 mètres de diamètre) se crée derrière l'animal, ce qui projette ses assaillants dans un autre rêve.

Si les voyageurs tentent d'en attraper un. Il faudra d'abord en localiser un (VUE/Survie en ext à - 4), réussir à l'approcher sans quoi l'animal détale sous les herbes — (EMPATHIE/Discrétion à - 2) et lui mettre la main dessus (DEXTÉRITÉ à 0). Une fois réussie, la prise se passera moins bien que prévue : seule restera entre les mains du chasseur une queue frétillante. Le temps d'un clignement d''oeil et voilà le chasseur et ses compagnons entourés d'un halo jaune, projetés dans un autre Rêve...

La déchirure peut être utilisée pendant la demi-heure ou elle subsiste.

Source. Etienne de la Sayette dans « L'œil du Dragon », paru dans l'Oiseau Oracle n°2.

Drakkule

Description. Ces chauves-souris vampires de quatre mètres d'envergure sont des animaux nocturnes. Lorsqu'une Drakkule réussit une attaque particulière qui cause au moins une blessure légère, elle reste accrochée à sa victime. Celle-ci perd alors 1d6 points d'Endurance par round. Le seul moyen d'attaquer une Drakkule accrochée est d'utiliser le Corps à Corps ou la dague. Les armes plus longues blesseraient automatiquement la proie de l'animal.

La Drakkule lâche prise lorsqu'elle est grièvement blessée, ou sonnée, ou si quelqu'un obtient deux points d'empoignade contre elle.

Le feu éloigne les Drakkules.

TAILLE	4	Vie	7
CONSTIT.	10	Endurance	17
FORCE	8	Vitesse	12/38
PERCEPT.	12	+dom	-1
VOLONTE	7	Protection	-3
REVE	7		

	niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+2	7	-1
Contre	10	+2	--	--
Esq. en vol	10	+3	--	--
Vol	10	+3	--	--

Source. Dominique Prévot dans « Chasse Estivale », également paru dans le Tinkle Bavard n°28

Drôle

Précisions sur les Drôles. (INTELLECT / Légendes à +2)

Réussite normale – Par des rumeurs, des fabliaux et des contes, le Voyageur sait des Drôles ce qui est indiqué dans le Livre III, pp.37-38.

Réussite significative – Beaucoup de contes populaires rapportent que les Drôles sont des haut-rêvants punis pour leurs méfaits, ce qui explique leur pouvoir de mauvais œil et leur impossibilité à faire le mal si on leur paie l'impôt-denier, souvenir du temps des magiocrates. Les Drôles sont très casaniers malgré leur haine du monde, et il est très rare d'en trouver un qui soit errant, à moins qu'il n'ait été chassé ou cherche à s'accoupler. Dans tous les cas, il est encore plus m échant que d'habitude et ne respecte plus la règle du denier. Bien des mésaventures de voyage en témoignent.

Réussite particulière – D'après des études parcellaires, les Drôles seraient à l'origine des créatures invoquées liées aux ponts et autres lieux de passage pour lever l'octroi au nom de leur invocateur. Il est également possible que les Drôles soient des criminels transformés et asservis par les anciens magiocrates... En tous cas, ils ne quittent jamais leur "lieu" (pont, moulin ou ruine quelconque, presque toujours un point de passage) volontairement. Errants, ils semblent souffrir jusque dans leurs os. Les Drôles vivent très longtemps (à vrai dire, il n'est même pas sûr qu'ils se reproduisent), aussi longtemps du moins que leur ruine. Il existe un lien mystérieux, d'origine magique, entre le Drôle et son "lieu" : la même pierre les constitue, la même mousse les recouvre, ils éprouvent les mêmes sentiments... Ils ne peuvent survivre longtemps l'un sans l'autre. Pambraque le Pourfendeur, dans ses Mémoires, expose une technique de chasse au Drôle qui se résume à ceci : inutile de se risquer à attaquer le Drôle, embauchez des carriers et abattez le "lieu", ou bien commencez par tuer le Drôle si vous voulez abattre le "lieu".

En cas d'échec total ou particulier, le GR peut donner de fausses informations : les Drôles se pétrifient s'ils sortent complètement de l'ombre, leur point faible est dans l'orteil central du pied gauche, ils adorent le lait et les friandises, craignent les pucelles dont ils tombent éperdument amoureux la nuit, etc...

Source. Les Gratteurs de Lune dans « Drôle de Pont »

Dromade

Description. Vit dans les déserts et les savanes. Le dromade est un cousin de l'alligate mais quadrupède. Il a un long corps fuselé monté sur de longues jambes griffues et aussi élastiques que celles de son cousin et une petite tête au bout d'un long cou souple qui oscille sans cesse de droite à gauche, compensé par une aussi longue queue balayant derrière lui. Animal du désert, le dromade a des écailles beige parfois rayées de roux et est souvent domestiqué par les tribus de cyans qui en font de longues caravanes de bât, ou bien comme monture de guerre. Le dromade peut facilement s'énerver et devient alors une masse en furie qui

court droit devant sans s'arrêter, et il faut le meilleur des cavaliers pour le contrôler.

TAILLE	30	Vie		28
CONSTIT.	25	Endurance		55
FORCE	24	Vitesse		10/30
PERCEPT.	11	+dom		+8
VOLONTE	6	Enc		27
REVE	7	Protection		5
		niv	*init*	*+dom*
Piétinement	12	+3	9	+11
Esquive	7	+3	--	--
Course	13	+3	--	--
Vigilance	11	+3	--	--

Source. Site du Conteur des Rêves

Ecurapteur

Description. Vivant dans les arbres, les Ecurapteurs ont le pelage et la queue des écureuils. Par contre, ce sont de redoutables carnivores. Ils vivent en bandes de 3 à 5 individus, et souvent plusieurs bandes chassent ensemble. Ils se nourrissent de viande, qu'ils arrachent à l'aide de leurs dents finement aiguisées, directement sur leur proie encore vivante. Ils mangent aussi bien du poisson, des oiseaux que du tigre ou de l'homme. Leur tactique est simple : la bande assaille une proie, et une seule. Ils sautent sans répit tout autour et mordent dedans à tour de rôle. Rassasiés, ils s'enfuient dans les arbres.

Les Ecurapteurs ne cherchent jamais à tuer leur victime : ils n'attaquent que pour se nourrir. Face à un ennemi plus puissant, ils s'enfuient et se cachent sur les hauteurs des arbres.

Du fait de la nature singulière des combats menés par les Ecurapteurs, le +dom dû à la morsure n'est pas compté lors de l'évaluation du type de blessure, mais est ajouté au total des dommages subits (perte de 3 points d'endurance complémentaires).

TAILLE	2	Vie		5
CONSTIT.	8	Endurance		13
FORCE	5	Vitesse		12/30
PERCEPT.	13	+dom		0
VOLONTE	10	Protection		-2
REVE	10			
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	13	+3	9	+3
Esquive	13	+3	--	--
Discrétion	13	+3	--	--
Vigilance	13	0	--	--
Escalade	13	+3	--	--

Source. Dominique Prévot dans « Recherche Voyageurs Passionnément », également paru dans le Tinkle Bavard n°34

Farsinge

Description. Vit en forêts chaudes et humides. Petit singe de la taille d'un ouistiti au pelage brun vivant dans les arbres des forêts. Très farceur et redoutable au lancer de coques-noix.

TAILLE	2	Vie		5
CONSTIT.	7	Endurance		17
FORCE	5			
PERCEPT.	13			
VOLONTE	12			
REVE	13			
		niv	*init*	*+dom*
Lancer	6	+9	--	selon objet
Esquive	18	+5	--	--

Source. Site du Conteur des Rêves

Flashette

Description. Vit en plaines et forêts.

La flashette est un petit ver luisant, un cousin de la grincette, presque aussi désagréable. En temps normal elle émet une douce lumière pastel au bout de son corps, clignotant en cadence avec ses congénères des arbres d'à coté, créant des spectacles irréels en pleine nuit. Mais que vienne un intrus, un de ces bipèdes bruyant et dangereux et la flashette se défend du seul moyen dont elle dispose : avec un flash de lumière très intense ! Et quand une flashette se déclenche, toutes les autres se sentent en danger et font de même ! Par la suite chaque flashette, épuisée, redevient un tout petit ver bien discret, même pas lumineux pour plusieurs heures.

Gare au voyageur qui se retrouverait pris dans une telle tempête de lumière, il en garderait pour plusieurs jours de taches colorés devant les yeux. Et, à l'avenir, il évitera de faire son campement à un endroit parsemé de petits points de lumière à la nuit tombée.

Source. Site du Conteur des Rêves

Fourbette (Veulette)

Description. Vit en plaines et forêts.

La Fourbette (ou Veulette) est un petit carnivore, proche de la fouine, qui se distingue par un esprit pervers et détestable. A croire que cette bête vient d'un cauchemar des dragons ! Ca se glisse sous votre couverture avant que vous ne rentriez dedans, et ça vous mord de ses petites dents pointues ! Ca entre dans votre sac à dos et ça vous le déchiquette comme un rien ! Et puis il faut les voir chasser, faisant preuve d'une violence incroyable pour un animal aussi petit ! Une vraie peste. Dans certains lieux, il arrive que les villageois organisent une fête lorsqu'ils ont capturé un loup : loin de le tuer tout de suite, il le mette dans une fosse creusée à cet effet, ils y jettent un renard et s'ils ont bien de la chance, une Fourbette dans un gros sac en toile de jute, capturée après bien des déboires. Et bien qui croyez vous qui s'en sort à la fin ? La Veulette bien entendu, et croyez-moi qu'elle les aura fait danser le loup et le renard !

Source. Site du Conteur des Rêves

Fripon alias Taquin alias Singe décorateur

Description. Les Fripons, aussi appelés Taquins ou singes décorateurs (INTELLECT/Zoologie à -5).

Lointains cousins des Glipzouks, les Fripons sont des petits singes inoffensifs à la longue queue préhensile et aux traits humains. Ils ont la particularité d'aimer décorer les arbres de tout ce qu'ils trouvent d'étrange et d'intéressant. Ce ne serait qu'une anecdote parmi d'autres sur les bizarreries du monde animal si les Fripons n'avaient pas une autre particularité qui fait toute leur

singularité. Ils usent de magie pour se défendre et prendre ce qu'il leur plaît. Les Fripons disposent d'un sort de Sommeil légèrement différent. Si le jet de résistance est inchangé, la victime s'endort en revanche pour une heure draconique entière.

Les Fripons ne peuvent utiliser qu'une seule fois ce sort par jour. Le lancer est automatiquement réussi. Leur victime endormie, les Fripons peuvent soit fuir dans les arbres s'il s'agit d'un prédateur, soit la dépouiller entièrement s'il s'agit d'un voyageur. Pour y arriver, ils essayent d'abord d'ôter tout ce qui peut l'être, puis ils s'acharnent sur le reste, tirant de toutes leurs forces, déchirant avec leurs petits ongles ou coupant avec leurs dents. Les Fripons ont un grand sens de la propriété et sont viscéralement envieux les uns des autres.

Il est fréquent qu'ils se disputent ou se volent les dernières «nouveautés», les mettant involontairement en pièces à force de se les disputer ou les emportant au plus haut des cimes pour les mettre à l'abri.

TAILLE	7	Vie	9
CONSTIT.	10	Endurance	21
FORCE	9	Vitesse	12/26
PERCEPT.	15	+dom	-1
VOLONTE	14	Protection	5
REVE	13		

	niv	*init*	*+dom*
Esquive	15	+5	--
Escalade	15	+6	--
Vigilance	14	+4	--

Combat. Quelque soit les précautions que prennent les voyageurs, ils sont en général pris par surprise. Un à un, ils sont la cible d'un sort. Les Fripons sont en général au nombre de 12, ils ne s'avouent vaincus que s'ils n'arrivent pas à endormir tout le monde en utilisant tous leurs sorts, soit 12.

S'ils y parviennent, les voyageurs se réveillent nus ou presque. Les Fripons ne laissent que les objets trop froids (glace...) et les pièces d'équipement d'un encombrement supérieur à 2.

Les Fripons ne souvent sont pas bien loin du lieu d'agression, et on les entend en général se disputer le butin à grands cris aigus. Les voyageurs les retrouveront par exemple dans une clairière proche, tout occupés à se voler mutuellement les objets qu'ils entassent près d'eux. Les vêtements sont déjà pendus aux branches basses (Escalade à -1) ainsi que, plus haut (Escalade à -3), tout ce qui peut être accroché (bourse, sacoche, ceinturon,...).

Tous les contenants ont été vidés, à part les fioles bouchées hermétiquement que les Fripons considèrent comme un objet à part entière.

A ce stade, deux options sont possibles.

1ère option : Les voyageurs se jettent sur les Fripons pour les effrayer. Se sentant agressées, les créatures qui n'ont pas encore utilisé leur pouvoir le font alors. Dans la panique qui s'en suit, les Fripons détalent en emportant tout ce qu'ils peuvent. Chaque voyageur fait alors un jet de CHANCE. Les éléments perdus sont toujours au choix du joueur.

Particulière	Il retrouve tout son équipement
Significative	Perte de 1d2 équipements
Réussite	Perte de 2+1d2 équipements
Échec	Perte de 4 +1d2 équipements
Échec particulier	Perte de 6+1d2 équipements
Échec total	Perte de 8+1d2 équipements

2ème option : S'ils ont réussi leur jet de Zoologie, les voyageurs savent alors que les Fripons adorent s'amuser et que c'est la seule activité qu'il préfère à la décoration. Paranos le moindre expose d'ailleurs dans son ouvrage, Nos ennemis les bêtes, plusieurs cas de voyageurs ayant ainsi recouvré leur équipement. Si les voyageurs distraient suffisamment les Fripons, ceux-ci continueront à jouer entre eux et délaisseront leurs trouvailles. Dans cet exercice, si un joueur fait merveille en danse, les Fripons s'agiteront en tous sens en poussant de grands cris. Les Fripons seront comme fascinés et regarderont en silence l'exhibition du joueur... puis ils se mettront à l'imiter. L'alternative est de réussir deux jets d'affilée de Jonglerie ou d'Acrobatie à -4. Tout échec spécial est considéré comme une agression...

Source. Pierre Lejoyeux dans « Il y a toujours une première goutte », paru dans l'Oiseau Oracle n°3

Gambette

Description. La gambette est une petite grenouille d'un beau vert vif, coassant comme n'importe quelle grenouille et vivant tranquillement dans les mares et rivières. Elle est dotée de quatre pattes sauteuses, deux normales et deux en lieu et place des pattes antérieures classiques. Cela lui donne une mobilité à toute épreuve, car une gambette est capable de sauter aussi bien en avant qu'en arrière et même sur le coté. L'attraper devient alors une rude épreuve, d'autant plus qu'elle ne se prive pas de vous coasser au visage en attendant. Mais pourquoi chercher à l'attraper ? D'abord parce que dans certaines régions perverses du rêve on sert des jambes de gambettes au repas et donc il y a un commerce fructueux à la clef, et ensuite parce que lesdites jambes entrent dans la composition d'une potion alchimique de saut (voir les recettes alchimiques). Comme quoi les rêves des dragons sont mal fichus parce que ça serait bien pratique d'avoir une telle potion pour attraper les gambettes !

Source. Site du Conteur des Rêves

Globeur

Description. Chose vivant au fond de grands trous (puits, fosse, galerie de grottes) qui n'entraîne aucun dommage mais noie sa victime uniquement par des jets de force. On considère que le personnage noyé peut arrêter de respirer une minute. Au delà, il perd des points d'endurance. Il devra se débarrasser du gobleur en réussissant 3 jets de force. Si les autres joueurs peuvent tirer leur compagnon, la difficulté du jet augmente de 1 par " tireur ". (Le réflexe pour attraper celui qui est happé : dextérité/vigilance à -7 ; pour frapper le gobleur, -7 également sauf si jet de vue à -5 auparavant, dans ce dernier cas, frapper à -4). Chacun agit tour à tour, en commençant par le gobleur.

TAILLE	12	VOLONTE	15
AGILITE	16	APPARENCE	5
INTELECT	9	CHANCE	12
CONSTIT.	11	EMPATHIE	13
OUÏE	16	FORCE	13
ODORAT	14	DEXTERITE	18
VUE	20		

Difficulté pour happer : +4-1/2 de la taille du voyageur

Voyageur : pour se dégager, 3 jets de force/corps à corps à -4

Source. Inconnue, dans « Du corps céleste » sur le site Du Rêve aux Dragons

Giantcylthère (mort grimaçante)

Description. Se présente sous la forme d'un guerrier vêtu de plaque de métal noire, armé d'une large épée à 2 mains, de son pas pesant et obstiné, il hante les plaines suivant un chemin apparemment bien défini à la recherche de mercenaires à combattre. On ne connaît pas ses motivations en dehors de celles ci mais il semble poursuivre un autre but bien précis. Il semble qu'il possède tout comme les cyans de ce que l'on nomme mémoire bleue et conscient de l'archétype, il recherche un modèle de chevalier plus abouti que lui, dont il se charge, une fois battu, de pomper les caractéristiques (Force, Constitution, Dextérité, Agilité, Taille) et compétences de combats. Par contre, contrairement aux cyans, cette mémoire bleue est permanente. Enfin, il chevauche souvent les Orsz, qui se chargent de poursuivre ses cibles.

TAILLE	13	Vie	13
CONSTIT.	13	Endurance	27
FORCE	14	Vitesse	10/25
PERCEPT.	9	+dom	+4
VOLONTE	10	Enc	-
REVE	15	Protection	1

		niv	*init*	*+dom*
Epée 2 mains	14	+4	11	+8
Fléau	13	+4	11	+7
Esquive	12	+3	--	--

Rare.

Source. Site Witch Walrus World

Goule noire

Description. Les Goules noires élisent domicile dans les lieux sombres et abandonnés : ruines, souterrains, grottes. Hormis cela, elles sont identiques à celles décrites dans le livre des mondes, page 49.

TAILLE	11	Vie	13
CONSTIT.	14	Endurance	27
FORCE	13	Vitesse	12/24
PERCEPT.	10	+dom	+1
VOLONTE	7	Protection	0
REVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Crocs	13	+4	10	+2(venin)
Griffes	13	+4	10	+2(venin)
Esquive	10	+3	--	
Discrétion	10	+3	--	
Vigilance	10	+3	--	--
Course	10	+3	--	--

Venin paralysant

Malignité	6
Périodicité	1 round
Dommage	1 ligne de fatigue
Antidotes	-4 / Floume-dhu +16

La paralysie intervient pour 6 heures dès lors que toutes les lignes de fatigue sont pleines.

Source. Dominique Prévot dans « Les Grandes Orgues de Majister ! », également paru dans le Tinkle Bavard n°35

Grands Chanteurs

Description. Ce sont d'immenses animaux marins, plus longs que des bateaux et d'un poids défiant l'imagination. Ils ont une forme générale de poissons, mais leur peau est chaude et douce au toucher. Ils vivent en groupes de quelques dizaines d'individus, dérivant paisiblement le long des courants, plongeant parfois étonnamment longtemps. Leur taille incroyable leur vaut d'être pris pour des Dragons des légendes. Et d'ailleurs, ne soufflent-ils pas de temps à autre de longs jets de vapeur ? N'ont-ils pas en guise de bras de longues nageoires semblables à des ailes ? Ne planent-ils pas majestueusement dans l'eau claire ? La nuit, lorsque les étoiles brillent et que la mer est calme, les Grands Chanteurs émettent de longs cris, à mi-chemin entre une musique étrange et des paroles humaines. De nombreux pécheurs pensent que c'est un bon présage que de les entendre et que si un jour les Grands Chanteurs venaient à perdre le Chant, ce pourrait bien être la fin d'un Age.

Source. Site du Conteur des Rêves

Hurleur

Description. Vit dans les grottes.

Le Hurleur est une drôle de petite bête au corps rond et poilu, sans griffe ni dent. Sans défense, ne mangeant que de l'herbe, le Hurleur disparaîtrait vite des rêves si les Dragons, dans leur grande sagesse, ne l'avaient doté d'un don tout particulier : celui de hurler très fort (mieux que ça même) et de savoir imiter tous les gros prédateurs. Plus d'un groupe de voyageurs a fait demi-tour devant une grotte manifestement habitée par un gros grizzal de mauvais poil qui n'était en fait qu'un petit hurleur apeuré.

Source. Site du Conteur des Rêves

Kilkot

Description. Le Kilkot est une créature d'autant plus attachante qu'elle ne sert strictement à rien, à part dans les harems d'Amandjara (d'après les chroniques douteuses de Boriglur le Rigolard) où certaines femmes les cherchent comme animaux de compagnie (allez savoir pourquoi). Le Kilkot a la taille d'un écureuil, le pelage orange vif, de grosses moustaches félines, une queue blanche et des oreilles tombantes. A son passage, par exemple juché sur les épaules d'un voyageur (le Kilkot est extrêmement paresseux, en tout cas suffisamment pour ne pas avoir à se déplacer lui-même) la gente féminine se retourne pour s'extasier: "il est mi-mi!". Ce qui explique sans doute que certains zoologues l'appellent Déambulatum Floris Mimictus.

La principale caractéristique du Kilkot réside dans le fait qu'il se nourrit EXCLUSIVEMENT de fleurs, petites, grosses, banales ou rares, odorantes ou non... Boriglur, dans ses carnets de voyage, avait conté que Grignouf, son Kilkot personnel, avait développé une certaine intelligence et qu'il était possible (au bout de longues années de

marche commune) de le dresser pour qu'il exerce quelques tâches ménagères (réveiller le voyageur à heures fixes, faire l'éventail avec sa queue, etc.) Mais, on l'a déjà dit, ses chroniques sont douteuses.

TAILLE	1	Vitesse	7/7
CONSTIT.	2	+dom	-6
FORCE	2	Protection	-10
PERCEPT.	13		
VOLONTE	4		
REVE	11		

Source. Jidus sur le Site de l'Auberge des Voyageurs

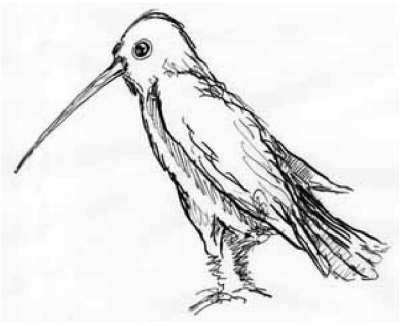
Larmoyeur

Description. Le larmoyeur ou " cure-œil " (pl. cure-oeils) (Int/Zoologie/-4)

Oiseaux peuplant les endroits venteux, les cure-oeils sont connus pour se nourrir des sécrétions oculaires des autres animaux, hommes compris. De taille moyenne (l'envergure peut atteindre 40 cm ailes ouvertes pour un adulte), l'oiseau peut peser jusqu'à 500 grammes et offrir de 1 à 3 Sust. De chairs flasques et au goût particulier. Les plumes noires aux reflets violacés pourraient le faire passer pour un corbeau, ne serait ce bec filiforme, à la manière des colibris et cet air ahuri qu'il arbore. Il ne chante pas, siffle vaguement et son vol est assez silencieux.

Significative : L'oiseau se nourrit exclusivement de liquides. En particulier, il raffole des larmes.

Particulière : On prétend que dans la ville de Pincenay le must de l'aristocratie est de posséder un cure-œil apprivoisé afin de toujours garder les yeux secs.



Source. Benjamin Schwarz dans « Mounate, acte 3 », sur le site d'EasteNWest

Loucanthrope

La Loucanthropie. Bien qu'il soit présenté ici, il convient plutôt d'aborder le loucanthrope comme un humain malade que comme une créature.

Cycles des loucanthropes. Un loucanthrope est un humain malade. Les nuits pendant lesquelles la lune montante est visible (du 7 au 13 de chaque mois), il mute. Sa peau se durcit, son visage se transforme en une tête canine, et ses mains sont remplacées par de terribles pattes aux griffes acérées.

Son seul but est alors de boire du sang, humain ou animal. Sa morsure endort, et la victime perd de un à trois points de Vie. Le loucanthrope peut boire l'équivalent de trois points de Vie par nuit, de préférence en variant les victimes, histoire de changer de saveur et de texture.

L'apothéose est atteinte le 14 de mois, bien entendu. Cette nuit là, le loucanthrope tue sa victime en la vidant de son sang. Comme sevrée par cet acte, la bête ne se manifeste plus jusqu'au 7 du mois suivant.

Contamination. On peut devenir loucanthrope de deux manières : en étant mordu par une de ces créatures, ou de manière spontanée. Cela se déclenche alors à l'âge de la puberté, sans que l'on sache vraiment pourquoi.

Pour autant qu'on le sache, la loucanthropie ne se soigne pas. Un loucanthrope est guéri... quand il est mort ! Le seul remède évoqué est le venin de Scorpicus (voir plus bas dans cette rubrique).

Les mutations des jeunes loucanthropes, c'est-à-dire de ceux qui viennent d'être mordu, ne sont pas systématiques aux dates indiquées. Le temps d'incubation dépend des personnes, mais surtout, pour tout dire, du Gardien des Rêves.

Combats. Les nuits indiquées, la mutation s'opère au plus tard à mi-Château dormant. L'humain n'est pas conscient de ce qui se passe. La bête veille et choisit consciemment le moment où elle ne se trahira pas pour effectuer la mutation.

Atteint d'une blessure grave, le loucanthrope se transforme de nouveau en l'humain qu'il était. Celui-ci souffre alors de la même blessure que la créature.

En ce qui concerne sa résistance aux sorts, considérer que le loucanthrope est une créature humaine, et bénéficie des mêmes jets.

Solitude. Le loucanthrope est une créature solitaire. En présence d'un autre loucanthrope sous sa forme bestiale, ils se combattent pour la même proie. La victime de l'autre est toujours bien plus prometteuse que la sienne. Néanmoins, le vainqueur se nourrit souvent du sang du vaincu.

Jeune Loucanthrope

TAILLE	19	Vie		19
CONSTIT.	18	Endurance		37
FORCE	18	Vitesse		10/24
PERCEPT.	12	+dom		+4
VOLONTE	4	Protection		2
REVE	6			
		niv	*init*	*+dom*
Griffes	13	+4	10	+6
Esquive	8	+1	--	
Discrétion	13	+4	--	
Vigilance	12	+4	--	--
Course	8	+0	--	--

Source. Dominique Prévot dans « Histoire à Rebonds », également paru dans le Tinkle Bavard n°37

Loup

TAILLE	11	Vie		13
CONSTIT.	14	Endurance		27
FORCE	13	Vitesse		12/38
PERCEPT.	13	+dom		+2
VOLONTE	4	Protection		1
REVE	10			
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	13	+4	10	+2
Esquive	11	+3	--	-- Saut
	12	+5	--	
Course	12	+5	--	--

Source. Denis Gerfaud dans « Le Val d'Ebampyre », paru dans Dragon Radieux n°12

Loupiote

Description. La loupiote est une race de flashette qui a été 'apprivoisée', un peu de la même manière que le ver à soie l'est dans certains rêves. Une loupiote ressemble à un gros ver de terre qui se tortille doucement, bien plus gros qu'une flashette sauvage. Bien plus doux aussi : pour peu que vous gardiez son petit bocal bien fermé, que vous lui donniez régulièrement des feuilles, votre loupiote émettra à la nuit venue une douce lumière proche de celle d'une chandelle, suffisante pour lire à peu près, brillant tant que le soleil ne se lève pas. Les loupiotes ne sont encore de temps à autre sujettes aux mêmes crises que les flashettes et si vous ne voulez pas qu'elle se décharge prématurément, recommandez bien à vos compagnons de route de ne pas faire de bruit quand vous la sortez.

Une loupiote se vend dans certaines villes au prix de un sol. C'est cher, mais ca va vous durer longtemps vous assurera le marchand. Il est conseillé de lui donner un petit nom et de lui parler régulièrement, elles adorent ça.

Source. Site du Conteur des Rêves

Moumouth

Description. Inoffensif. Vit dans les lieux froids, en montagne ou dans les toundras.

Sorte de petit éléphant (ou de gros padongre) très poilu, le moumouth vit en troupeaux de quelques dizaines d'individus dirigés par un vieux mâle. Leur fourrure est très épaisse et traine assez souvent jusqu'au sol et certaines fois un moumouth vu de loin ne ressemble qu'à une petite masse de poils d'un brun sombre d'où émerge (si on fait attention) une petite trompe et deux minuscules défenses jaunes. Très doux, il est facilement apprivoisé par troupeaux entiers par les habitants des lieux glacés, qui l'utilisent aussi bien comme bête de trait (lente) ou pour le lait ou la viande. La fourrure est assez prisée, principalement pour sa longueur qui donne des manteaux recherchés dans certaines cités.

TAILLE	18	Vie	18
CONSTIT.	18	Endurance	36
FORCE	15	Vitesse	?/ ?
PERCEPT.	10	+dom	?
VOLONTE	8	Protection	?
REVE	9	Enc	16,5

Source. Site du Conteur des Rêves

Naigle

Description. Tout milieu sauf air.

Le Naigle est un oiseau terrestre, un peu semblable à un émeu, mais avec un bec acéré et des griffes du même acabit.

Il adore grimper aux arbres et se perche souvent là comme ça, attendant sa proie. Lorsqu'elle passe, il lui saute dessus tel un sanguinox et c'est la curée. En théorie du moins.

Car le Naigle est affligé d'une vue déplorable combinée à un strabisme chronique qui fait que la proie a de bonnes chances de voir un gros oiseau s'écraser à coté d'elle dans un grand cri et une gerbe de plumes, puis de partir en courant avant que le Naigle ait le temps de se relever. Un bon naigle en chasse doit surtout savoir se relever vite et partir en courant derrière sa proie. Mais même là, sa mauvaise vue lui joue des tours et il finit souvent la tête la première contre un arbre. Dire de quelqu'un qu'il a des yeux de naigle est une insulte.

Source. Site du Conteur des Rêves

Nuit d'échine

Description. Le nom de ces araignées provient de leur couleur et de leur aspect. Elles sont noires, et sont extrêmement maigres. On les dirait constituées uniquement d'un os central sur lequel s'articuleraient 8 longues pattes et une tête minuscule. Les plus grandes mesurent jusqu'à deux pas draconiques de haut.

Elles vivent dans les arbres, et en descendent pour chasser. Mais auparavant, elles passent une partie de la nuit en une étreinte langoureuse et animale (d'où l'expression tirée d'une romance du Second Age : 'Nuits d'Echine, nuits câlines, nuits d'amour').

Ensuite, elles tendent leurs toiles poisseuses, pendant que leurs proies dorment. Et, au lendemain, c'est la confrontation.

Intellect / Zoologie à -2 permet de les identifier en les voyants ou en entendant les cris des Nuits d'Echine qui s'accouplent

La Nuit d'Echine n'est pas vénéneuse.

TAILLE	3	Vie			8
CONSTIT.	12	Endurance			20
FORCE	7	Vitesse			14/36
PERCEPT.	15	+dom			-2
VOLONTE	10	Protection			-3
REVE	7				
		niv	*init*	*+dom*	
Morsure	12	+3	9	0	
Esquive	14	+4	--	--	
Discrétion	14	+4	--	--	
Vigilance	15	+6	--	--	
Course	14	+4	--	--	

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Oiseau de mauvaise augure

Description. Ces créatures sont semblables aux Oiseaux Oracles (livre I page 72), sauf en ce qui concerne leur couleur : les Oiseaux de Mauvaise Augure sont de couleur Suie.

Continuellement chassés, ils se sont réfugiés dans des lieux isolés, sous tous les climats : déserts, désolations, marais, glaciers, etc..

Trois caractéristiques les rendent peu recherchés :

- ils prédisent des malheurs qui se réalisent immanquablement dans un futur proche ;

- en croiser un sur son chemin porte malchance (l'un des prochains échecs, au choix du Gardien des Rêves, sera considéré comme un échec total) ;

- leur chair n'est pas comestible, et provoque de violentes nausées quand on la mange crue ou cuite.

Les Oiseaux de Mauvaise Augure seraient le fruit d'expériences menées au Second Age sur les Oiseaux Oracles par des hauts-rêvants de Thanatos.

Un jet d'Intellect / Zoologie à -2 réussi permet de connaître ces informations.

TAILLE	1	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	18
FORCE	1	Vitesse	28+3D6
PERCEPT.	15	+dom	0
VOLONTE	15	Protection	-10
REVE	10		

Source. Dominique Prévot dans « L'Orange Sans Pépin », paru dans le Tinkle Bavard n°44

Olfic

Description. Egalement nommé sabre tigre. Faune à la fourrure rougeoyante (rouge pourpre), il est assez couramment utilisé comme animal de monte par certaines peuplades primitives des hautes plaines (qui ont réussit à le dompter ce qui n'est pas une mince affaire) et le vénère. En effet, ils utilisent sa peau comme vêtement d'apparat, et sa graisse possède de nombreuses propriétés régénératrices. Cela explique sans doute sa longévité hors du commun puisqu'il peut vivre jusqu'à 200 voir 250 ans, mais aussi sa très bonne résistance aux dégâts. Sa fourrure entre comme composante de nombreuses potions alchimiques.

TAILLE	20	Vie	20
CONSTIT.	20	Endurance	39
FORCE	18	Vitesse	15/60
PERCEPT.	15	+dom	+6
VOLONTE	10	Protection	5
REVE	10	Enc	40

		niv	*init*	*+dom*
Griffes	10	+2	11	+10
Esquive	12	+3	--	--
Course	13	+2	--	--

Rare.

Source. Site Witch Walrus World

Orles

Description. Dinosaures des plaines élevés en troupeaux par les nombreux éleveurs de la région, les Orles sont de paisibles mastodontes, à la peau verdâtre pour se dissimuler dans les plaines, passant la majorité de leur temps à brouter l'herbe et à dormir en groupe les uns agglutinés aux autres. Ils se révèlent bien peu dangereux, très calmes. Par contre, si un audacieux a la folie de s'attaquer aux Orlesime, les jeunes Orles, il sera chargé en bonne et due forme et piétiné. Sa tête de lézard, son absence de cou, sa corpulence et son étrangeté en fait une des espèces les plus dépaysâtes de la région.

TAILLE	27	Vie	23
CONSTIT.	19	Endurance	42
FORCE	17	Vitesse	10/40
PERCEPT.	12	+dom	+6
VOLONTE	10	Protection	3
REVE	12	Enc	30

		niv	*init*	*+dom*
Ruade	13	+3	11	+12
Esquive	6	+0	--	--
Course	13	+2	--	--

Courant

TAILLE	23	Vie		21
CONSTIT.	18	Endurance		39
FORCE	18	Vitesse		12/40
PERCEPT.	11	+dom		+4
VOLONTE	7	Protection		4
REVE	8	Enc		20

		niv	*init*	*+dom*
Piétinement	14	+3	10	+8
Esquive	8	+3	--	--
Course	13	+3	--	--
Vigilance	11	+3	--	--

Source. Site Witch Walrus World

Ormistv ou cheval de bataille

Description. Son aspect de cheval nain, lourd et pesant auraient du directement faire de lui un cheval de trait ou poney pour amuser les enfants. Cependant, son élégance malgré sa lourdeur et sa rapidité surprenante l'ont tout de suite conduit à devenir, lorsqu'on parvenait à le domestiquer, la monture favorite des chevaliers de la région. En effet, il se trouve être particulièrement endurant et ses charges sont du coup dévastatrices. A première vue on pourrait se moquer de ses chevaliers montés sur des poneys, dont la chevalerie de la célèbre confrérie d'Orsi mais moqueries que l'on regrette quand on se voit distancé par ses chevaliers d'un autre monde. Ils vivent assez souvent à l'état sauvage et l'on dit que ce n'est pas le chevalier qui choisit sa monture mais celle ci qui s'impose à lui. En effet, il aurait beau maintenir un Ormistv prisonnier, celui ci trouverait le moyen de se libérer de cette domination. Attention, il faudra faire attention à bien traiter ce lien particulier entre cavalier et monture.

TAILLE	16	Vie		18
CONSTIT.	20	Endurance		36
FORCE	16	Vitesse		15/50
PERCEPT.	14	+dom		+6
VOLONTE	10	Protection		1
REVE	15	Enc		30

		niv	*init*	*+dom*
Ruade	10	+2	11	+10
Esquive	14	+4	--	--
Course	15	+5	--	--

Rare. (Il sera détaillé ultérieurement avec les peuplades d'Orsi)

Source. Site Witch Walrus World

Orsz

Description. Long d'une bonne dizaine de mètre, il terrorise les plus courageux des guerriers de ces terres avec ses trois têtes grimaçantes. Parfois utilisé comme monture quand on arrive à le chevaucher (quasiment uniquement par le Giantcylthère), il se révèle être une monture très rapide voir même très utile en combat vu qu'il se défend et attaque à merveille. Il hante la majorité des contes et légendes de la région mais son aspect repoussant le cantonne à jouer dans le camp des méchants. Il se repère très bien et piste facilement n'importe quelle créature, aussi discrète soit elle.

TAILLE	35	Vie		33
CONSTIT.	30	Endurance		60
FORCE	30	Vitesse		20/70
PERCEPT.	20	+dom		+10
VOLONTE	10	Protection		3
REVE	12	Enc		60

		niv	*init*	*+dom*
Ruade	10	+2	11	+14
Esquive	14	+4	--	--
Course	15	+5	--	--

Rarissime.

Source. Site Witch Walrus World

Osilime

Description. Aussi appelé scarabées du nord. Quel spectacle phénoménal que celui de ses Osilimes se dirigeant en compagnie de 300, 500 individus, ses scarabées à la carapace noir représentant une flèche en relief, et qui se dirigent tous à la queue leu leu vers le nord. Certains savant de cette régions ont pensé l'utiliser captif dans une boite sphérique transparente (souvent les fruits de Orl... boules sphériques) pour s'en servir de boussole... leur durée de vie dans ce cas et de 6 mois.

... Un joyau pour les voyageurs sans notion en astronomie et munis d'une bonne carte ...

... Quelques mystiques le vénère de manière inconsidérée comme indicateur suprême de la vérité (Au nord siège les dragons leur slogan montre leur nature déboussolée.) ...

...Une des curiosités des rêve de dragons...

Source. Site Witch Walrus World

Ours

Description. Vivant en général à trois (un couple d'adultes et un ourson), ils logent dans les grottes. Les ours n'acceptent pas que des intrus empiètent sur leur territoire. Néanmoins, ils rompent le combat si l'un d'eux encaisse une blessure grave. Les ours attaquent avec leurs griffes et leurs dents. Une attaque particulière ni parée ni esquivée leur permet au round suivant d'attaquer avec les dents et d'essayer un étouffement.

Mâle

TAILLE	19	Vie		17
CONSTIT.	15	Endurance		41
FORCE	16	Protection		d4
PERCEPT.	11	+dom		+3
VOLONTE	8			EMP.
	13			
REVE	11			

		niv	*init*	*+dom*
Griffes	16	+3	11	+2
Morsure	16	+5	13	+1
Etouffer	15	+5	12	+4
Esquive	8	+3	--	--

Survie en montagnes +5

Femelle				
TAILLE	17	Vie		17
CONSTIT.	15	Endurance		41
FORCE	15	Protection		d4
PERCEPT.	11	+dom		+3
VOLONTE	10			EMP.
	15			
REVE	10			
		niv	*init*	*+dom*
Griffes	12	+3	9	+2
Morsure	15	+5	12	+1
Etouffer	15	+5	12	+4
Esquive	10	+3	--	--
Survie en montagnes +5				

Les ourson n'attaquent généralement pas et s'enfuient.

Source. Dominique Prévot dans « Manque de Chance », paru dans le Tinkle Bavard n°24

Pou du Drôle alias Crabulle alias Crabe sec

Description. C'est un crabe pas plus gros qu'une pomme, ses quatre pattes et trois pinces comprises, au teint pâle pigmenté de noir et parfois de vert, suivant les espèces et les individus. N'en déplaise à nos amis les zoologues, ce n'est pas son intérêt : en l'observant grâce aux indications des gamins, les Voyageurs peuvent réaliser que le pou de Drôle se déplace au fond de l'eau dans une bulle d'air qui ne crève jamais. C'est d'ailleurs grâce au filet de bulles constant que les Vassaux repèrent et capturent les malheureux crustacés, qui non seulement font une bruit rigolo quand on les écrase (accompagné d'un petit souffle frais), mais sont tr ès adaptés pour les ricochets.

Caractéristiques

Ils sont aussi tout secs, même juste tirés de l'eau. Et pour cause : les poux de Drôle sont peut-être connus des Voyageurs sous le nom de crabulle, vulg. crabe sec (INTELLECT / Zoologie à -6). Comme les harpies et autres tournedents, les crabulles bénéficient d'une magie naturelle qui leur permet d'entretenir autour d'eux une micro zone d'EAU EN AIR (détectable comme telle, case des TMR au hasard) qui constitue une élégante protection. Le crabulle se trouve d'ailleurs parfois dans les blasons des grandes écoles élémentalistes de l'Eau.

Paranos le Prime les décrit dans sa précieuse Nomenclature des animaux enchantés, il en profite pour pourfendre les théories absurdes qui voudraient que le crabulle ait besoin de ses pinces et de ses pattes pour lancer le sort (pour être libre de ses mouvements et capables de cibler, comme un haut-rêvant). Pourquoi pas des sirènes pointant leurs sortilèges avec les nageoires ? Cette querelle de spécialistes peut néanmoins mettre les Voyageurs sur une piste intéressante : il suffit en effet de capturer un crabulle, de lui couper (ou neutraliser) pattes et pinces et de se le fourrer dans la bouche pour bénéficier d'un respirateur naturel révolutionnaire. Un alchimiste pourrait même réfléchir aux moyens de conserver la vertu transmutative du crabulle dans une pâte ou une potion, ce qui permettrait à l'homme de se faire poisson.

Source. Les Gratteurs de Lune dans « Drôle de Pont »

Punuas

Description. Ce sont de monstrueux crabes terrestres, à la carapace atteignant 1m50 de diamètre. Pattes et pinces sont en proportion. Les punuas sont aussi véloces qu'agressifs. En combat, leurs pinces servent également à parer – tout type d'armes et sans subir de dommages. Ils ont ainsi droit pour chaque round à une attaque, une parade et une esquive. Les réussites particulières sont traitées en rapidité. Leur carapace leur donne une protection naturelle de 4 points.

Les punuas sont parfois rencontrés en couples, mais sont le plus souvent solitaires. Ils sont carnivores. Ils n'ont aucun prédateur.

TAILLE	13	Vie		15
CONSTIT.	16	Endurance		31
FORCE	16	Vitesse		16/32
PERCEPT.	11	+dom		+2
VOLONTE	10	Protection		4
REVE	7			
		niv	*init*	*+dom*
Pinces	13	+4	10	5
Esquive	13	+4	--	--

Source. La Ballade de Harsichore

Requin

TAILLE	19	Vie		17
CONSTIT.	15	Endurance		34
FORCE	18			PERCEPT.
	12			
VOLONTE	12			
REVE	9			
		niv	*init*	*+dom*
Dents	14	+4	11	5

Source. Etienne de la Sayette dans « L'œil du Dragon », paru dans l'Oiseau Oracle n°2

Réveilleur des marais

Description. Le Réveilleur des marais est un serpent constricteur vert, long de quatre mètres, non venimeux.

Mœurs. Le dormeur devra réussir un jet d'Empathie (représentant ici la capacité à sentir son corps) / Vigilance à -3 pour sentir l'animal évoluer autour de lui, ou à -5 s'il est dans les Hautes Terres. Effectuer un jet par round, jusqu'à ce que le serpent commence l'étouffement, ou que le voyageur se réveille. Il faut un round au serpent pour s'enrouler autour de deux points de Taille. Dès que tous les points de taille du voyageur sont maîtrisés par le serpent, celui-ci inflige une blessure légère chaque round par constriction.

Si le voyageur se réveille avant le début de l'étouffement, il doit réussir un jet de Dérobée ajusté au nombre de points de Taille déjà maîtrisés par l'animal afin de se dégager.

S'il rate, le serpent continu à s'enrouler autour de sa victime, le fait qu'elle bouge ne le dérange guère. Une fois que l'étouffement commence, le voyageur se réveille automatiquement, mais il ne peut plus rien faire de lui même, à part appeler à l'aide, et attendre des secours.

Lorsqu'il combat, le serpent peut continuer à étouffer sa victime, mais ne peut pas continuer à s'enrouler autour de sa proie. S'il est sonné, il ne peut ni s'enrouler, ni étouffer ce round. Dès qu'il a reçu une blessure grave, il fuit de tous ses anneaux. Frapper le serpent sur le corps, au moyen d'une arme longue et lorsqu'il est enroulé autour d'une personne, inflige à celle-ci le

même jet d'encaissement que pour le serpent, mais à -3.

Un jet réussi d'Intellect / Zoologie à -2 permet d'identifier le serpent pour ce qu'il est : un Réveilleur des marais, espèce qui s'attaque principalement à des proies endormies.

Sa chair, lorsqu'elle est cuisinée avec talent, est un véritable délice (Dextérité / Cuisine à -2 pour réussir à bien la préparer).

TAILLE	3	Vie		5
CONSTIT.	7	Endurance		12
FORCE	10	Vitesse		12/24
PERCEPT.	13	+dom		-4
VOLONTE	4	Protection		-3
REVE	4			
		niv	init	+dom
Morsures	12	+3	9	-3
Esquive	12	+3	--	--
Discrétion	14	+3	--	--
Vigilance	14	+3	--	--

Source. Les Gratteurs de Lune dans « Drôle de Pont »

Rhinoférox

Description. Mammifère massif, vivant dans les collines faiblement boisées, le rhinoférox est un lointain cousin du rhinocéros. Sa peau de cuir est si épaisse que les flèches ont du mal à la traverser. Il est court sur patte, pèse parfois plus d'une tonne, très massif, mais contrairement à ce que cette apparence pourrait laisser croire, il peut être très vif, et sa vitesse de charge est impressionnante.

Le rhinoférox possède un régime alimentaire bien plus varié que son cousin, et ne dédaigne pas chasser des proies de toutes tailles. Sa technique de chasse est de charger la proie, afin de l'empaler sur la double corne qui termine son museau. Une fois la proie transpercée, une longue langue commence à attirer la victime vers la bouche de l'animal, ou elle est broyé, et rapidement avalée pour être ruminée ensuite.

Mœurs. Heureusement pour le voyageur égaré qui viendrait à le rencontrer, le rhinoférox a une relativement mauvaise vue, et il est en particulier quasiment incapable de distinguer une forme immobile dans un environnement de la même couleur. Il suffit donc de se jeter à terre, et de rester immobile, en attendant le départ de l'animal. Il est par contre peu judicieux de rester debout, car l'animal a pour habitude de frotter sa cuirasse sur les jeunes arbres pour la faire briller, et il risquerait de confondre le voyageur avec un arbre.

Le rhinoférox vit généralement dans un environnement boisé, et est très territorial. Rien ne semble vraiment lui faire peur, il attaque généralement non pour se défendre, mais pour se débarrasser d'un importun, ou par gourmandise. Cette bravoure à donner lieu à une expression bien connue dans les régions où l'on peut le trouver. On dit de quelqu'un qui ne rechigne pas à la tâche qu'il prend le rhinoférox par les cornes.

TAILLE	28	Vie		21
CONSTIT.	14	Endurance		35
FORCE	20	Vitesse		14/50
PERCEPT.	8	+dom		+6
VOLONTE	8	Protection		4
REVE	10			
		niv	*init*	*+dom*
Charge	18	+8	17	+9
Corne	12	+4	10	+6
Piétinement	14	+6	13	+10
Morsure	14	+3	10	+8
Esquive	8	+4	--	--
Course	12	+3	--	--
Vigilance	8	+2	--	--

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Rieuse

(INTELLECT/Zoologie/-2)

Description. Tenant à la fois du singe et de la hyène les rieuses sont de petits animaux aux membres longs et fins. Ils vivent généralement dans les arbres et n'hésitent pas à s'en prendre à des voyageurs isolés. Leur nom vient de leur cri. Prenez une hyène, faites-lui inhaler de l'hélium pendant une demi-journée vous aurez quelque chose d'assez ressemblant.

Réussite significative : L'animal est très intelligent. Il vit en groupe d'une dizaine individus et est capable d'utiliser des outils rudimentaires. Il construit des abris précaires dans les arbres principalement avec des grandes feuilles et des branchages disposés plus ou moins chaotiquement. Habiles dans les arbres ils ont du mal à se déplacer au sol, leurs longs membres s'empêtrant facilement dans les taillis ou les racines. Charognards des forêts ils s'attaquent parfois à des proies vivantes. La queue touffue des rieuses est très soyeuse, on s'en sert pour faire les doublures intérieures de vêtements de luxe. Dans certaines régions le commerce est basé sur ces queues de rieuses, les gens prévoyants en ont en réserve, ce qui motive l'expression : mettre les rieuses de son côté. Pour une raison ou une autre le PJ connaît bien cet animal, il est capable d'en reconnaître les traces s'il en voit.

Réussite particulière : Les rieuses se dressent bien, elles sont alors susceptibles de comprendre des phrases simples et d'exécuter les tâches

assignées. Elles sont cependant assez peu utilisées en raison de leur odeur persistante. Véritable spécialiste de la question (un ancêtre trappeur ?) Le PJ sait reconnaître les signes de passage (Survie forêt à 0 contre -6 pour les autres) et sait les piéger. La construction d'une nasse à carogne pour les prendre vivants est la méthode la plus classique. Un trou recouvert de branchages et de terre avec un piquet au milieu sur lequel on plante un animal mort. Il faut rester à proximité du piège pour intervenir rapidement. Le plus difficile est d'éloigner les congénères du trou le temps de s'emparer de l'animal. Généralement on a prévu des branchages disposés circulairement à quelques mètres du trou et auxquels on met le feu le temps d'enfermer l'animal. On peut aussi se mettre à l'affût pour les prendre mort : toute technique fonctionne, néanmoins, le succès repose sur la capacité du chasseur à ne pas se faire détecter par le reste du groupe une fois son forfait effectué. Fait étrange : les rieuses ne mangent pas leurs morts. En général elles délaissent rapidement le corps de leur compagnon et s'enfuient craignant d'être elles aussi prises pour cible, il est alors possible de récupérer son butin. Néanmoins, si le chasseur est détecté il pourra être pris en chasse par la meute.

AGILITE	10	Endurance		25
DEX.	8	Mêlée		13
FORCE	16	Dérobée		9
REVE	7			
		niv	*init*	*+dom*
Bâton	13	+1	7	+3
Corps-à-c.	13	+1	7	+1
Esquive	9	-2	--	--

Mâles : 1,50m / 60 kg Femelles : 1,30m / 50 kg Même envergure quelque soit le sexe

Bricolage -2, Escalade +10

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Ronssbas

Description. Carnassier saurien proche des dragons de Komodo, long de 2 mètres, pourvus de 4 courtes paires de pattes griffues lui permettant de gravir des pentes jusqu'à 90° et d'une mâchoire aussi puissante que dentue, le ronssbas est un reptile que l'on trouve dans les lieux sec, ensoleillés et rocailleux, principalement les gorges et falaises, où il se nourrit à l'état naturel d'œufs d'oiseaux et de petits mammifères, voire d'autres reptiles. Complètement aveugles et sourds, ils se dirigent uniquement à l'odorat, qu'ils ont très développé. Immobiles la plupart du temps, leur épaisse peau grisâtre se confond aisément avec la roche, ce qui les rend difficilement détectable. Quand ils se déplacent, le crissement des griffes sur la roche nue est facilement audible. Leur dangerosité provient essentiellement de leur milieu: ils attaquent les humains quand ceux-ci sont en équilibre précaire. Leur morsure transmet un venin paralysant favorisant bien souvent la chute de ceux-ci. La chair de Ronssbas est extrêmement dure, mais 5 heures de cuisson peuvent en venir à bout et révéler un goût unique, quelque part entre le sanglier à demi faisandé et le crabe.

TAILLE	8	Vie	10
CONSTIT.	12	Endurance	20
FORCE	12	Vitesse	8/24
PERCEPT.	14	+dom	+0
VOLONTE	10	Protection	2
REVE	12		

	niv	*init*	*+dom*
Crocs	13	+3	9	+1
Esquive	13	+3	--	--
Vigilance	14	+4	--	--
Course	12	+2	--	--
Escalade	15	+7	--	--
Discrétion	13	+3	--	--

Vigilance pratiquée avec l'odorat.

La discrétion est jouée lorsque le Ronssbas reste immobile.

Source. Site L'Auberge des Voyageurs

Sangsue plate

Description. Les sangsues plates font perdre 1d4-1 points d'endurance par round. La victime ne les sent que lorsqu'elles causent la perte de plus d'un point d'endurance. Tenaces, elles lâchent leur proie si elles sont victimes d'une forte brûlure. Tenter de les arracher de force ou avec une arme cause une blessure légère à la victime.

Source. Dominique Prévot dans « Recherche Voyageurs Passionnément », paru dans le Tinkle Bavard n°34

Saucier

Description. Le Saucier est un oiseau des bords de mer, reconnaissable à son large bec, dont la partie inférieure sert fréquemment de saucière lorsque l'oiseau est mort... Sa ½ pinte de sang, utile pour certaines manipulations alchimiques complexes a le désavantage de cailler pratiquement instantanément.

Attraper un Saucier n'est pas chose facile. Il faudra descendre les falaises, solidement attaché. Au fur et à mesure que le voyageur s'approche, les oiseaux sont de plus en plus agressifs, allant jusqu'à attaquer l'intrus à l'aide de leur solide bec. La difficulté pour parvenir à toucher un Saucier en plein vol avec une arme de trait est de -8.

Ils nichent dans les falaises. Ils sont redoutables et défendent leurs nids becs et griffes dehors

TAILLE	2	Vie	3
CONSTIT.	5	Endurance	8
FORCE	1	Vitesse	20/40
PERCEPT.	14	+dom	-1
VOLONTE	12	Protection	-6
REVE	9		

	niv	*init*	*+dom*
Attaque	14	+2	9	-1
Esquive	14	+5	--	--
Vol	14	+5	--	--
Vigilance	14	+2	--	--

Source. Dominique Prévot dans « Thanatos vous salue bien »

Scorpicus

Description. Petit animal solitaire, le Scorpicus est vif et peureux. Grand comme la main, sa carapace est noire et verte. Il se déplace rapidement à l'aide de huit pattes. Il possède deux appendices, ressemblant à des antennes, mais qui sont en fait de redoutables dards.

Il faut attraper l'animal par les antennes : c'est le seul moyen de le capturer

vivant sans se faire piquer.

TAILLE	1	Vie	3
CONSTIT.	4	Endurance	7
FORCE	2	Vitesse	10/20
PERCEPT.	13	+dom	-4
VOLONTE	2	Protection	-4
REVE	3		

		niv	*init*	*+dom*
Piqûre	13	+2	8	-2
Esquive	10	0	--	--
Vigilance	13	+2	--	--
Fuite	13	+2	--	--

Lors des piqûres, un venin est inoculé.

Venin *Malignité* 7
Périodicité 7 rounds
Dommage *-3 Vie, nausées, vertiges, évanouissements*
Antidotes -3 / Tehroline +16 / Liqueur de Bagdol +8

Remarque : le venin aurait la vertu de soigner les loucanthropes de leur mal. 7 gouttes de venin de Scorpicus adulte, constituent l'antidote qui doit être pris entre la 6ème et la 7ème année de loucanthropie pour enrayer la maladie. Le venin doit être prélevé à l'aide d'une fine pointe : il convient de percer un orifice dans l'antenne de l'animal d'où s'écoulera le venin. L'animal ne doit pas en mourir.

Tehroline
Antidote local, il est obtenu en mâchant longuement l'écorce de certains arbres. La salive est recrachée, puis on la laisse reposer au minimum une journée. A traiter comme de la liqueur de Bagdol pour toutes les utilisations ultérieures.

A la recherche de Scorpicus aux abords du Mont Chaud, les voyageurs feront, une fois par ½ heure, un jet de Agilité / Discrétion, ou Survie en extérieur, à -3 (s'ils se séparent, chacun pourra faire un jet). S'ils ratent, aucun animal en vue : ils auront entendu les voyageurs arriver. En cas de réussite, et pour repérer un animal, effectuer un jet de Vue / à -3 (Survie en extérieur de manière facultative). En cas de réussite, un Scorpicus est localisé. L'attraper par les antennes demande de réussir un jet de Dextérité à -3. En cas de réussite, ça y est, l'animal est capturé vivant. Un échec normal indique que l'animal a réussi à fuir et à disparaître entre les scories. Avec un échec particulier, le Scorpicus fait front et cherche à piquer avant de déguerpir. Enfin, sur un échec total, le voyageur se fait piquer par l'animal.

Pour extraire le venin, il suffit de suivre les indications de Nuribon. Un simple jet de Dextérité / Chirurgie (ou Zoologie) à 0 suffit pour recueillir d10 gouttes de venin. Les dards en contiennent plus, mais il n'est pas possible de le récupérer en laissant l'animal vivant.

Source. Dominique Prévot dans « Histoire à Rebonds », également paru dans le Tinkle Bavard n°37

Serpent à Sornettes

Description. Intellect/Zoologie à -8.

Le Serpent à Sornettes est difficilement classable parmi les différents serpents. Il appartient à la famille des vipéridés, mais ressemble plus à un Boa par sa taille. Il est comme le python capable d'hypnotiser ses proies, qui se laissent ainsi attraper sans opposer de résistance. Sa morsure est empoisonnée, mais son venin n'est pas assez fort pour tuer un homme.

Mœurs. Le Serpent à Sornette ne s'attaque pas à l'homme, dont il apprécie même, dit-on, la compagnie. Les cas de morsures sont souvent dus à une réaction hostile face à ce serpent charmeur. Mais le plus impressionnant chez ce serpent est qu'il est doué de parole, ce qui est la raison pour laquelle il s'intéresse à l'homme. Il arrive aussi qu'il morde quand on le confond avec le Serpent à Sonnettes avec lequel il ne partage presque rien.

Contrairement au Félorn, ou au Chat Mollot, le Serpent à Sornette est capable d'une pensée assez construite. On dit qu'il tient son nom au fait qu'il raconte beaucoup d'histoires dans lesquelles il est difficile de séparer le vrai du faux. On dit aussi qu'il est parfois capable de faire des prophéties, à l'instar de l'Oiseau Oracle.

Particularités. L'attaque d'Hypnose de l'animal fonctionne comme une attaque classique, avec difficulté libre, mais la défense est un jet de Volonté/Vigilance (ou Zoologie au choix pour qui connait l'animal). Une réussite normale non contrée amène la victime à rester tranquille, mais une significative permet au serpent de mordre sans que sa victime ne s'en rende compte. Le serpent laisse alors le poison agir pendant qu'il s'éloigne, ou en attendant que l'heure du repas arrive.

Lorsque qu'un Serpent à Sornettes discute avec des humains, il peut fournir de nombreux conseils, bons et mauvais. Ceci se traduit par un jet de Baratiner. En cas d'échec total au jet de Baratiner, ce que raconte le Serpent pourrait bien être une prophétie. En termes de jeu, il glisse des éléments dans la conversation qui ont toutes les chances d'arriver un peu plus tard, un peu comme un oiseau Oracle, mais en moins énigmatique.

Une réussite particulière résulte en un baratin qui a toutes les allures du vrai, mais pourrait s'avérer dangereux. En cas d'échec normal, il a tendance à être de bon conseil, sans plus. En cas de réussite, il est assez menteur, et a tendance à induire ses interlocuteurs en erreur.

Les sages les plus pointus racontent que c'est sa connaissance très pointue du rêve des Dragons qui lui permet d'atteindre parfois le rang d'Oracle, et que c'est dans sa nature de ne pas être de bon conseil. (Voir la légende, ci-dessous).

Légendes. La très vieille légende de Narhuitlalashlishtom fait état de la présence du Serpent à Sornette dès le premier âge (Intellect/Légendes à -7 pour qui connait l'animal).

"C'était bien avant que les Gnomes et les Hommes ne découvrent la magie, au commencement des âges. On dit qu'il y eut Sept Ages avant l'apparition des Hommes, et que ce fût l'apparition des hommes qui causa la fin de ces jours bénis des Dragons. Et cette histoire remonte au commencement de notre Premier Age..."

"Narhuitlalashlishtom possédait un verger fantastique, où poussaient de nombreux fruits aux saveurs uniques et incomparables. Seul dans son verger d'Eden, Narhuitlalashlishtom s'ennuyait, et se demander ce qui manquait pour que le monde qu'il avait rêvé au cours des six Premiers Jours soit parfait. Aussi, à l'aube du septième jour, il entreprit de créer les êtres vivants, et leur variété, pour les regarder vivre dans ce paradis qu'il avait créé."

TAILLE	5	Vie	8
CONSTIT.	10	Endurance	15
FORCE	15	Vitesse	10/20
PERCEPT.	10	+dom	0
VOLONTE	15	Protection	0
REVE	14		

		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+4	9	+2
Etouffer	12	+4	11	+2
Hypnose	12	+6	12	+
Esquive	14	+4	--	--
Course	10	+4	--	--
Discrétion	10	+4	--	--
Vigilance	10	+4	--	--
Baratiner	10	0	--	--

Lors des piqûres, un venin est inoculé.

Venin
Malignité 2
Périodicité 1 minute

Dommage -1 Vie, 1D6 d'endurance. Le venin du Serpent à Sornettes provoque une sensation d'étourdissement très agréable, proche de l'extase. Un jet de Volonté ajusté par l'état général signifie une perte de connaissance. Ce n'est pas un poison mortel, et l'empoisonnement prend toujours fin en cas de réussite particulière, ou d'inconscience.

Antidotes -3 \ Fiente d'oiseau Oracle en pommade +16, Teinture d'Erozonne +10, Liqueur de Bagdol +4

"Au nombre des êtres vivant, il rêva l'Homme, capable de penser, pour s'entretenir avec lui. Et il vit que cela était bon. Il partit donc se reposer de ce dur labeur de rêver, en confiant son paradis à l'homme et à la femme, mais en lui disant bien de ne pas toucher au Fruit Défendu."

"C'est alors que le Serpent à Sornette s'approcha de l'Homme et de la Femme, et lui susurra à l'oreille quelques mots doux, et combien le goût de ce fruit était au dessus de celui de tous les autres. Les journées des dragons sont les âges des hommes, et longtemps, très longtemps, Adam et Eve résistèrent à la tentation."

"Mais un jour, voyant que Narhuit ne revenait pas, et semblait les avoir oublié, las des plaisirs toujours semblables de ce paradis immuable, Adam et Eve succombèrent à la tentation du Serpent à Sornettes. Ils goutèrent à la fabuleuse pomme de Narhuitlalashlishtom. Bouleversé dans son rêve et dans son sommeil, le Dragon se réveilla. Ce fut la fin du septième âge."

"Quand il se rendormit, Narhuitlalashlishtom rêva l'homme et la femme mortels, afin que la mort puisse mettre fin à la tentation. Il se rêva de nouveau dans son rêve, pour surveiller les hommes qui exploitaient son verger. Mais la Pomme de Narhuitlalashlishtom avait dans le cauchemar du réveil perdu son goût, et le dragon, par mépris, crachait dans le nectar que les hommes en tiraient. Mais ceci est une autre histoire..."

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Serps'ss

Description. Sorte de serpent filiforme, de couleur dorée, pourvu de petites cornes au sommet de sa tête, il se révèle à la fois venimeux et indispensable à l'homme voulant survivre dans ce milieu hostile. En effet, son poison est mortel à l'état brut (le corps se couvre de pustules... inutile de s'étendre), mais une fois raffiné et mélangé à la sève de gentianier obscure, il permet dans ce pic aride d'être insensible au manque d'eau, cette substance (Koupsoaf) fournissant au corps ses besoins en H2O pour la journée.

Venin de Serps'ss
Malignité 6
Périodicité 3 rounds
Dommage -3 Vie
Antidotes -5 \ Liqueur de Fritz +11, Frumill +15 pour les diverses antidotes, se reporter à la ville d'Olmis NDLR

Source. Site Witch Walrus World

Sirène des montagnes

Description. Pour voir ces créatures sous leur forme monstrueuse, les voyageurs doivent réussir un jet à r-8.

TAILLE	10	Vie	11
CONSTIT.	12	Endurance	23
FORCE	12	Vitesse	12/24
PERCEPT.	11	+dom	0
VOLONTE	10	Protection	2
REVE	12		

		niv	*init*	*+dom*
Serres, crocs	12	+3	9	+2
Esquive	13	+3	--	--

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Tarnette

Description. La Tarnette est un animal assez méconnu et, bien que rare, que l'on trouve pourtant partout. En effet, à l'instar d'un caméléon elle peut se dissimuler dans n'importe quel milieu, puisque qu'elle ressemble en tout point à une pierre. D'un abord très calme, elle se déplace seulement quand quelqu'un lui shoote dedans ou s'en sert comme projectile. La Tarnette n'est pas comestible, n'émet pas de bruit, se nourrit de photosynthèse. Elle n'aurait AUCUNE utilité si Bergnamol le Foutreuilleux n'avait un jour découvert ce sort qui permet de puiser dans les ressources de la Tarnette les points de rêve qui la constituent. Lorsqu'on l'utilise elle émet un sifflement caractéristique. Mais, une fois les points de rêve perdus, la Tarnette devient un simple caillou. Il est très difficile de trouver des Tarnettes car, comme rien ne les distingue d'une vulgaire pierre, il faut faire des centaines de test avant de trouver la bonne...

TAILLE	1	Vitesse	1/1
CONSTIT.	4	+dom	-10
FORCE	5	Protection	0
PERCEPT.	3		
VOLONTE	1		
REVE	10		

Source. Site de L'Auberge des Voyageurs

Topterrazier'rr Top

Description. Petite boule de poil orange fluo, la Topterrazier'rr creuse des galeries sans nombres sous le rocher d'Al, le faisant de plus en plus

ressembler à un gruyère. Ces tunnels sont parfois si nombreux que le simple fait de marcher sur un des chemins grimpant jusqu'à Al suffit à les faire s'effondrer sous ses pieds avec les conséquences dramatiques qu'on imagine. Une parade existe cependant, il suffit de grimper avec un Zzinzurllang sur les épaules, celui ci ce met à hurler d'autant plus fort qu'on s'approche une colonie de Top, et donc nous prévient dès que le chemin est à risque nous laissant la possibilité de bifurquer vers une route plus sure... Leur fourrure est très recherchée pour les habits de la haute société.

Source. Site Witch Walrus World

Traverviru

Description. Le Traverviru mérite l'attention. On raconte qu'il existe des spécimens de plus de vingt mètres de long, capables de s'attaquer à des proies de la taille d'un cheval. Ce ver gigantesque vit généralement enfoui dans le sable, où il est capable d'avancer, bien que très lentement. Il se place sous les sentiers sablonneux, la bouche en travers du chemin, camouflé sous le sable. Dès qu'une proie passe, un peu à la manière d'un classique piège, le Traverviru, lent d'habitude, ferme brusquement la bouche, plantant cruellement ses dents acérées dans la proie. Des chasseurs disent même que certains Travervirus sont suffisamment rusés pour se camoufler sur le chemin qui mène au piège qu'ils ont tendu pour capturer une autre proie. Le Traverviru n'attaque que les proies inconscientes de sa présence, profitant de la surprise lorsque le sol se dérobe sous les pieds de sa victime.

TAILLE	30	Vitesse		8/1
CONSTIT.	12	+dom		6
FORCE	16	Protection		4
PERCEPT.	8			
VOLONTE	5			
REVE	5			
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	12	+3	9	+4
Se cacher	12	+6	--	--

Source. Site de L'Auberge des Voyageurs

Ulesim

Description. Encore appelé phœnix bleuté Petit volatile muni de grandes ailes disproportionné pour son faible corps, il a la propriété de bruler en dégageant une chaleur intense et de renaître de ses cendres presque instantanément avant que le même procédé se répète. Il est utilisé par certains voyageurs peu scrupuleux qui l'enferment dans une coque de verre de brasier portatif... à leur risque et péril car la chaleur dégagée est littéralement impressionnante... mais n'est il pas plus beau de les voir se consumer au loin dans les cieux comme des étoiles mourantes... Une des curiosités des hautes plaines (je vous laisse le soin d'imaginer comment des personnes peu scrupuleuses peuvent les utiliser... (cf. Alms)

Source. Site Witch Walrus World

Vacherie

Description. Les vacheries ont l'aspect extérieur de ruminants paisibles. Elles sont noires et un peu plus grandes que la moyenne. En automne et en hiver, elles vivent en troupeaux regroupant parfois jusqu'à un millier de têtes. Durant ces deux saisons, elles se nourrissent d'herbes et de racines. Au printemps et en été, les Vacheries se séparent par groupe de 3 à 5 individus et partent en chasse. Elles sont alors pleinement carnassières.

Les Vacheries se déplacent toujours selon les mêmes itinéraires. Même en se débarrassant des Vacheries une année, on peut être certain d'en revoir d'autres, au même endroit, l'année suivante. Les villages se trouvant sur leurs itinéraires organisent des battues auxquelles tout le monde participe. Des palissades en bois permettent de garder les enfants et les poules de ces villages à l'abri des prédateurs plus qu'elle ne protège véritablement d'éventuels assauts des Vacheries.

Il faudra observer ces vaches noires et réussir un jet d'Intellect / Zoologie à -2 pour reconnaître ces créatures pour ce qu'elles sont : des Vacheries. Quiconque ayant compris le danger s'apercevra également que les Vacheries leur sourient, découvrant leurs crocs. C'est leur attitude usuelle avant de charger. Si ces créatures sont un véritable danger pour leurs congénères, un groupe aguerri devrait s'en sortir sans trop de dommages, étant donné le rapport de force.

TAILLE	20	Vie		19
CONSTIT.	18	Endurance		37
FORCE	16	Vitesse		12/36
PERCEPT.	13	+dom		+4
VOLONTE	7	Protection		3
REVE	9			
		niv	*init*	*+dom*
Cornes	13	+4	10	+4
Esquive	11	+3	--	--
Course	11	+3	--	--
Discrétion	10	+3	--	--
Vigilance	13	+4	--	--

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Vautard

Description. Ce sont de grands vautours, qui n'hésiteront pas à disputer aux voyageurs leurs provisions. L'éventuelle attaque se produira donc à l'heure du repas. Les vautards pèsent 20 kilos environ, et font 4 mètres d'envergure. Leur vol est lourd et pesant.

TAILLE	4	Vie		7
CONSTIT.	10	Endurance		17
FORCE	8	Vitesse		12/38
PERCEPT.	12	+dom		0
VOLONTE	7	Protection		-2
REVE	7			
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	+2	7	0
Esqu. en vol	10	+3	--	--
Esqu. au sol	10	0	--	--
Vol	10	+3	--	--

Source. Dominique Prévot, dans « Recherche Voyageurs Passionnément », paru dans le Tinkle Bavard n°34

Vieillebranche

Description. Vit en forêts chaudes et humides.

Gros serpent de la taille d'un boa, non venimeux mais d'une force colossale. Il chasse en restant immobile et peut aisément être confondu avec une vieille branche, d'où son nom.

TAILLE	10	Vie	10
CONSTIT.	10	Endurance	20
FORCE	13	Vitesse	6/10
PERCEPT.	13	Protection	-1
VOLONTE	8		
REVE	6		

		niv	*init*	*+dom*
Enserrement	10	+3	8	var.
Queue	8	+1	5	0

Concernant les dommages dus à l'enserrement, voir les règles de corps à corps.

Source. Site du Conteur des Rêves

Ytit

Description. Serpent volant, de couleur pourpre, ses ailes en forme de harpe, il se déplace à grande vitesse en créant des airs des plus charmants. Il se nourrit exclusivement d'oiseaux, petits passereaux. Son cousin par contre, beaucoup plus gros affectionne la chasse à l'homme et peu atteindre les 4m de long... et assourdir les hommes par ses mélodies d'outre tombe... (Il est tout de même l'emblème de certaines compagnies de bardes de Maers à Eliis où il réside.)

Source. Site Witch Walrus World

Zarra

Description. Les Zarras ressemblent à une variété de dauphins laineux dont le corps est recouvert de laine blanche, épaisse et bouclée. Néanmoins, ce sont bien des poissons. Leur regard malicieux et leur sourire involontaire les rendent attachants. De fait, les Zarras sont sociables, mais les rigueurs de l'environnement qu'ils apprécient se prêtent peu aux rencontres avec des humains. Ces dauphins aiment chahuter, jouer et, d'une certaine manière, ils sont de sacrés farceurs.

Les Zarras vivent souvent en bandes qui regroupent de 10 à 20 individus adultes. Les jeunes restent très longtemps avec la bande. Parfois même, il ne la quitte jamais.

De nombreuses polémiques de savants se poursuivent sur l'origine du nom de ces animaux. Certains parlent d'une femme, Zarra, qui aurait été attachée à ces animaux, jusqu'à les imiter en tout. D'autres, documents à l'appui, arguent que cette voyageuse n'a pas pu donner son nom à ces animaux : elle aurait vécu il y a trop peu longtemps. Certains affirment même l'avoir connue.

Peu importe, pour tous, ces dauphins laineux sont des Zarras et ceux qui réussissent un jet d'Intellect / Zoologie à -1 pourront les reconnaître.

Si les voyageurs les rencontrent, ils auront tout le loisir de regarder leurs exploits. Ceux-ci n'hésiteront pas à s'approcher des voyageurs, quémandant une caresse, une petite tape amicale, les arrosant d'eau glacée, etc. Ils inciteront les voyageurs à jouer avec eux, à descendre le glacier, etc…

Source. Dominique Prévot dans « La Treizième Heure »

Zuitre

Description. Les Zuitres sont des animaux marins, vivant accrochés sur les fonds rocheux des mers chaudes. Elles ressemblent à de grandes huîtres plates, et mesurent jusqu'à 50 centimètres de diamètre. Elles ne sont composées que de deux grandes mâchoires, qu'elles gardent ouvertes, et dont l'intérieur est recouvert de nacre.

Mœurs. Elles se nourrissent de poissons trop curieux et de mollusques imprudents, se présentant entre leurs mâchoires. Alors, la Zuitre se ferme brusquement, et la digestion commence. Lorsqu'un grain de sable est déposé dans une Zuitre, celle-ci tente de le digérer. La salive de la Zuitre se solidifie, et une perle se forme. Plus le grain reste longtemps dans la Zuitre, plus la perle est grosse. Néanmoins, ce processus est très long et ne fonctionne pas toujours. La Zuitre est très joueuse. Prévenue par les remous de l'eau, elle tentera de saisir et de digérer la main de quiconque essaiera de la soulager de son encombrante perle. Pour en attraper une, le voyageur effectue un jet de Dextérité avec une difficulté libre. La Zuitre pare à 8 niv 0. Si le voyageur rate, rien ne se passe. S'il réussit, et que la Zuitre ne pare pas, il est en possession de la perle. Si elle pare, la digestion de la main commence dès le prochain round, infligeant une blessure légère, puis la perte 1d4 Endurance par round, et empêchant l'intrépide nageur de remonter vers la surface. Ouvrir une Zuitre fermée demande deux points de tâche, obtenus le même round, en effectuant des jets de Force à -2.

Source. Dominique Prévot dans « Chasse Estivale », paru dans le Tinkle Bavard n°28

Zyglute naine

Description. En dehors de leur taille et de leurs facultés olfactives, ces Zyglutes sont semblables à leurs grandes cousines. Elles possèdent trois pattes, et un bec large comme les canards ; leur plumage est gris-Suie, et leur queue Seurise (en temps normal) porte des paillettes, sauf si l'animal est en captivité.

Très friande de myrtilles des marais, elles sont parfois dressées à les trouver et se montrent vite aussi efficaces que d'autres races pour rechercher certains champignons. Pour chaque demi-heure qu'elle sera promenée dans les marais, chaque Zygulte peut faire un jet d'Odorat (moyenne 11) à -3. Avec une réussite elle localisera un Martiller normal, et voudra manger des myrtilles.

TAILLE	4	Vie	7
CONSTIT.	10	Endurance	15
FORCE	13	Protection	-1
PERCEPT.	9		
ODORAT	11		
VOLONTE	2		
REVE	10		

		niv	*init*	*+dom*
Coup de bec	9	0	4	0

Recherche des myrtilles des marais : se joue avec l'odorat (donc 11 à +5) et avec pour difficulté celle de la survie dans les marais où la recherche est effectuée.

Source. Dominique Prévot dans « L'Orange sans pépin », paru dans le Tinkle Bavard n°44

Zzinzurllang

Description. Au visage simiesque, il s'agit d'une boule de poil mauve, facile à apprivoiser qui se trouve totalement allergique aux Top et hurlent à mort dès qu'ils s'en approchent à moins de 30m... (cf. Topterrazier'rr)

Source. Site Witch Walrus World

Le Gibier

ou La zoologie vue par Noé, le prévoyant...

En ce qui concerne la valeur nutritionnelle des coquillages, il faut compter 3 points de sustentation pour 2 livres.

Attention toutefois, lorsqu'ils sont trouvés sur les plages, ces derniers peuvent s'avérer toxiques s'ils ne sont pas frais ; mais une odeur caractéristique prévient alors les consommateurs réussissant un jet d'Odorat-Goût / Survie en extérieur ajusté en positif par le dépassement de la date limite de consommation.

Pour les autres produits, la valeur nutritionnelle notifiée entre parenthèses, est un nombre de points de sustentation, correspondant à une utilisation optimale de la chair comestible, ceci expliquant les variations de nutrition à poids constant. Le poids est en effet celui de l'animal vivant et non préparé. Rappelons que le dépeçage s'effectue avec un jet de Dextérité / Survie en extérieur ajusté par le manque de matériel adapté.

Gibier à poil

Acetusse Tacheté. Gros écureuil au pelage vert sombre tacheté d'un bleu magnifique. De ce fait, il est difficile à voir en pleine forêt. Son crâne est plus volumineux que celui des clognottes et la queue qui lui sert de contrepoids n'en est que plus grande. Son pelage est très prisé dans toutes les grandes cours où elle est aussi particulièrement appréciée pour sa chair délicate et fort savoureuse. La recette de "L'Acetusse Surprise" constitue à mon avis un des plats les plus raffinés. Puisqu'on ne peut pas le voir (tant qu'il reste dans un environnement forestier), il faut le prendre au piège, mais l'acetusse tacheté fait preuve d'un remarquable don d'adaptation et d'improvisation pour les déjouer. Avec beaucoup de patience il est possible d'apprivoiser une acetusse tacheté. Il arrive que des chasseurs de trésor les utilisent dans leurs explorations pour leur sens inné à découvrir les pièges. Le problème majeur est qu'elles ont le réflexe de désamorcer des mécanismes qui les dépassent complètement, entraînant souvent la mort de leur maître. Je vous rassure, les pièges étant conçus pour des êtres au moins cinq fois plus grands, ces adorables bestioles s'en tirent la plupart du temps.

Source. Site du Conteur des Rêves

Andurak. Plaine et savane, 30 kg (70). Petite antilope des plaines tempérées au pelage gris cendré, vivant en larges troupeaux.

Source. RDD 2nde édition

Bramart. Forêt, 160 kg (390). Quadrupède herbivore à l'allure de grand cerf, au pelage brun roux, et au bout de pattes rouge.

Source. RDD 2nde édition p46

Bougris. Les bougris sont des petits rongeurs semblables à des rats, d'une couleur grisâtre indéfinie. Ils sont toujours étonnamment maigres et pelés, comme s'ils ne mangeaient jamais à leur faim, même dans les endroits où la nourriture abonde. Ils vivent dans tous les milieux, on peut en rencontrer n'importe où, mais quand on en voit un, il y en a à coup sur de nombreux autres. Ils vivent prostrés, serrés les uns contre les autres, en émettant des petits cris plaintifs, et en se déplaçant doucement. Pourquoi parler d'une créature aussi misérable ? C'est parce qu'elle est comestible, facile à chasser (en grand nombre en plus) et que c'est parfois tout ce qu'un groupe de voyageurs peut avoir à se mettre sous la dent. Chaque bougris rapporte un demi-point de sustentation sous forme d'une chaire grise et plutôt filasse. Une fois récoltés (on ne les chasse pas vraiment), il n'y a plus qu'à les tuer les uns après les autres pendant qu'ils vous regardent en couinant en ayant l'air de dire 'pourquoi nous ?'.

Source. Site du Conteur des Rêves

Castor. Rivage, 10 kg (20). Rongeur à la queue plate vivant sur les barrages qu'il construit luimême au moyen de branchages.

Source. RDD 2nde édition

Cerf. Forêt, 150 kg (370). Animal boisé de grande stature au pelage beige vivant en troupeaux de quelques individus.

Source. RDD 2nde édition

Chamois. Montagne, 35 kg (80).

Source. RDD 2nde édition

Chèvre. Collines et montagnes, 25 kg (55).

Source. RDD 2nde édition

Chevreuil. Forêt, 25 kg (60).

Source. RDD 2nde édition

Clognotte. Forêt, 2 kg (4). Gros écureuil blanc ou gris rayé de fauve.

Source. RDD 2nde édition

Cornicochon. Forêt, 160 kg (400). Enorme sanglier de couleur verdâtre, aux défenses réduites, mais pourvu de cornes acérées.

Source. RDD 2nde édition p47

Daim. Forêt, 60 kg (140).

Source. RDD 2nde édition

Flottard. Rivage, 15 kg (35). Sorte de gros castor à forme de saucisse, flottant sur les eaux semblable à une bûche qui dérive.

Source. RDD 2nde édition

Galipèque. Forêt et montagne, 4 kg (8). Rongeur de couleur brune à la vie sexuelle abondante, le galipèque est très fidèle.

Source. Fabien Janots dans « Précisions pour les chasseurs et les pêcheurs », sur le site de La Chimère aux 1000 Rêves

Grizzal. Forêt et montagne, 300 kg (600). Carnassier plantigrade au pelage épais et au museau allongé, c'est une sorte d'ours.

Source. RDD 2nde édition

Grognuche. Rivage, 8 kg (18). Gros raton-laveur à nez de tapir, elle doit son nom à ses perpétuels grognements d'insatisfaction.

Source. RDD 2nde édition

Hérisson. Forêt et plaine, 1 kg (2).

Source. RDD 2nde édition

Klampin. Forêt et plaine, 6 kg (15). Gros rongeur au pelage gris fauve, à l'arrière-train très développé tel un kangourou minuscule.

Source. RDD 2nde édition, V&V p64

Lapin. Forêt et plaine, 2 kg (5). Petit herbivore au pelage blanc ou gris et aux oreilles allongés.

Source. RDD 2nde édition

Lièvre. Plaine, 4 kg (8).

Source. RDD 2nde édition

Loup. Forêt, 55 kg (100). Canidé sauvage dont la force réside dans la formation de meutes organisées pouvant être très dangereuses.

Source. RDD 2nde édition

Loutre. Rivage, 15 kg (32).

Source. RDD 2nde édition

Marmotte. Montagne, 6 kg (12).

Source. RDD 2nde édition

Nigôd. Renard au pelage noir. Ne se chasse qu'avec des "attrape-nigôd". Surtout recherché aux environs des endroits habités, le nigôt préférant voler sa nourriture que la chasser. Il a un faible pour les bons petits plats. Apercevoir un nigôt rôder dans les parages d'une auberge est bon signe sur la qualité du menu... s'il n'a pas le ventre plein !

Source. Site du Conteur des Rêves

Ours. Forêt et montagne, 300 kg (600). Animal d'apparence bonhomique au pelage brun, il se dresse sur ses pattes pour attaquer et se défendre.

Source. RDD 2nde édition

Poilute. Forêt et plaine, 3 kg (6). Sorte de hérisson gris noir à longs poils souples angoras en guise de piquants.

Source. RDD 2nde édition

Sanglier. Forêt, 150 kg (350). Cochon sauvage muni de petites défenses; les femelles sont très agressives lorsqu'elles protègent leurs marcassins.

Source. RDD 2nde édition

Sourise. Forêt et plaine, 500g (1). Petit rongeur gris à tête d'écureuil et à queue de souris.

Source. RDD 2nde édition

Gibier à plumes

Bécasse. Plaine, 400g (1).

Source. RDD 2nde édition

Canard. Rivage, 1.2 kg (4).

Source. RDD 2nde édition

Corbeau. Plaine, 4 kg (8).

Source. RDD 2nde édition

Crampe. Forêt et plaine, 10 kg (25). Grosse dinde sauvage vivant en lisière de forêt ou en sous-bois peu épais.

Source. RDD 2nde édition

Faisan. Plaine, 1.5 kg (4).

Source. RDD 2nde édition

Glougloupsse. Don pour éviter les prédateurs en période migratoire, mais il est particulièrement vulnérable au bord d'un lac. Le glougloupsse est un animal assez mystérieux : Personne n'en a jamais vu ailleurs qu'au bord, en survol, ou sur un lac. La première chose qu'on perçoit avant son arrivée, c'est son "cri" : "GLOU-GLOU-GLOU..." Le son est ininterrompu. Personne n'a jamais vu un glougloupsse avant de l'avoir entendu venir. La faune des lacs connait parfaitement ce signal et s'écarte prestement. Le glougloupsse ressemble à une grosse baudruche emplumée. On ne connait que deux phases de son vol : Les spécialistes les nomment apploufoir (depuis la brusque apparition de l'animal gueulant "GLOUGLOUGLOU..." en décélération brutale jusqu'à sa pénétration dans l'eau, fort éclaboussante, ce qui témoigne d'un incroyable empressement) et

déploufage (l'animal se met à battre vigoureusement des ailes comme s'il ignorait qu'il se trouve dans l'eau, et après une grande série de "PLOUFPLOUFPLOUF..." il s'élève à une vitesse extraordinaire en éclaboussant tout et toujours en gueulant "GLOUGLOUGLOUGLOUGLOU...". On considère que le déploufage est fini lorsqu'on n'entend plus rien, c'est à dire 3 à 5 secondes après qu'il se soit volatilisé). On suppose qu'avant l'apploufoir et après le déploufage, le glougloupsse est en période migratoire. On en a vu par tous les climats du moment qu'il y ait un lac d'eau douce et à la surface non prise dans les glaces. Le glougloupsse ne semble n'avoir d'autre but que de migrer d'un lac à l'autre. Une fois applouf, le glougloupsse s'abreuve jusqu'à plus soif, sans s'arrêter, et tout en continuant à faire "GLOUGLOUGLOU...", ce qui, puisqu'il boit, donne "GLOUGLOUPSSEGLOUGLOUPSSE...". Certain spécimens prennent la peine, lorsque les conditions sont idéales (25°C, légère brise, soleil), de prendre patte sur le bord, sans cesser de boire. Même dans ce cas, il retournera au milieu du lac avant de déploufer. Les glougloupsses ont un gros bec de forme conique, sont courts sur pattes et de cou, et ont des ailes disproportionnées. Leur plumage est semblable à l'état du ciel au moment où on les voit. Entre son apploufoir et son déploufage, un glougloupsse va quadrupler de volume. Il est préférable de le chasser juste après son apploufoir parce qu'autrement tous ses tissus sont imbibés d'eau et il faut le faire dégorger. Il n'a alors plus aucun goût si ce n'est celui de l'eau du lac. Correctement chassé et cuisiné aux marrons, c'est comme de la dinde !

Source. Site du Conteur des Rêves

Grand coq de bruyère. Montagne, 4 kg (12).

Source. RDD 2nde édition

Héron. Rivage, 5 kg (14).

Source. RDD 2nde édition

Noisot. Forêt, plaine et rivage, 3 kg (7). Gros volatile voisin de la poule d'eau au plumage gris et noir, ne voletant que par bonds.

Source. RDD 2nde édition

Oie sauvage. Rivage, 5 kg (14).

Source. RDD 2nde édition

Outarde. Plaine, 8 kg (20).

Source. RDD 2nde édition

Paille. La paille est un oiseau brun des sous-bois, dont les petits œufs tachetés sont souvent consommés en apéritif dans les dîners un peu recherchés. La paille se nourrit de vers qu'elle aspire avec son long bec creux et droit. Dans certaines cités son bec est utilisé pour déguster doucement des boissons diverses (il y a alors de véritables élevages de paille en ville pour répondre à la demande). (500 g, 1 sust)

Source. Site du Conteur des Rêves

Passe-l'eau. Les passe-l'eau sont toute une famille de petits oiseaux, regroupés sous le même nom par les érudits pour des raisons pratiques. Il en existe de toutes les couleurs et de toutes les formes mais ils obéissent tous à une règle simple : ils vivent toujours auprès de l'eau (fleuve ou lac) et ils la traversent à chaque lever ou coucher du soleil, dormant sur une rive et passant la journée sur une autre. Ils sont particulièrement délicats à chasser car quand on croit enfin avoir pu bien s'installer avec son arc voilà qu'ils s'envolent tous sur l'autre berge. (500 g, 1 sust)

Source. Site du Conteur des Rêves

Perdrix. Plaine, 500 g (1).

Source. RDD 2nde édition

Pigeon. Plaine, 500 g (1).

Source. RDD 2nde édition

Pintade. Plaine, 700 g (2).

Plumard. Forêt et plaine, 3 kg (7). Gros oiseau voisin du faisan, au plumage multicolore et rutilant comme celui d'un perroquet.

Source. RDD 2nde édition

Poule d'eau. Rivage, 300 g (1).

Source. RDD 2nde édition

Sarcelle. Plaine, 300 g (1).

Source. RDD 2nde édition

Poissons d'eau douce

Ablette. Courant et torrent, 20 g (0,1).

Anguille. Fleuve et rivière, 3 kg (7).

Aisance (-1)

Aisance commune (-1). Poisson commun des rivières, l'aisance se nourrit essentiellement d'algues et autres végétaux. Elle constitue une base commune à l'alimentation des villages. De taille modeste, elle n'apportera que 1 à 2 points de Sust.

Aisance des fausses (-4). Bien moins connue que l'aisance commune, on la trouve exclusivement dans les trous d'eau de grande profondeur. Aveugle, elle a extrêmement développé son odorat.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Assie fidélis (-3) alias Chien fidèle (-2). L'assie fidélis, poisson de mer de taille moyenne (1 m pour 3 à 4 Sust), a la particularité de pouvoir être apprivoisé. Nombre de récits font état de marins rentrant au port grâce à leur compagnon à écaille.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Balmusette (-2). De forme sphérique, la Balmusette peut mesurer jusqu'à 1,30 m de diamètre. Elle vit principalement

dans les marais, les lacs, les fleuves ou tout autre endroit où l'on peut trouver des oiseaux dont elle se nourrit. Une poche dorsale qu'elle remplit d'oxygène alliée à un opercule mobile lui permette de produire des sons proches de ceux des oiseaux qu'elle croise. Une balmusette est donc susceptible de reproduire quantité de cris d'oiseaux, bien qu'elle ne soit vraiment efficace à reproduire que les sons qu'elle aura entendus dans ses 6 premiers mois. Les oiseaux intrigués et attirés par l'appeau de cet étrange poisson se posent sur la surface où ils sont happés par la balmusette, noyés, puis dévorés.

On comprendra que les balmusettes soient généralement spécialisés dans l'imitation d'un nombre restreint d'oiseaux de leur région, et que cuisinées elles en aient le goût. Comptez de 2 à 7 Sust.

La musette (la poche à air et son opercule) de ces poissons est en outre utilisée pour la confection d'appeaux à oiseaux ou plus généralement pour la confection d'instruments de musique.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Barbeau. Fleuve, lac et rivière, 6 kg (16).

Barbotte urique (-5) ou Harpe (-3). Poisson jaunâtre des eaux douces en forme de harpe, ce qui l'empêche d'avancer trop vite. Néanmoins il éloigne les prédateurs en synthétisant de l'ammoniac, ce qui explique que ses chairs sont imprégnées d'une forte odeur d'urine. On peut faire disparaître en partie ce goût infect dans certaines saumures et récupérer ainsi 3 à 6 Sust par poisson. Il faudra néanmoins penser à retirer le cerveau de l'animal en faisant bien attention de ne pas le répandre sur les chairs. Ce dernier contient en effet des substances hautement soporifiques.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Brochet. Fleuve, lac et rivière, 7 kg (20).

Carpes (-1). Vous trouverez un bon descriptif de ce poisson dans n'importe quelle documentation piscicole. Fleuve et lac, 20 kg (40). Pour une Carpe (-1) Sust 2 à 3

Métacarpes (-2) Sust 3 à 7, de la même famille que les carpes, la métacarpe est un beaucoup plus grosse.

Phalanges (-2) Sust 2 à 3, il s'agit des alevins de la métacarpe.

Tarses (-2) De la même famille que les carpes, les tarses sont plus longues.

Métatarses (-3) Variété de tarses de grandes tailles

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Encorné (-3) pelotte d'épingle (-3). Petit poisson des lacs se nourrissant exclusivement d'algues à forte fermentation. Lorsqu'elles entrent en fermentation dans le corps du poisson, les algues se transforment en une mousse alvéolée qui a pour effet de rendre le poisson moins dense que l'eau et de le faire remonter vers la surface. Jusqu'à ce qu'il se soit débarrassé d'une grande partie de ces algues il lui est donc impossible de redescendre sous l'eau. En été, période de prolifération des algues en question, il est possible de pêcher les encornés à l'épuisette. Le nom de ce poisson vient du fait que certains d'entre eux n'hésitent pas à s'empaler sur toute sorte de petits objets pointus afin de s'alourdir et de continuer à se goinfrer d'algues. L'encorné mesure entre 10 et 20 cm en moyenne pour une Sust entre 1 et 2.

Contrairement aux autres poissons, les pêcheurs préfèrent prendre les encornés qui flottent à la surface des lacs plutôt que ceux qui nagent en profondeur, cela évite en effet la longue et pénible tâche de débarrasser le poisson de ses nombreuses pointes et autres cailloux.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Eryxtophène (-4) poisson péteur (-2) .Plus connu sous l'appellation de poisson péteur ou tout simplement de péteur, l'eryxtophène est assez répandu. Au cours de leur évolution ces poissons changent de forme. Une poche apparaît au milieu du corps de l'animal dans laquelle il synthétisera du gaz carbonique. Le gaz est comprimé dans les entrailles du poisson afin de ne pas le déstabiliser. La poche de gaz est donc très résistante à la traction. Elle entre dans la composition de nombre d'ustensiles de pêche, de la besace au lampion en passant par des flotteurs de bateaux.

Eryxtophène abscons (-6). Variété des grands fleuves. Poisson de bonne taille, un adulte peut apporter 30 Sust. Vivant en couples isolés les uns des autres on peut parfois observer leur étonnante remontée saccadée des grands cours d'eau.

Eryxtophène suintant (-2). La variété la plus répandue, on la trouve quasiment exclusivement dans les lacs. De taille moyenne (4 Sust), leur poche de gaz est proportionnellement plus petite que celle des autres espèces, ce qui n'empêche pas les enfants des bords de lac de s'amuser à la percer pour leur faire faire de jolis cercles dans l'eau. Chez cette espèce la transformation en gaz n'étant pas totale, une traînée huileuse accompagne généralement les émissions de gaz.

Eryxtophène voyageur (-4). À l'instar des saumons cette variété se développe en pleine mer mais retourne dans les lacs pour se reproduire. Leur méthode de propulsion leur offre un avantage indéniable pour la remontée des cours d'eau. Vivant en bancs de 100 à plus de 1 000 individus, on a parfois eu vent de marins asphyxiés et d'embarcations retournées par les remous provoqués par les gaz rejetés par ces poissons.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Esturgeon. Fleuve et lac, 50 kg (90).

Fernet (-3). Cet animal entre dans la composition de bon nombre de médicaments utiles dans le traitement d'affections du foie. Paradoxalement l'aiguillon au bout de sa queue sécrète une substance qui agit directement sur le foie, provoquant des problèmes hépatiques pouvant entraîner la mort. Sa chair n'est pas déplaisante quoique présentant un léger arrière-goût médicinal. D'une taille moyenne, le Fernet

apportera au pêcheur entre 2 et 3 points de Sust.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Filiaire des perles (-5). Poisson des rivières, avec son corps étiré en longueur le filiaire s'apparente à la murène. De taille réduite (50 cm en moyenne), il se cache dans des trous de rochers. C'est pendant les premières semaines de son existence qu'il est le plus vulnérable : il rassemble un grand nombre de pierres trouées à la sortie de son trou. Pendant le reste de sa vie il enfilera ces pierres à chaque sortie de son trou, se confectionnant ainsi une petite armure caparaçonnée. Il semblerait que cet animal ait développé un langage des perles, en fonction de son état d'esprit les formes et les couleurs de celles-ci varient en effet grandement. Une filiaire réceptive arborera par exemple des pierres de plus en plus petites et de plus en plus rouges vers sa nageoire caudale.

Le filiaire est réputé pour la finesse de son goût. D'aucun prétendent d'ailleurs qu'il n'en a aucun et que c'est le snobisme que de s'embêter à batailler avec des arêtes pour quelques misérables grammes de chair. On compte 1 Sust pour un animal de 50 cm. Le filiaire peut se pêcher à l'hameçon, au harpon ou à la main lorsqu'il est hors de son trou.

Ce poisson est plutôt pêché pour les cailloux qu'il arbore que pour ses propriétés gustatives. Les pêcheurs de filiaires sont donc plus généralement en cheville avec des orfèvres qu'avec des cuisiniers.

Une autre propriété intéressante de ce poisson est sa capacité à reconnaître les signes draconiques. Les cailloux troués qu'il choisit pour constituer son armure ont en effet trois chances sur cent de receler un signe. Concrètement, comptez une quinzaine de cailloux pour une prise de 50 centimètres, lancez 1D100 pour chaque cailloux, sur un score de 1 le signe est de difficulté 6, rapporte 20 points de sorts et est lisible sur un unique type de case. Pour un score de 2 la difficulté est de 3, les points de 8 et le nombre de cases de 3, pour un score de 3, difficulté de 0, 4 points et 5 cases.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Fretin. Rivière et torrent, 30 g (0,1). Petit poisson argenté qui se déplace en frétillant à la surface de l'eau et se déguste en friture.

Source. Fabien Janots dans « Précisions pour les chasseurs et les pêcheurs », sur le site de La Chimère aux 1000 Rêves

Gardon. Courant et rivière, 500 g (1).

Goujon. Rivière et torrent, 300 g (½).

Guille (INTELLECT/Zoologie/-2). Poisson d'eau douce, parent de l'anguille, elle s'est développée en largeur plutôt qu'en longueur. Sa chair trop molle et au goût de vase prononcé n'est pas appréciée aussi la laisse-t-on généralement en paix, d'autant que son squelette chaotique ne permet pas de prélever facilement des filets. On dit que, tels les flocons de neige, il n'est pas deux squelettes de guille présentant les mêmes formes.

Réussite significative : à cause de son squelette chaotique et urticant la guille n'a pas de prédateurs. La guille aime les fonds clairs car dans la vase ou les roches elle est désavantagée dans ses mouvements si elle ne reste pas coincée.

Réussite particulière : Les sucs digestifs de l'animal entrent dans la composition d'ingrédients alchimiques. Aussi existe-t-il une méthode commune de pêche de cet animal, la « nasse à sucette ». Car la guille est très friande de sucreries et comme tout ce qui mange trop de bonbons, sa chair est molle et se déchire sous l'hameçon. La nasse à sucette est un simple panier en osier à ouverture très large et tournée vers l'intérieur. On y dépose quelques sucreries et on attend que l'animal s'enferme de lui même dans le panier. Lors de son entrée dans la nasse le poisson ouvre le panier, les arêtes chaotiques de l'animal l'empêchent de franchir l'ouverture dans l'autre sens. Il existe une sucrerie alchimique, l'abarbe-appât, qui permet d'attirer la guille quasi instantanément.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Hermaphrodisiaque pantouflard (-4) mâlefemelle (-2). Plus connu sous le nom de mâle-femelle pour sa particularité de changer de sexe au cours de sa vie. Ce poisson est en effet femelle (-4) pendant les dix premières années et mâle (-5) pendant les cinq suivantes. Certains spécimens peuvent alors changer à nouveau de sexe pour redevenir femelle (-7)... Histoire de goût.

Ce gros poisson-chat hante les étendues d'eau vaseuses et passe sa vie dans un rayon dépassant rarement les cinq cents mètres, ce qui lui a valu son qualificatif de pantouflard. Sa chair est appréciée et constitue l'aliment principal de bon nombre de villages lacustres. Une femelle primale apporte entre 5 et 10 Sust, un mâle 15 et une femelle seconde (plus de quinze ans) peut atteindre les 30, voire les 50 lors de prises exceptionnelles. La laitance des femelles secondes est reconnue pour favoriser les menstruations, alors que les moustaches des vieux mâles sont sensées constituer un puissant aphrodisiaque. Les mauvaises langues diront que ça n'est aphrodisiaque qu'utilisé en prothèse et encore, lorsque le poisson est vivant.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Kantylaine (-7) Don des dragons (-6). Il s'agit d'une variété de petits poissons vivant dans des eaux très pures. La moindre impureté peut être fatale à leur fragile équilibre. Dans certains pays la possession de ces poissons est une marque de richesse et de raffinement. Il n'est certes pas commun de trouver ces poissons, il est encore plus difficile de les garder vivants bien longtemps. Diverses variétés de ce poisson existent, chacune avec des spécificités et des propriétés bien étranges qui font murmurer que la kantylaine est la quintessence du rêve d'un dragon. Ceux qui croient en son existence donneraient cher pour en posséder une. On prétend qu'au Second Âge un certain grand zoologiste et certainement haut rêvant, sire Naivsirob, avait réussit à entreprendre un élevage de kantylaines. S'il a bien existé, son art s'est en tout cas perdu depuis. Parmi la grande diversité de kantylaines on distingue les variétés suivantes.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Kantylaine nuptiale (8) Petit poisson blanc des lacs de montagnes, elle possède des nageoires bien plus grandes que son corps et qui ressemblent à des voiles. L'adage dit que tout couple sera heureux tant qu'il possédera une de ces kantylaine. Offrir un tel poisson à l'occasion d'un mariage est un symbole fort. Plus pragmatiquement, la kantylaine nuptiale rayonne de charme, toute personne à proximité sera physiquement charmante (comptez 3 points de Beauté en plus) et son humeur sera plus joyeuse. En outre, le poisson donne une fécondité garantie à qui l'ingurgite ainsi que la capacité de deviner le sexe d'un enfant à naître rien qu'en touchant le ventre d'une femme enceinte. Enfin, si la consommatrice est une femme, elle aura aussi la capacité de choisir le sexe de ses enfants.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Kantylaine du trou vert (-10) Petit poisson d'un vert émeraude intense. Il vit dans les lacs souterrains. Emblème des musiciens érudits on lui attribue la capacité de faire résonner les roches, la glace et l'eau du simple battement de ses nageoires. Celui qui l'ingurgite obtient dit-ton le don de musique (concrètement: 400 points d'expérience en musique).

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Kantylaine déviant (-10) Petite variété des lacs de montagne, elle arbore une teinte bleu outremer électrique. L'absorption de ce poisson donne paraît-t-il à un individu la capacité de voler.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Kantylaine de la lie (-7) C'est la variété la plus connue. Contrairement aux autres kantylaines, celui-ci peut survivre ailleurs que dans les eaux cristallines. Il faut alors que ces eaux contiennent une forte concentration d'alcool. On prête d'ailleurs à ce poisson la capacité de bonifier le vin et les spiritueux. Ce qui explique que ce poisson ait naturellement trouvé sa place dans les cuves de certaines abbayes du Second Age.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Lamproie. Rivière et torrent, 800 g (2).

Loche. Rivière et torrent, 600 g (1).

Lotte. Lac, rivière et torrent, 500 g (1).

Mathusalante bleutée sudoripare (7) Variété de Mathusalante (voir poissons d'eau de mer) des grands lacs. Elle possède deux glandes sudoripares sous les ouïes. Traitées convenablement ces glandes entrent dans la composition de parfums de luxe.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Muge. Rivière, 2 kg (5).

Myopapatte (-5) ou poisson-taupe (-3)

Pour compenser son handicap visuel ce poisson d'eau douce a développé une épaisse carapace qui lui permet de se cogner partout. Se nourrissant de racines, la myopapatte est pourvue d'épaisses nageoires latérales griffue lui permettant de creuser le sol. Sa chair fine est prisée des pêcheurs. Il faut néanmoins beaucoup de patience pour extraire quelques maigres filets de l'épaisse armure. 2 Sust pour une bête de un mètre et de 7 kilos.

La carapace très résistante du poisson est aussi utilisée pour confectionner des outils solides, de la pièce d'armure aux éléments de boîtes renforcées.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Pénajouir (-9). Poisson plat sur le plan vertical. Chez la femelle l'arrière est plus étroit que l'avant et on voit les arêtes. Vivant une soixantaine d'année, la femelle pénajouir ne pond que dans les 5 dernières années, ce qui explique la relative rareté de l'espèce. Néanmoins, pour compenser cet énorme handicap le nombre d'œufs ainsi pondus avoisine les

cinq milliards ce qui ne peut qu'épuiser l'animal et explique son rapide déclin.

Les œufs sont récoltés et consommés de diverses manières (mis à sécher, à fermenter, en sauce ou encore mis à mûrir dans une gangue de cire, …). Le poisson en lui même fournira 1 à 3 Sust pour une femelle « jeune », 3 à 6 Sust pour une pondeuse, et 2 à 4 Sust pour un mâle.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Perche. Rivière et torrent, 1 kg (3).

Poisson-chat. Lac et rivière, 1 kg (2).

Poisson-chien. Lac et rivière, 2 kg (5).

Prosopope, kantylaine miroir ou unechance-sur-deux. Toute médaille à son revers et les dragons sont facétieux. Chaque kantylaine a son contraire qui lui est physiquement identique, mais dont les effets vont à l'exact opposé. Le prosopope déviant paralysera physiquement son consommateur (perte de 3 points en FORCE et AGILITÉ). Le prosopope du trou vert transformera une diva en casserole (perte de 400 points d'expérience en musique), etc. Mais après tout, cela ne vaut-t-il pas la peine d'être tenté ?

Toute personne connaissant l'existence de la kantylaine connaîtra celui de son illustre antagoniste. Lorsqu'une personne pêche une kantylaine, un jet de chance tiré derrière le paravent permettra de décider s'il s'agit d'une kantylaine ou d'une prosopope. Bon courage...

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Rozoire (-6) Pilote du vaseux (-4). Poisson d'eau douce, la rozoire possède une longue trompe fine et mobile qui lui permet de filtrer la vase sans se salir. Sans écailles, la peau de cet animal est d'un gris velouté teinté de nuances de bleu, parfois égaillé de quelques tâches blanchâtres sur l'arrière de l'animal.

Poisson symbiotique du vaseux (cf Livre des Mondes) qu'il débarrasse des petites moisissures, pourritures et autres éléments dégradés. Les habitants des marais savent reconnaître ces signes : lorsque la concentration de ces poissons est élevée dans un endroit, c'est qu'un vaseux ne va pas tarder à en émerger.

Des légendes circulent sur le fait que cet animal serait en fait à l'origine des vaseux. La concentration de rozoires créerait les vaseux et leur serviraient ensuite de guide.

De taille moyenne la rozoire procurera entre 2 et 3 points de Sust., avec cependant un goût de vase très prononcé. Convenablement tannée la peau de l'animal procure un cuir soyeux très réputé pour les articles de luxes (chaussures élégantes, gants ou ceinturons). Dans les régions où ce poisson est commun on a aussi l'habitude de le vider entièrement puis de laisser simplement tanner sa peau au soleil. Au final et en ajoutant une anse en osier on obtient une jolie burette ou un arrosoir

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Sandre. Fleuve et lac 7 kg (12).

Saumuche. Rivière et torrent, 3 kg (7). Poisson à la chair rose et savoureuse, aux écailles argentées dont les reflets sont bleus.

Schpouaqueux (-5). Cet animal se développe en masse dans les endroits riches en déchets organiques de toutes sortes. Certaines variétés sont comestibles, mais on les délaisse en raison de leur goût infâme.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Schpouaqueux coprophage ou poisson des égouts (-1). Habitant obligé des égouts, le schpouaqueux coprophage se nourrit exclusivement d'excréments. On comprendra donc que plus la ville est grande, plus il prospère.

D'une taille moyenne de 50 cm à 1,50 m, on peut les observer en bancs serrés dans les fleuves et les rivières de ville, aux endroits particulièrement pollués. Avec l'âge ils deviennent sensibles à la lumière du soleil et s'enfoncent dans les parties sombres des égouts. Leurs écailles développent en outre une résistance particulière aux polluants, ils peuvent alors littéralement nager dans un bain d'acide.

D'aucun prétendent que des monstres de plus de six mètres auraient été aperçus dans les sous-sols de villes particulièrement polluées. De manière générale, ceux qui auront vraiment faim et seront habitués à manger au Resto U de l'Esplanade trouveront entre 4 et 6 Sust sur la bête. L'odeur d'excrément de ses chairs étant particulièrement persistante, on demandera un jet de VOLONTE à -4 pour réussir à en manger (eh oui... Vous avez déjà essayé de manger de la merde ?) et un jet de CONSTITUTION à -2 pour ne pas vomir.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Schpouaqueux à carognes (-6) ou petit carognard (-3). Variété similaire, se nourrissant exclusivement de charognes. On la trouve aussi dans les campagnes bien qu'elle soit plus présente en villes.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Tanche. Fleuve, lac et rivière, 2 kg (4).

Tétrapode sudoripare (-6) stinkfout (-5). Variété du Tétrapode (voir Poissons d'eau de mer) d'eau douce. Ses pattes sont non consommables en raison des glandes qui y sécrètent un liquide visqueux et odorant destiné à augmenter sa pénétration dans l'eau. Le sudoripare est le nageur le plus

rapide de tous les tétrapodes. Par contre sur les fonds il lui arrive fréquemment de déraper, aussi a-t-il mis au point une technique de déplacement : la nage glissée.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Tétrapode sale (-6) Groin de bauges (-3). Ce poisson de forme vaguement porcine est incapable de nager et préfère les eaux troubles. On prétend que dans certains pays il survit même dans des flaques de boue. Se nourrissant de tout ce que la vase peut lui apporter le tétrapode sale développe une épaisse couche de graisse utilisée tant en cuisine que pour l'éclairage.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Troute. Il s'agit d'un poisson des rivières et torrents, semblable au saumuche ou à la truite, mais à la peau lisse comme une anguille. Les troutes vivent dans des trous creusés sur les berges de rivières, d'où leur nom. Pécher des troutes revient surtout à passer son temps à quatre pattes sur le bord pour repérer les trous qu'elles font. Une troute moyenne vaut 4 points de sust.

Source. Site du Conteur des Rêves

Truite. Rivière et torrent, 3 kg (7).

Truite lénifiante (-4). Poisson amphibie des eaux froides il a la forme d'une truite mais présente une abondante fourrure qui lui permet de survivre même dans la boue gelée. Ses nageoires avant présentent un squelette proche de celui de mains et lui permettent de prendre appui sur les berges ou de creuser la neige.

Cette espèce est assez fréquente dans les ruisseaux et les lacs de haute montagne. La fourrure du poisson est plus ou moins longue et épaisse en fonction de l'habitat. Dans certaines régions on traite la fourrure de cet animal pour réaliser les doublures externes des manteaux, ses poils étant en effet hydrofuges.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Poissons d'eau de mer

Bar. Mer et océan.

Batiscaraphe (-5). Poisson des profondeurs, le batiscaraphe a une forme cylindrique très reconnaissable. En hiver, il lui arrive de remonter la nuit dans des eaux plus hautes et plus poissonneuses. Ses nageoires trop courtes ne lui permettant de se déplacer aisément que latéralement. Il synthétise de l'oxygène qu'il stocke dans une poche dorsale ce qui lui permet de monter. Correctement tannée cette poche entre dans la confection de bon nombre de gourdes ou de gobelets.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Boitasardine. Mer et océan, 500 g (1). Poisson de taille modeste se déplaçant en banc très serré dans les eaux profondes.

Source. Fabien Janots dans « Précisions pour les chasseurs et les pêcheurs », sur le site de La Chimère aux 1000 Rêves

Congre. Mer et embouchure.

Coxycrue cornue (-5). Poisson trapu de taille moyenne, avoisinant le mètre. Certaines variétés très rares peuvent néanmoins atteindre les trois mètres. Se nourrissant exclusivement d'algues, il n'en est pas moins agressif. Le mâle, nomade, arbore deux grandes cornes reliées à ses arêtes sur la tête. Elles lui servent essentiellement dans ses duels avec les autres mâles qu'il ne peut s'empêcher d'affronter dès qu'il les rencontre. La femelle, territoriale, passe sa vie dans un carré d'algue d'une dizaine de mètres carrés. Elle repoussera systématiquement toute autre femelle qui tentera de s'approcher de son carré, et tentera d'attirer les mâles par la bonne tenue de ses algues. Comptez 6 Sust en moyenne pour une femelle et 4 pour un mâle. La chair de ce poisson est ferme est on la déguste généralement crue. Les légendes maritimes sont émaillées de récits où des coxycrues géante renversent des bateaux de leurs cornes magistrales. Certaines proues de bateaux de guerre sont d'ailleurs ornées d'une tête de mâle.

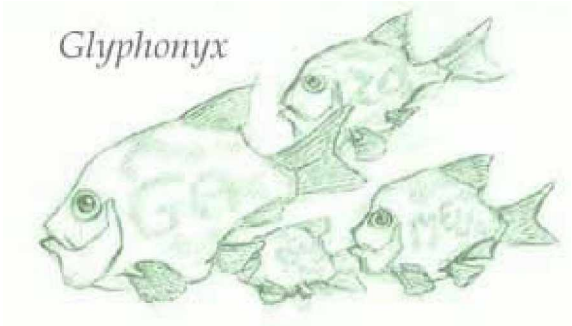
Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Dorade. Mer et océan.

Flétan. Mer et océan.

Girelle. Mer, océan et embouchure.

Glyphonix (-6). Famille de poissons plats et verticaux contrairement aux raies qui sont, elles, plates mais horizontales. De forme rectangulaire les Glyphonix évoluent en groupe de 10 à 50 individus. Les espèces se différencient principalement par la couleur et les reflets de leurs écailles. La grande particularité de cette espèce repose sur le signe qui recouvre leur flanc. Il s'agit très souvent de signes pouvant être approchés à des lettres de l'alphabet. De grands savants ont passé leur vie à étudier l'espèce et à répertorier les suites de signes de ces groupes de poissons. Certains prétendirent même que cette « mémoire aqueuse » était le reflet des pensées des dragons.



En raison de leur forme les glyphonix nagent généralement dans les eaux peu agitées. De taille moyenne (20 cm à 1,50 m) ils n'offrent que peu de chair (1 à 2 Sust par prise), mais certains sont recherchés pour la finesse de leur goût. On comprendra que les filets soient faciles à prélever. On distingue les sous-espèces :

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Glyphonix verdâtre abyssineux (-6) D'une couleur verte intense et aux écailles miroitantes, cette espèce est recherchée tant pour son goût que pour ses merveilleuses écailles.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Glyphonix moutonneux du sud (-5) Variété à chair grasse, un peu plus grande que la moyenne (2 à 4 Sust), écailles ternes et peau boudinée induisant une nage lente et maladroite.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Glyphonix malingre (-6) Aucune graisse, on devine les arêtes au travers de la peau (1/2 Sust au mieux), fumée la chair est un met raffiné qu'on trouve au cours de grandes occasions sur les tables de gens aisés.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Glyphonix analphabète (-4) Variété présentant une couleur bleue unie et aucun signe.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

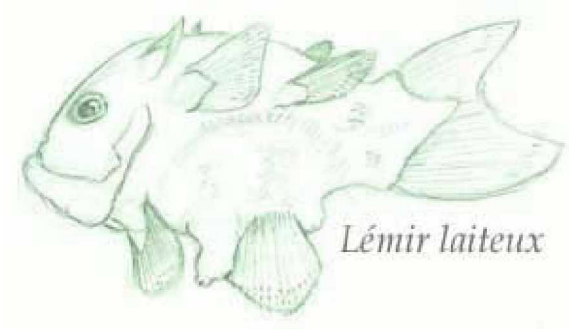
Hareng. Mer et océan.

Lamproie marine. Embouchure et mer, 1 kg (3).

Lémir (-2) ou Poisson vache (-2). Variété de poissons dont la femelle possède une poche ventrale produisant du lait qu'elle utilise pour nourrir ses petits. De taille moyenne, le lémir peut facilement atteindre les 3 mètres de long en captivité. Sa chair est très prisée. La forme de ce poisson herbivore n'est pas sans rappeler celle d'un phoque ou d'un lamantin. Les nageoires, par contre, sont bien celles d'un poisson.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Lémir sauvage ou Lémir laiteux (-4) Variété sauvage de lémir, c'est la variété souche à partir de laquelle on a obtenu le lémir laitier par sélection. De taille moyenne (1,30 m au maximum) sa chair ferme est plus prisée, que celle bien plus grasse du lémir laitier. Comptez de 4 à 8 Sust pour un lémir adulte. Cette variété ne fournit qu'une quantité infime de lait, âcre qui plus est, bien qu'extrêmement nutritif.



Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Lémir laitier ou simplement lémir (-2) Variété d'élevage, elle peut atteindre 3 mètres de long et produire ses 5 litres de lait par jour. Comptez autour de 60 Sust pour une femelle adulte et 10 Sust pour un mâle adulte. Les lémirs laitiers sont élevés dans des fermes aquatiques. La traite est pratiquée dans des bassins spéciaux. Les mamelles du poisson étant situées du côté de la nageoire caudale, il est relativement facile de prélever le lait.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Lémir lithon (-7) Variété de lémir des barrières de corail d'eau douce, le lémir lithon a un apport en minéraux qui lui donne des couleurs opalescentes très reconnaissables. Ses écailles sont ainsi utilisées comme fertilisant et sa chair comme recalcifiant des os. Comptez 3 à 6 Sust d'une chair coriace et sablonneuse.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Lémir arable (-8) Variété de lémir vivant dans les sols limoneux. La quantité de limon qu'il ingurgite le rend impropre à la consommation. Par contre les carcasses entières de ce poisson sont utilisées comme engrais. Une sous-variété de ce poisson, le Lemir Arable Humide est capable de faire des réserves d'eau qui lui permettent de passer quelques mois sous terre. Les habitants de régions désertiques sont capables de repérer le poisson sous quelques mètres de terre. Ils s'en servent alors comme gourde.

Lieu. Mer et océan.

Mathusalante (-7). Variété de poissons peu connue, la mathusalante prospère dans les bas fonds, peu importe la nature de l'eau. Pêchée dans certains pays elle présente une chair flasque et huileuse. Bien que comestible elle n'est pas consommée ; seuls les yeux et la cervelle présentent un intérêt culinaire, le reste du corps est généralement recyclé en huile et en colle. La mathusalante se pêche exclusivement à la nuit noire, généralement au filet sans trou (qui permet de masquer la lumière de la lune). Ces poissons sont en effet très attirés par les couches d'eau de la surface, mais repoussés par la lumière. En surface on ne pêche généralement que des poissons de moins de un mètre ; néanmoins on en a déjà vu atteignant facilement les huit mètres ! Ce qui laisse présager l'existence d'autres biens plus grands dans les fonds. On prête généralement à la mathusalante des propriétés de longévité.

Une Mathusalante d'un mètre (4 kg) fournira 7 Sust consommée fraîche. Elle provoquera des nausées sur un test de CONSTITUTION/ (-Sust mangée) raté. Séchée, elle ne présente plus que 2 Sust.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Mathusalante argentée (-8) Variété des fonds marins.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Morue. Mer et océan.

Mulet. Mer et océan.

Murène. Mer et embouchure.

Olifiantes (-4). Variété de poissons à défenses. Celles-ci leur servent à gratter la vase où ils trouvent de petites plantes ou de petits animaux (alevins, larves et parfois même de petits coquillages) qui composent l'essentiel de leur alimentation.

L'ivoire de leurs défenses est utilisée en ornement tant dans la marqueterie qu'en bijouterie ou simplement pour des manches de couverts. Leur taille varie entre un et deux mètres et présente une forme aplatie, plutôt trapue. Compter entre 4 et 12 Sust.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Olifiante trompeuse (-4) ou éléphant d'eau (-3) Variété possédant une trompe courte dont il se sert pour fouiller la superficie de la vase, filtrer l'eau ou encore troubler l'eau en soufflant sur la vase afin de se cacher dans le nuage ainsi obtenu. La trompe de l'animal est très prisée en cuisine pour certains plats régionaux où elle est remplie d'une farce.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Olifiante à moustache (-3) À défaut de trompe cette variété possède des moustaches très sensibles lui permettant de détecter le moindre mouvement dans la vase ou dans un sol sablonneux.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Olifiante tricorne (-6) Outre les deux défenses sur les côtés de la bouche, ce poisson possède une troisième corne sur la tête.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Olifiante monocorne (-8) Ce poisson ne possède qu'une corne au milieu de la tête, il lui faut se retourner pour fouiller la vase.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Ombre. Mer et embouchure.

Poisson-pané. Mer et océan, 500 g (3). Poisson orange dont la particularité tient dans la forme parallépipédique et l'absence d'arêtes, on le mange entièrement.

Source. Fabien Janots dans « Précisions pour les chasseurs et les pêcheurs », sur le site de La Chimère aux 1000 Rêves

Raie. Embouchure et plage.

Rascasse. Mer et océan.

Sole. Embouchure et plage.

Sybilline à queuse (-3) poisson scorpion. L'aiguillon caudal de ce poisson contient un poison étrange, aussi la sybilline n'est-t-elle généralement pêchée que par des spécialistes. La codaline extraite de l'aiguillon a effectivement la propriété de donner le don de double vue. Le problème étant que confondant allègrement passé, présent et futur la malheureuse victime n'est plus capable que de prononcer des phrases incohérentes pour son entourage.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Thon. Mer et océan.

Turbot. Mer et océan.

Tétrapodes (-8) Poissons patteux (-6). L'ordre des tétrapodes est assez peu répandu dans le rêve. On prétend qu'il est du à l'origine à un état de confusion mentale lié à l'éveil d'un dragon. Celui-ci aurait alors confondu poissons et autres animaux. La sélection naturelle et l'évolution ont depuis fait le tri dans cet ordre pour ne plus conserver que quelques rares espèces. Issus d'une même variété de poissons, les tétrapodes partagent un grand nombre de caractéristiques. Ils sont tous de taille moyenne (0,5 à 1,5 m, 2 à 5 Sust.), ils peuvent presque tous utiliser leurs nageoires, mais sont plus à l'aise à marcher sur les fonds, ce qu'ils font qu'ils se nourrissent essentiellement de coquillages, de crustacés et d'algues.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Tétrapode cynocéphale (-6) chien des mers (-4)

Poisson des hauts fonds marins, le cynocéphale est réputé pour son flair. Il ne connaît pas son pareil pour déceler les oursins opalescents ou les oulotueries dont il est très friand. Facilement apprivoisable, nombre de pêcheurs emploient ce poisson pour la chasse de certaines variétés de poissons ou la cueillette des oursins opales.

Source. Benjamin Schwarz dans « L'Hameçon d'Ecloche », paru sur le site d'EasteNWest

Coquillages

Amande. Mer et rivage, 50 g. Coquillage de couleur brune en forme d'amandelle.

Bigorneau. Rivage, 20 g. C'est une sorte de très gros orneau, coquillage minuscule se confondant avec le sable.

Coque. Mer et rivage, 70 g. Coquillage d'une solidité impressionnante de couleur bois rayé, rappelant la carène d'un navire.

Coquille saint-Jean. Mer, 150 g. Ainsi nommé car les voyageurs allant à St-Jean de Postèle le pendaient à leur chapeau.

Huître. Mer et rivage, 100 g. Coquillage à la carapace feuilletée ou rugueuse à l'extérieur et nacrée à l'intérieur.

Méraboire. Désert, 700 g. Coquillage de nacre au corps entortillé doté d'ailes membraneuses, sa particularité est de contenir de l'eau de mer.

Source. Fabien Janots dans « Précisions pour les chasseurs et les pêcheurs », sur le site de La Chimère aux 1000 Rêves

Moule. Mer et rivage, 50 g. Coquillage à la chair orangée, de forme allongée et évoquant le sexe féminin.

Oursin. Rivage, 200 g. Coffret d'épines cachant un mollusque violacé à la chair très appréciée.

Palourde. Mer et rivage, 20 g. Coquillage assez gros mais presque vide, sa coquille est frêle et légère.

Pétoncle. Mer et rivage, 60 g.

Praire. Mer et rivage, 70 g.

Crustacés

Araignée. Mer et rivage, 1 kg (2). Elle ressemble aux araignées terrestres, mais sa peau est une véritable carapace que seul le casse-noix parvient à briser.

Crabe vert. Mer et rivage, 500 g (1). Crabe de couleur remarquable qui se prépare généralement en soupe ou en bouillabaisse.

Crevette. Mer et rivage, 100 g (0,2). Petit animal rose, doté de multiples pattes courtes, mais qui se déplace essentiellement à l'aide de sa queue.

Ecrevisse. Lac, marais et rivage, 200 g (0,4).Il s'agit d'une sorte de crevette d'eau douce, plus grosse et dotée de pinces dont elle n'hésite pas à se servir.

Homard. Mer et rivage, 1,5 kg (3). Sorte de grosse langouste de couleur noire, sa chair est très fine et fait le régal des gourmets.

Langouste. Mer et rivage, 1 kg (2). Crustacé de bonne taille, sa carapace est rose et sa queue très musclée s'avère plus dangereuse que ses pinces.

Langoustine. Mer et rivage, 300 g (0,5). Une sorte de langouste modèle réduit.

Tourteau. Mer et rivage, 2 kg (3). C'est un gros crabe de couleur bordeaux orangé, il se niche dans les trous de rochers à marée basse.

Zomar. Lac, marais et mer, 65 kg (130). C'est une écrevisse géante de couleur noirâtre qui a su s'adapter aux eaux salées.

Mollusques

Encornet. Mer et océan, 500 g (1).

Escargot. Mer et océan, 50 g (0,1). Mollusque qui a su profiter d'une coquille pour se protéger, mais continuant à sortir pour manger ou se déplacer.

Pieuvre. Mer et océan, 2 Kg (3). Animal constitué uniquement d'une tête et de tentacules pouvant mesurer 50 cm.

Poulpe. Mer et océan, 1 kg (2).

Seiche. Mer et océan, 700 g (1).

Animaux divers

Aligate. Désert, marais et plaine, 250 kg. Sorte de petit dinosaure à la peau écailleuse de couleur gris bleu.

Arafle. Caverne et ruine, 6 kg. Araignée géante au corps extrêmement plat de couleur gris terne.

Atouièt. Plaine, 50 g (1). Sorte d'insecte qui se déplace par bonds. Seule sa chair se consomme, le squelette étant toxique.

Baffreux. Marais, 150 kg. Petit hippopotame de couleur vert de gris.

Bandersnatch. Caverne, 3 tonnes. Gigantesque crapaud avec une tête de cheval, des ailes de chauvesouris et une peau écailleuse.

Brolute pointue (ou rieuse). A l'écart des hommes, 45 kg (90). Grand rat d'allure anthropomorphe, bipède et vertical.

Chamule. Plaine, 180 kg (380). Chameau sans bosse, de la taille d'un âne, à la fourrure épaisse rayée brun et noir et à tête féline.

Chiard. Désolation et plaine, 40 kg (75). Canidé charognard voisin du chacal et du coyote.

Chrasme. Caverne, 30 kg. Cafard géant à carapace de crabe et aux jointures poilues.

Dong. Plaine et rivage; 80 kg. Gros crapaud doté d'une peau écailleuse, de griffes et de crocs, dont le cri ressemble au son d'une cloche.

Drakkule. Caverne, 15 kg. Enorme chiroptère vampire qui n'hésite pas à s'attaquer aux humains.

Félorn. Forêt et rivage, 3 kg. Petit chat au pelage gris mauve doté d'ailes duveteuses, capable de parler sans réelle intelligence.

Furlong. Forêt, 50 kg (90). Carnassier au corps allonger pourvu de huit pattes et à la fourrure de vison..

Glou. Glace et montagne, 115 kg. Créature anthropomorphe recouverte de carapace minérale, la tête ornée d'une crête de pierre.

Goule. Cimetière et nécropole, 70 kg. Sorte de cadavre décharné au hurlement rauque qui glace le sang.

Grincette. Caverne, 50 g. Larve aux écailles translucides et au grincement insupportable.

Harpie. Désolation, 60 kg. Espèce de femme-vautour, c'est une créature thanataire mais néanmoins réelle.

Jigstang. Désolation, 70 kg. Faussement humain avec une peau cuireuse gris noir et sans un poil (appelé fausse goule).

Libelle. Marais, 6 kg. Libellule géante aux ailes résistantes et tranchantes comme des rasoirs.

Lycan. Forêt, 55 kg (100). Canidé proche du loup, au pelage gris fauve, à la queue touffue et pendante.

Mariol. Forêt et plaine, 20 kg (40). Canidé proche de l'épagneul avec un faux air d'écureuil.

Mka. Désert, 200 g. Scorpion aux écailles noires et brillantes, au venin foudroyant. Ses larves sont comestibles.

Nop. Partout, 1 kg. Animal poilu aux grands yeux et aux grands pieds qui ne sait et ne peut faire que NOP.

Oiseau Jajou. Forêt, 1.5 kg. Sorte de merle au plumage tricolore, il chante particulièrement bien.

Oiseau-oracle. Partout, rare 2 kg (5). Sorte de faisan au plumage multicolore doté de quatre pattes, il parle toutes les langues.

Pantodar. Plaine, savane, 85 kg. Félin à fourrure rase de couleur jaune sable voisin de la panthère, doté d'une queue préhensile.

Quileurbist. Colline, 100 kg. Créature simiesque recouverte d'une carapace d'écailles hérissées de piquants.

Rananècre. Désolation, 35 kg. Rat géant au pelage gris moisi.

Ravion. Rivage, 2 kg (8). Sorte de flamand au plumage bleu et vert, son nid est construit au bord de l'eau en bois, et flotte très bien.

Sanguinox. Forêt et montagne, 35 kg. Gros chat sauvage au pelage entièrement noir.

Scologriffe. Forêt et lieu humide, 2 kg. Scolopendre géant au venin mortel.

Shawak. Désert, 2 kg. Petit lézard qui court sur 2 pattes. Il possède un odorat très aiguisé et repère ainsi les tempêtes de sable.

Sirène. Lac, marais, mer, 70 kg (120). Mammifère proche de l'otarie, mais doté d'une mâchoire de requin et de serres.

Tigre vert. Forêt, plaine, 300 kg. Grand félin carnassier.

Tournedent. Désolation, 800 kg. Créature bipède, recouverte de plaques cornées dont les mains sont des bouches.

Vipère jaune. Partout, 1 kg (3). Serpent le plus répandu.

Zombrel. Désolation, marais, 60 kg. Reptile volant apparenté au ptéranodon, aux ailes membraneuses et au bec doté de dents.

Zyglute. Marais, plaine, 70 kg (150). Sorte d'autruche à trois pattes.

Les Entités

Entités de Cauchemar Incarnées

Boit sans soif

Description. Le boit sans soif est une entité de cauchemar demi incarnée qui apparaît à la mort d'une personne morte de soif. Le Boit-sans-soif se présente sous la forme d'un spectre aqueux.

Lorsqu'il possède un personnage, ce dernier se met à boire au moins sept litres de liquide par jour (eau, vin, alcool, etc.). Cette quantité devient le minimum d'eau vital pour la personne possédée. Cette dernière utilisera tous les stratagèmes pour arriver à ses fins, préférant la finesse à la violence. Si toutefois elle manquait d'eau, elle commencerait à en souffrir, conformément aux règles liées au manque d'eau (livre I page 50). C'est alors qu'elle pourrait devenir violente pour arriver à ses fins.

TAILLE	12	Endurance	26	
REVE	14	Vitesse	12/24	
Niveau	+2	+dom	+1	
		niv	*init*	*+dom*
Att/Parade	13	+2	8	+1

Source. Dominique Prévot dans « L'Orange sans pépin », paru dans le Tinkle Bavard n°44

Bouffemenottes

Description. Les Bouffemenottes sont des Entités de Cauchemar Pleinement Incarnées (ECPI). Ils sont donc semblables dans leurs principes aux chiens de la mort et autres vaseux. Ils proviennent des courants de cauchemar qui sont à l'origine, selon les sages, des réveils massifs des Dragons sonnant la fin des âges. Les Bouffemenottes sont les réincarnations d'un de ces courants. De par leur nature ils sont mi-réels, mi-rêvés.

Physiquement, un Bouffemenottes semble être un croisement entre un ours et un rat-taupe. Il est grand, incroyablement fort et sauvage ; il peut indifféremment être bipède ou quadrupède. Il est nanti de grosses pattes griffues et d'une bouche pleine de dents jaunies qui laisse une sirène pour une vieille otarie édentée. Sa tête est aplatie en triangle surmontée de grandes oreilles en forme de choux-fleurs un peu comme les chafouins (créature avec laquelle il n'a au demeurant aucune parenté). Personne ne connaît de Bouffemenottes au pelage autre que gris ou noir. Ses yeux sont uniformément rouges et ils brillent dans le noir et la pénombre.

Le fait qu'ils aient le nez écrasé, une pilosité surabondante et qu'ils dégagent une odeur digne de l'haleine d'un malade du foie n'enlève évidemment rien à leur charme ravageur.

Mœurs. Ces horribles bêtes sont de mœurs uniquement nocturnes du fait même de leur nourriture et la lumière les gêne terriblement. Malgré leur taille plus que respectable, les Bouffemenottes savent être extrêmement discrets.

Ce monstre se nourrit exclusivement d'enfants, la seule chair qu'il estime être digne de son palais délicat. Il les préfère crus et vivants comme il se doit et ne fait en général aucune sélection. Pourtant il fait son délice des enfants turbulents, farceurs et frondeurs que l'on voudra bien mettre sur sa route (cette ligne gastronomique bien particulière a laissé dire à certains éminents monstrologues que les Bouffemenottes étaient les seuls prédateurs connus aux Lutins et autres Dragon-Papillons. Chose qui n'a pas été prouvée).

La façon de chasser les Bouffemenottes est très particulière. Ce dernier attend tout d'abord la nuit, il sort alors de sa tanière et déambule dans les rues à la recherche d'une proie. Évidement il ne trouve rien à l'extérieur des habitations (pourquoi croyez-vous que les parents ordonnent à leurs enfants de rentrer avant la nuit ? inconscients va !) et il se rabat sur les maisons elles-mêmes. Quand il a localisé la chambre de(s) (l') enfant(s) le Bouffemenottes utilise un pouvoir particulier qui lui permet de traverser les murs. Une fois à l'intérieur il se terrera dans un coin d'ombre pour observer sa proie et baver et déglutir et renifler. Il dévorera une dizaine de fois sa victime par la pensée avant de se décider à y goûter réellement. Inutile de préciser que ces bruits ne manquent pas de réveiller les enfants quand ils les entendent, et très vite, terrorisés, ils appellent leurs parents. Dans la majorité des cas, ceci leur sauve la vie, car le Bouffemenottes est très peureux et il ne devient sauvage et redoutable qu'acculé. Il s'enfuit aux bruits

précipités des parents dans le couloir. Mais si ces derniers sont trop longs ou s'ils ignorent les cris, il en est fait de leur petit garçon ou de leur petite fille. Heureusement, ces cas sont extrêmement rares et il n'est pas singulier de voir un Bouffemenottes repartir bredouille et ne pas manger durant de long mois (C'est d'ailleurs la raison qui les poussent à saliver d'avance et de profiter de leurs plats avant même d'y avoir planté la fourchette). Il faut dire aussi que leur haine de la lumière n'est pas pour faciliter leurs chasses. En effet, une lampe allumée les dissuade de rentrer dans une chambre et il n'est pas rare de voir des Bouffemenottes abandonner une proie trop longtemps protégée par une chandelle qui se consume.

Notons que les Bouffemenottes savent parler et comprennent parfaitement le langage humanoïde, il arrive que certaines créatures expliquent durant de longues minutes entre deux «slurp» et trois «miam» qu'ils ne veulent pas de mal à leur dîner dans un genre de discussion qui donne fréquemment naissance à des perles de non-sens.

Enfin certaines mères doivent savoir que les menaces qu'il leur arrive de proférer vis-à-vis de leurs enfants turbulents quand à la visite nocturne d'un monstre hideux servent d'appeaux à Bouffemenottes. Chose extraordinaire, les monstres entendent ces menaces quelque soit la distance qui les séparent de leur proie et quelque soit les obstacles qui peuvent se mettre entre eux. Une menace de sa mère, le soir, parce que Petitjean ne veut pas dormir et l'enfant est sûr de recevoir la visite d'une de ces hideuses créatures. Ceci est automatique, radical et agit comme un appel inexorable.

La psychanalyse du Bouffemenottes en 2 tomes des éditions Crauc donne un élément de réponse quand au mécanisme de cet appel: "Il (le Bouffemenottes) croit alors que les géniteurs de l'enfant n'aiment plus leur sale mioche, il en déduit, dans son cerveau qui a, je le rappelle, la taille d'une noisemure, que personne ne viendra sauver l'enfant s'il tente de le croquer cette nuit là. Nous savons tous combien cette déduction est erronée, et l'aspect famélique et baveux du Bouffemenottes tend à le confirmer..."

On ne rencontre toujours qu'un seul Bouffemenottes à la fois.

Note: Il faut savoir que tout les Bouffemenottes n'ont pas la même apparence. Souvenez-vous de votre enfance, n'y avait-il pas un hérisson carnivore, une maîtresse acariâtre couverte de poils, un monstre sadique qui venait vous embêter alors que Morphée vous prenait sous son aile et que l'ombre gagnait votre chambre ? N'y avait-il pas un Bouffemenottes attendant son repas ??? Vous trouverez tous dans votre imaginaire enfantin, le souvenir de l'aspect du monstre qui faillit bien se repaître de votre chair rose et tendre.

Nous sommes tous des miraculés...

TAILLE	20	Endurance 41		
REVE	21	Vitesse 18/36		
Niveau	+6	+dom +5		
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	20	+3	13	+2
Griffes	20	+3	13	+2
Esquive	11	+3	--	--
Se cacher	11	+3	--	--

Le bouffe menottes a le pouvoir de traverser les murs quand ceux-ci sont plongés dans l'obscurité, généralement dans les coins sombres. Pour y parvenir il doit réussir un jet de REVE à -7 + niveau du monstre (dans le cas d'un individu moyen il est donc de -1).

Note: Si l'attaque des griffes obtient une particulière non parée/esquivée, le Bouffemenottes peut tenter de mordre le même round.

NDLA: Je profite des dernières lignes qui me restent pour clamer mon indignation quant à la croyance populaire qui associe le Bouffemenottes au Croquemitaines. Bien qu'étant cousin, rien ne rapproche les deux créatures. Apprenons donc à ne pas faire d'amalgame (Comment ça, je suis de mauvaise foi!?).

Source. Dormouse sur le site de l'Omnirêve, aide également parue dans le Tinkle Bavard n°27

Brulure

Description. Hante les lieux d'incendies.

La Brûlure est une entité de cauchemar incarnée, apparaissant sur les lieux où des grands incendies ont causé des morts, que ce soit en forêt ou en ville (rapidement déserté dans ce dernier cas). Elle a l'apparence d'un humanoïde calciné, difficilement reconnaissable, rouge noirâtre, suintant et fumant, poussant un cri déchirant lors de son attaque. Elles se battent avec des morceaux de bois ou de poutres calcinées et lorsqu'elles sont en groupe (ce qui peut arriver si l'incendie a été suffisamment violent), certaines d'entre elles vont se précipiter vers les flammes les plus proches pour enflammer leurs morceaux de bois, et s'emparer de bûches ou de torches pour mettre le feu au plus de personnes ou de bâtiments possible. Le feu ne leur fait aucun effet, non plus que les Zones de Chaleur quelles que soient leur puissance.

TAILLE	11	Endurance 23			
REVE	12	Vitesse 12/24			
Niveau	+1	+dom +1			
		niv	*init*	*+dom*	
Bûche	11	+1	6	+2	Poutre
	11	+1	6	+2	
Esquive	11	+1	--	--	

Remarque : Que ce soit par bûche ou poutre, les dégâts doivent être ajustés avec ceux du feu qu'ils véhiculent.

Source. Site du Conteur des Rêves

Carpon

Description. C'est un animal ressemblant vaguement à un ours, plus petit, et le corps écailleux, pourvu de pattes de mouche, ce qui lui permet d'être collé au plafond. Une fois les voyageurs entrés dans son antre, il se détache et attaque. Il possède deux longues pattes crochues ainsi qu'une langue tranchante. C'est avec cela qu'il aime tuer. Le carpon est affaibli par le bruit et affectionne les zones de silence permanentes.

Un jet d'intellect simple (à -1 par exemple) permet aux joueurs de remarquer que les bruits sont inexistants dans l'antre du Carpon. Le carpon, quant à lui, n'en émet aucun. C'est une entité très forte, mais ses caractéristiques baissent énormément si l'on fait du bruit.

…L'apparence du Carpon se modifie

très légèrement lors de sa transformation (vue/vigilance à -5)…

Dernière chose...le carpon est un adversaire coriace, plus que coriace, et un gardien des rêves devrait réfléchir à deux fois avant de mettre ses joueurs devant.

Carpon sans bruit

TAILLE	13	Endurance	50
REVE	20	+dom pattes	+5
Niveau	+8	Protection	+7

Remarque : 3 attaques et insensible aux blessures graves, etc.

Carpon avec bruit

TAILLE	13	Endurance	var.
REVE	16	+dom pattes	+3
Niveau	+5	Protection	+4

Remarque : 3 attaques et insensible aux illusions et suggestions.

Source. Auteur inconnu dans « Du corps céleste »

Chat thanataire

Description. Un affreux miaulement rauque se fait entendre, et un abominable chat monstrueux fait son apparition et attaque les voyageurs. C'est bien évidemment une Entité de Cauchemar pleinement incarnée (ECPI) : le chat thanataire !

TAILLE	10	Endurance	27
REVE	17	Vitesse	13/38
Niveau	+4	+dom	+1

	niv	*init*	*+dom*
Crocs	13	+4	10	+2
Griffes	13	+4	10	+2
Esquive	13	+4	--	--

Remarque : Que ce soit par bûche ou poutre, les dégâts doivent être ajustés avec ceux du feu qu'ils véhiculent.

Source. Christian Peltier dans « A vos souhaits », paru dans l'Oiseau Oracle n°3

Cheval-zombi

Description. « Aujourd'hui rencontre terrible dans Plaine de Djihad. Colonne de fumée. Troupeau de chevaux sauvages pensai-je tout d'abord. Bruit de galop, terre qui tremble. Mais vision de cauchemar. Yeux morts. Muscles saillants d'étalon écorché vivant. Un CHEVAL ZOMBI !!! Cheval sans son maître, cheval sauvage (oh ironie) et qui parcourt à jamais les plaines de Djihad...Et quel cavalier de ténèbres pour le maîtriser? »

TAILLE	25	Endurance	37
REVE	12	Vitesse	14/58
Niveau	+1	+dom	+4

	niv	*init*	*+dom*
Ruade	12	+1	7	+8
Esquive	4	+1	--	--

Source. Antoine Chéret et Etienne de la Sayette dans « Les papiers de Thuadarim », paru dans l'Oiseau Oracle n°4

Feu follet

Intellect /Légendes à -3 pour les identifier

Description. Les feux follets sont des entités de cauchemar incarnées. Ils se présentent sous la forme de feux plus ou moins importants.

Les plus grands ont une compétence de lancer qui leur permet d'envoyer des boules de feu jusqu'à quinze mètres.

Pour toucher un feu follet, il faut réussir un jet de rêve à -2 (ailes actives) en plus du jet de combat habituel.

TAILLE	7	Endurance	21
REVE	14	Vitesse	10/10
Niveau	+2	+dom	0
	niv	*init*	*+dom*
Boule de feu	14	+2	9	--
Esquive	14	+2	--	--

Source. Dominique Prévot dans « La belle et le feu », paru dans le Tinkle Bavard n°32

Golem de glace

Description. Un golem de glace pèse un nombre de kilos de glace équivalent à la taille de son score de Rêve. L'entité de cauchemar reste animée tant que la température reste de 0 ou moins. Les golems de glace sont donc vulnérables aux zones de chaleur (Renseignement délicat à obtenir mais au combien efficace). Pour l'attaquer, Rêve à –2. Les golems de glace peuvent adopter n importe quelle forme a volonté (sans variation de masse) Ils prennent souvent comme armes des hache de glace (ils les font surgir si besoin est).

TAILLE	14	Endurance	26
REVE	14	Protection	4
Niveau	+3	+dom	+3
	niv	*init*	*+dom*
Hache	10	+3	8	+3
Esquive	12	+3	--	--

Source. Robin Jaulmes dans « Dans les froids dans les flammes »

Goutagout

Description. Cette entité de cauchemar incarnée est rarissime. Elle privilégie les lieux où l'eau coule à l'abri de la lumière. Elle ressemble à une grosse baudruche pleine d'eau, ce qu'elle est en partie. Le Goutagout s'installe sur des tuyaux et ceux-ci deviennent poreux petit à petit. L'entité se 'nourrit' alors de cette eau. Une fois l'entité éliminée, il restera à remplacer le ou les tuyaux poreux.

TAILLE	18	Endurance	36
REVE	18	Protection	-4
Niveau	+4	+dom	+4
	niv	*init*	*+dom*
Baudruche	18	+4	13	+4
Esquive	10	+4	--	--

Il attaque jusqu'à 3 fois par round sur la table des coups non mortels avec son coup de baudruche mais n'esquive qu'une seule fois.

Lorsque le Goutagout perd son dernier point d'endurance, l'eau qu'il contient formera des trombes. Chaque personne présente devra réussir un jet de Chance à 0, ou faire un jet d'encaissement à -1 sur la table des coups non mortels, dû à la masse d'eau qui lui tombe dessus.

Source. Dominique Prévot dans « Dévaluation à Kauffaure », paru dans le Tinkle Bavard n°26

Laveux

Description. Vivants en général au fond de cratères où règne une chaleur suffocante (40°C, perte d'un point d'endurance par round d'activité intense!), les laveux offrent aux voyageurs un spectacle terrifiant. Cette ECPI est semblable au Vaseux, mais constituée de Lave. Elle est capable de jeter de gros tas de magma.

TAILLE	20	Endurance	40
REVE	20	Vitesse	8/16
Niveau	+5	+dom	+5
	niv	*init*	*+dom*
Attaque	20	+5	15	+3
Esquive	10	+5	--	--

Le danger de cette créature vient de la chaleur qu'elle dégage. Toute arme qui lui inflige des dommages au contact doit faire un jet de résistance à -5 ou perdre 5 points de résistance.

Asperger le Laveux de liquide inflige automatiquement des dommages avec un +dom de +1 par mesure d'eau dépensée. Enfin, s'approcher du Laveux assez près pour l'asperger ou l'attaquer en mêlée fait perdre 1d6 d'endurance à cause de la chaleur. La faiblesse de l'entité est qu'elle reste confinée au cratère, elle ne peut en sortir. Les voyageurs peuvent donc trouver un abri pour récupérer sans être poursuivis.

Source. Christian Peltier dans « A vos souhaits », paru dans l'Oiseau Oracle n°3

Noir de suie

Description. Les cheminées peuvent être bouchées par une entité de cauchemar incarnée, un noir de suie. Ces entités se forment dans les vieilles cheminées où aucun feu n'a plus été allumé depuis longtemps.

Elles peuvent être détruites par les coups, à condition de réussir un jet de points actuels de rêve ajusté à leur niveau comme pour toute entité incarnée. Le feu les enflamme, mais ne les détruit pas. Les noirs de suie attaquent rarement de leur plein gré, mais se défendent si on les dérange.

Ils le font en projetant des paquets de suie sur leurs agresseurs. Ces paquets de suie peuvent être esquivés ou parés au bouclier. Parallèlement, les noirs de suie peuvent esquiver normalement les

attaques qu'on leur porte.

Quoique non détruits par le feu, les noirs de suie sont très inflammables. Si cela se produit, ils se défendent alors en projetant des paquets de suie enflammés. Les paquets de suie non enflammés causent des dommages sur la table des Coups non mortels : +dom [+1]. Enflammés, ils causent des dommages sur la table courante, taux de chaleur et +dom équivalent à leur niveau (en l'occurrence +3). Les noirs de suie recouvrent leurs adversaires inconscients et les transforment en suie en quelques rounds.

Même processus que pour le Vaseux (Cf. livre III p 60/228.)

Un noir de suie dans une tour occupe tout le conduit entre le « premier étage » et le sommet, soit à environ 6 mètres de la base de la tour. Il peut être là depuis des siècles et être d'un naturel plutôt paresseux. Les tentatives d'allumer du feu dans l'âtre ne le dérangeront pas. Mais si on le ramone, d'une façon ou d'une autre, il sortira de sa torpeur et se laissera couler jusque en bas, faisant irruption dans les pièces. Faute de victimes vivantes, il commencera éventuellement par transformer en suie tout ce qu'il trouvera en bois.

Source. Denis Gerfaud dans « L'Alchimiste », paru dans Dragon Radieux n°7

Nosfambrax

Description. Aux portes extrême-méridionales du Par-Delà, là où la Mer Septaque n'est plus qu'un tourment de glaces grondantes et sans couleur écorchant des chapelets d'îles désolées, là où les gras barbares des Terres Blanches eux-mêmes n'osent plus mener leurs embarcations de peau, là repose sans trêve et sans sommeil l'horreur manchote.

Lorsqu'un navire s'égare dans ces eaux d'âpre solitude, l'équipage ne peut bien vite plus compter sur ses propres vivres. Il espère croiser un îlot pour faire de l'eau douce avec la neige, et chasser les bêtes que l'on trouve parfois : oiseaux, phoques, poissons à fourrure, pingouins… Le marin ne se doute pas qu'il risque alors la perdition éternelle de son corps et de son rêve.

Cette bande de manchots immobiles, au cœur de l'île, paraissait tout près. La voilà un peu plus loin, au coin d'la ravine, non, de ce côté, damnés bestioles, i'vont goûter d'la hache, j'les f'rai même pas cuire, trop faim… Misérable égaré ! Te voilà seul, parmi les rochers déchiquetés de cet îlot trop vaste. La bise efface tes traces, emporte les appels de tes compagnons. Et que peut ton coutelas contre ceux qui s'approchent ? Muets, dandinants, ils sont des dizaines, ils t'encerclent, leur œil sans éclat t'emplit de faiblesse… Ils t'observeront des heures entières, tandis que ta peau se couvre d'une fine couche de gel. Ce n'est que la nuit venue qu'ils prendront leur envol, sans bruit, et s'abattront en nuée sur toi pour boire la chaleur de ton sang, suçoter la moelle de tes os qui blanchissent désormais sous le soleil ombreux du grand sud…

On peut toujours calmer le trouble de son âme en prétendant que le Nosfambrax n'est qu'une hallucination de marin affamé, une angoisse démente due à la pénible vie en mer, aux accolades glaciales des vents du sud. Hélas ! Pauvres mortels que nous sommes, ces témoignages ne font que soulever un coin du voile d'une réalité insoutenable. Les Nosfambrax ! L'Archipéligoumène lui-même en fait des cauchemars… Ô sombres manchots à l'œil sans paupières, qui est votre maître ?…

TAILLE	4	Endurance	20
REVE	16	+dom	+0
Niveau	+3		
Vitesse à terre		8/-	
Vitesse dans l'eau		15/30	Vitesse
en vol		18/36	

	niv	*init*	*+dom*
Crocs	10	+3	8	+1
Griffes	10	+3	8	+1
Cornes	10	+3	8	+1
Esquive	16	+3	--	--
Vigilance	10	+6	--	--
Course	10	+3	--	--
Vol	10	+6	--	--
Natation	10	+6	--	--
Discrétion	16	+3	--	--

Le Nosfambrax peut fasciner sa proie (pouvoir de NON-AGRESSIVITÉ semblable à celui des Harpies, voir le Livre des Mondes page je sais plus).

Ce n'est sans doute que le moindre de ses pouvoirs… D'après certains écrits secrets, il est possible que les Nosfambrax soient organisés en clans très hiérarchisés dominés par les plus vieux pingouins vampires.

Source. Site des Gratteurs de Lune

Nydre

Description. Le nydre se présente sous la forme d'un banal serpent en général semblable à la vipère jaune. Mais, chaque fois qu'il subit une blessure le nydre se dédouble en deux créatures de force égale. Chaque exemplaire blessé peut à nouveau générer son double et ainsi de suite, sans limitation. Cependant la gestion des dégâts infligés au nydre est simple. Il n'existe qu'un seul réservoir de points d'endurance (celui de la créature initiale et non pas un par exemplaire). Quel que soit l'exemplaire blessé les points d'endurance du réservoir diminuent. Le nydre disparaît quand les points tombent à zéro. A cet instant tous les exemplaires du nydre disparaissent. Lorsqu'un nydre à fait une victime, tous les spécimens se glissent à l'intérieur du cadavre pour en ressortir en un unique exemplaire. Au cours de l'opération le nydre a gagné un point d'endurance. Certains nydres peuvent ainsi avoir de nombreuses victimes à leur actif, et posséder un grand nombre de points d'endurance.

TAILLE	1	Endurance	11
REVE	10	Vitesse	10/16
Niveau	+0	+dom	-2

	niv	*init*	*+dom*
Morsure	10	0	5	-5
Esquive	16	0	--	--

Le nydre inocule un poison identique à celui de la vipère jaune.

Source. Antoine Chéret et Etienne de la Sayette dans « Les papiers de Thuadarim », paru dans l'Oiseau Oracle n°4

Squelé

Description. 'Squelé' est une abréviation de 'Squelette gelé'. Un Squelé est une entité de cauchemar qui s'incarne à partir du cadavre d'une personne morte gelée. A cause du froid, les chairs ne se décomposent pas, et le Squelé ressemble plus à un zombie qu'à un squelette. Sa peau est brune, craquelée par endroits et couverte de glace.

Les dommages causés à ces entités par le feu ont un +dom de +3. Par contre, les armes d'estoc sont moins efficaces : le +dom de l'arme est ignoré. Une fois vaincu, le Squelé reste inanimé, mais sans que l'on sache si cela durera bien longtemps. Le plus efficace est de l'exposer au feu assez longtemps pour qu'il dégèle, ce qui le décompose instantanément.

TAILLE	11	Endurance	26
REVE	15	Vitesse	12/24
Niveau	+3	+dom	+1

		niv	*init*	*+dom*
Griffes	13	+3	9	+2
Esquive	12	+3	--	--

Gelure

Chaque fois qu'un Squelé touche une personne, celle-ci effectue un jet de Constitution avec un malus de -1 cumulatif. En cas de réussite, rien ne se produit. Dans le cas contraire, elle encaisse une blessure légère et ressent un grand froid. La première blessure grave causée par Gelure immobilise la victime qui gèle sur place, sans pour autant mourir. A moins que personne ne passe dans les mois à venir, ce qui est généralement le cas. Dans le cas contraire, un bon feu ragaillardira la victime, dissipant définitivement les effets causés par Gelure.

Source. Dominique Prévot dans « Je vous maudis ! »

Touffu

Description. Les Touffus ont l'apparence de grands humanoïdes composés de feuilles, de branches, de mousse et de ronces. Leurs larges bras sont garnis d'épines. Tous leurs mouvements s'accompagnent d'un bruit constant de bruissement de feuilles et de craquement de branches.

Mœurs. Dans nombre de Rêves, les forêts n'inspirent que crainte et méfiance aux paysans qui vivent à proximité. Cette peur séculaire s'incarne parfois, à la faveur d'un

courant de cauchemar particulièrement fort (sur les lieux d'un meurtre, d'un accident, d'une bataille, etc.), et donnent alors " vie " à un Touffu. Cette créature puissante attaque tout ce qu'elle voit, comme si elle voulait donner de bonnes raisons de ne pas s'aventurer trop profond dans les bois. Fort heureusement, sa taille en fait un monstre assez lent et peu prompt à esquiver les coups qu'on lui porte. Mais si elle terrasse son adversaire, malheur à lui : elle recouvre son corps et le digère en quelques minutes, et il ne reste plus de l'infortunée victime qu'un petit tas de mousse (même règles que pour le Vaseux, page 60 du livret III) … Au cours d'un round de combat, le Touffu peut porter une attaque et esquiver une fois.

TAILLE	16	Endurance		28
REVE	12	Vitesse		10/20
Niveau	+1	+dom		+2
		niv	*init*	*+dom*
Bras ronce	14	+1	8	+2
Esquive	8	+1	--	--

Remarque : Bras ronce est une attaque du touffu avec son bras garni de ronces…

Source. Site de la Chimère aux 1000 Rêves

Tourment

Description. Ce sont des créatures de cauchemar pleinement incarnées, cousins lointains des Vaseux. Ils résultent de toutes les turpitudes que des voyageurs ont endurées, et se forment dans les lieux où ces souffrances ont été les plus importantes.

Ils se présentent sous la forme de grands humanoïdes possédant deux membres supérieurs. Ils sont constitués de sable, et leurs corps semblent tourbillonner.

Lors d'un combat, les adversaires du Tourment sont pris dans un vent de sable. Si l'un d'entre eux tombe inconscient, le Tourment recouvre sa victime, et tout son matériel, ses habits, ses armes, etc., sont transformés en sable en 1 round. De plus la personne perd 1 point de Vie par round. Si elle atteint 0 point de Vie, il ne reste d'elle plus rien que du sable.

TAILLE	19	Endurance		38
REVE	19	Vitesse		12/24
Niveau	+3	+dom		+4
		niv	*init*	*+dom*
Tentacule	19	+3	12	+4
Esquive	10	+3	--	--
Se cacher	19	+3	--	--

Remarque : Se cacher concerne uniquement le désert.

Source. Dominique Prévot dans « L'Orange sans pépin », paru dans le Tinkle Bavard n°44

Vampire

Description. Les vampires sont des esprits thanataires (entités de cauchemar incarnées) résultant d'un envoûtement particulièrement morbide de la voie de Thanatos. La formule d'un tel envoûtement s'est heureusement perdue avec la fin du Second Âge, mais il n'en existe pas moins des vampires toujours actifs. Privés de maître, ce sont des vampires «sauvages».

Caractéristiques. Ils obéissent aux mêmes règles que les autres esprits thanataires (Cf. Entités de Cauchemar Incarnées, livre III, p 58/226) mais avec les particularités suivantes :

— À l'origine, le vampire est invoqué à partir d'un corps humain, et l'esprit thanataire conservera toujours cette forme-là.

— Quand le vampire se dématérialise (à zéro d'endurance) et se replie dans les Limbes, il ne regagne pas des points de Taille comme les autres esprits thanataires, mais des points d'endurance, à raison de 1d8-1 par heure. Comme pour la récupération des points de rêve, si l'on obtient 7, on retire ; et l'on continue de retirer tant qu'on obtient 7. Pour se rematérialiser, le vampire doit avoir récupéré toute son endurance.

— Les vampires sont liés d'une certaine façon à leur ancien corps ou au lieu où celui-ci a été inhumé. Ils ne peuvent jamais beaucoup s'éloigner de ce lieu. Quand ils se rematérialisent, c'est toujours à proximité.

— Les vampires craignent la lumière du jour et se dématérialisent automatiquement à la fin de l'heure du Château Dormant. Ils peuvent rester un nombre indéfini de jours sans se rematérialiser, mais quand ils le font, c'est toujours au plus tôt au début de l'heure du Serpent. À moins d'être réduit à zéro d'endurance, un vampire ne peut ensuite se dématérialiser volontairement qu'à la fin de l'heure du Château Dormant.

— Les points d'endurance perdus suite aux dommages infligés par un vampire ne peuvent être récupérés d'aucune manière tant que le vampire n'a pas été totalement annihilé. Il en va de même des points de vie. Les blessures peuvent guérir et cicatriser,

magiquement ou non, mais rien ne peut faire remonter l'endurance ni les points de vie perdus. Qui plus est, si un vampire vous a fait perdre ne serait-ce qu'un point de vie, vous en reperdez un, automatiquement, au début de chaque nouvelle heure du Serpent. Il n'y a rien à faire pour enrayer cet affaiblissement progressif, sinon détruire totalement le vampire qui en est la cause. Quand la perte des points de vie est telle que la victime meurt, une nouvelle entité de cauchemar se forme à son image, 12 heures plus tard. Un nouveau vampire vient ainsi de se créer. Le vampire a la même caractéristique TAILLE que la victime, et sa caractéristique RÊVE est égale à celle de la victime +1 point. Quand au vampire auteur de la paternité, sa caractéristique RÊVE augmente de 1.

— Tous les vampires peuvent à volonté lancer l'équivalent du sort d'Hypnos Transfiguration, avec un effet uniquement applicable aux objets. Cette illusion ne leur coûte aucun point de rêve ; il n'y a pas non plus de montée en TMR.

— Pour annihiler définitivement un vampire, il faut asperger ses véritables restes mortuaires de quelques gouttes d'eau lustrale enchantée. Cela a pour effet d'obliger le vampire à se matérialiser aussitôt près de son ancien corps, même si son endurance n'est pas à fond, et à se fondre avec lui. Cette fusion se traduit par la création d'un zombi (ou d'un squelette, selon l'état des restes) obéissant en tous points aux règles qui régissent les zombis (ou les squelettes) ordinaires. Les points de rêve qui animent le zombi sont équivalents au RÊVE du vampire. Sous cette forme, il peut alors être détruit définitivement.

Noter que si des restes correspondants à un vampire sont brûlés, les cendres restent soudées ensemble et ne peuvent être dispersées. Si le vampire est ensuite rappelé dans ce corps, il forme un «zombi de cendre» aussi matériel qu'un zombi ordinaire.

Physiquement les vampires ressemblent à ce qu'était leur corps au moment de la mort. C'est ainsi qu'ils ont généralement le teint pâle et les lèvres bleuissantes. Mais cela peut s'arranger avec du maquillage. Les vampires peuvent se vêtir, se servir d'objets, parler, boire (jamais manger) comme des Humains apparemment ordinaires. Leurs ongles sont toutefois incroyablement durs et leurs canines exagérément longues, mais ils s'efforcent de dissimuler ces particularités jusqu'au moment voulu. De ce fait, surtout sous un mauvais éclairage, il n'est pas évident de deviner que l'on a affaire à une entité incarnée et non à un véritable être humain.

Source. Denis Gerfaud dans « Le Val d'Ebampyre », paru dans Dragon Radieux n°12

Entités de Cauchemar Non Incarnées

Avarice

Description. L'avarice est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme aux reflets dorés, humanoïde, aux traits d'un homme âgé, sévère et dur. Possession : La victime d'une avarice présente elle-même tous les signes d'une grande avarice. Il ne pourra plus se délester de la moindre du moindre denier et devra réussir un jet de Volonté/(Moral) à zéro pour pouvoir se séparer du moindre objet même si celui-ci n'a aucune va- leur. Dans tous les cas, garder et protéger ses biens deviendra chez le possédé un besoin tyrannique qui le mènera à une forme de paranoïa. Si durant sa possession la victime d'une avarice se fait voler quelque objet de valeur ou liquidité, il devra réaliser un jet de moral très malheureux ne pourra que se lamenter sur son sort et se mettra à soupçonner tout le monde. Tant qu'il ne retrouve pas son bien considérer que le possédé et dans la même situation qu'un amant délaissé ayant un nombre de points de cœur à éliminer correspondant à la proportion des biens qui lui ont été dérobés (1 : pas grand chose . . . 4 : presque tout).

_ Au voleur ! Au voleur ! À l'assassin ! Au meurtrier ! Justice, juste ciel ! Je suis perdu, le suis assassiné ! On m'a coupé la gorge, on m'a dé- robé mon argent ! _ Molière : L'Avare (Acte IV, scène 7).

Source. Site Troll Me Tender

Changeur de Taille

Description. Le changeur de taille est une ECNI présentant l'aspect d'un tourbillon blanc diaphane. Possession : La victime d'un changeur de taille voit sa taille modifiée, en fait la victime reste elle-même, mais en plus grand ou plus petit en gardant les mêmes proportions. En terme de règles la victime d'un changeur de taille voit sa caractéristique taille modifiée d'une valeur de 3 + niveau de possession de l'ECNI (Livre des Mondes, page 57). Un changeur de taille peut indifféremment agrandir ou rapetisser sa victime, toutefois quelqu'un de grand a plus de chance de se faire rétrécir et inversement. Lorsqu'une victime est possédée lancer 1d20 si le résultat est inférieur ou égal à la Taille de la victime, celle ci est agrandie ; si le résultat est supérieur, la victime est rétrécie. Pour chaque gain (ou perte) de 2 points en Taille la victime d'un changeur de taille gagne (ou perd) 1 point en Force. Si la victime perd beaucoup en taille il est possible que sa Force soit limité (Taille + 4). De toute façon les scores de Dérobée, Vie, Endurance, Sustentation, +dom et Encombrement sont à recalculer et éventuellement ceux de Mêlée et Tir si la Force est modifiée. Un haut-rêvant de Thanatos qui parvient à contrôler un changeur de taille voit tout de même sa taille modifiée par l'entité mais peut choisir s'il sera agrandi ou rétréci. Pour cela il faut qu'il connaisse l'existence des changeurs de taille et cette propriété particulière (Intellect / Légende à -8) ou (Intellect / Thanatos à -5).

Exemple : Dana est possédée par un changeur de taille à 14 point de Rêve. Dana a 7 en Taille, elle tire 1d20 et obtient 5. C'est inférieur ou égal à son score en taille, alors Dana voit sa Taille diminuée de 5 points (3 + niveau de possession de l'ECNI). Maintenant

Dana à une Taille de 2, sa Force baisse de 2 et est, de toute façon, limitée à 6 (2 + 4). Elle pèse moins de 5 kg, mesure environ 60 cm, a un +dom de -3, un encombrement de 4...

Source. Site Troll Me Tender

Danseuse

Description. Les danseuses sont des entités de cauchemars non incarnées qui résultent du temps passé où la danse étaient présente sous forme de grands spectacles. On trouve ces entités qui dansent sans bruits sur des scènes abandonnées, dans des amphithéâtres ouverts aux vents.

Rêve 14

Possession +2

Les personnes possédées se retrouvent prises d'une irrésistible envie de danser, envie qui ne cesse pas, elles avancent en virevoltant sans pouvoir jamais s'arrêter de danser, de faire des pas, des sauts… Seule une extrême fatigue parvient à stopper cette frénésie pour alors dormir. Mais dès le réveil c'est le même ballet qui recommence.

Source. Fabien Janots dans « Le bal des pas perdus », site du Conteur des Rêves

Frustration

Description. C'est une entité de rêve demi incarnée, telle que les Haines, les Désespoirs ou les Peurs, et elle est jouée selon les mêmes règles. Elle se forme à la mort d'une personne qui était sur le point de réaliser quelque chose qu'elle avait très longuement attendue (par exemple l'obtention d'un ingrédient particulier, permettant la réalisation d'une expérience alchimique sans précédent, et dont la recherche avait déjà demandé plusieurs années d'étude). Son spectre est de couleur jaune.

Lorsque la Frustration possède une personne, cette dernière se sent frustrée et mise à l'écart dès qu'elle est en compagnie d'autres personnes. Elle peut parfois atteindre un état avancé qui ressemble à de la paranoïa. Non seulement elle pense ne rien obtenir de ce qu'elle souhaite, mais en plus elle finit par croire que tout le monde lui en veut. Pour éviter des crises trop graves, il faut abonder dans son sens lorsque s'opère un choix ou se prend une décision. Bref, ça devient quelqu'un de rapidement très fatigant.

Exemple de frustration. 15 points de rêve. Elle peut être annulée selon les règles traditionnelles. Sa terre médiane est B10, les Monts Salés.

Source. Dominique Prévot dans « Manque de Chance », paru dans le Tinkle Bavard n°24

Luxure

Description. La luxure est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme rosâtre, humanoïde, aux traits marqués par un désir malsain.

Possession : La victime d'une luxure présente elle-même tous les signes d'une grande frénésie de perversions sexuelles. Non seulement la victime sera prise d'un besoin viscéral de chair, mais se besoin s'accompagnera d'un penchant irréfrénable pour toutes les déviances que son esprit refoulait jusqu'alors. La victime d'une luxure ne peut plus gagner de moral grâce aux instants d'intimité : pour elle c'est un besoin et non une envie. Résister à la tentation de la chair de- mande à la victime d'une luxure de réussir un jet de Volonté/(Moral) à zéro et si ce jet réussi lui fait faire un jet de moral malheureux.

Source. Site Troll Me Tender

Paresse

Description. La paresse est une ECNI présentant l'aspect d'un fantôme blanchâtre, humanoïde, aux traits marqués par une profonde fatigue.

Possession : La victime d'une paresse devient elle-même d'une paresse sans limite. Incapable du moindre effort elle se laissera aller et ne voudra plus rien faire de fatigant ni quoi que ce soit qui demande de la concentration. Résister à sa flemme demande à la victime d'une paresse de réussir un jet de Volonté/(Moral) à zéro et si ce jet réussi lui fait faire un jet de moral mal- heureux.

Source. Site Troll Me Tender

Rire

Description. Le rire est une entité de cauchemar non-incarnée de couleur orangée. Une victime possédée ne peut s'empêcher de s'esclaffer à tout bout de champ. Tout événement nouveau ou rencontre impromptue déclenche un fou-rire si le jet de VOLONTÉ/Moral à zéro échoue. Le fou-rire interdit tout autre action (fuite, combat, etc...). La victime prise d'un fou-rire peut tenter d'en sortir au bout de sept rounds à condition de réussir son jet de moral. Si elle échoue elle continue à rire pendant sept nouveau rounds, et ainsi de suite jusqu'à la réussite du jet.

Source. Antoine Chéret et Etienne de la Sayette dans « Les papiers de Thuadarim », paru dans l'Oiseau Oracle n°4

Entités Alcoolique Incarnées

Elephant rose

Description. L'éléphant rose est une entité alcoolique incarné. Il a perpétuellement soif et se sent irrésistiblement attiré par toute présence d'alcool. Il fonce alors vers les voyageurs mais n'est la plupart du temps attiré que par le contenu liquide leurs sacs. Il est perpétuellement entouré d'un nuage de brouillard rose qui rend difficile de le toucher (réussir un jet de rêve pour les plus gros et une pénalité de 1 pour toucher à chaque round)

Cet animal est volant grâce à ses longues oreilles. Au premier round son barrissement envoie une forte haleine fétide sur un rayon de 6 Mètres sur 30 degrés qui paralyse pour 3 rounds à moins de réussir un jet de volonté ou d'avoir un odorat dégueulasse. L'animal peut se battre avec son long nez (15 à +5) et peut piétiner quiconque se met sur son chemin (jet d'esquive ou 4D10 de dommages)

TAILLE	25	Endurance		23
CONSTIT.	20	Vitesse		15/15
FORCE	25	+dom		+5
PERCEPT.	5	Protection		5
VOLONTE	3			
REVE	17			
		niv	*init*	*+dom*
Attaque	15	+5	10	+5

Source. Site de l'Auberge des Derniers Voyageurs

Entités de Rêve

Chimère

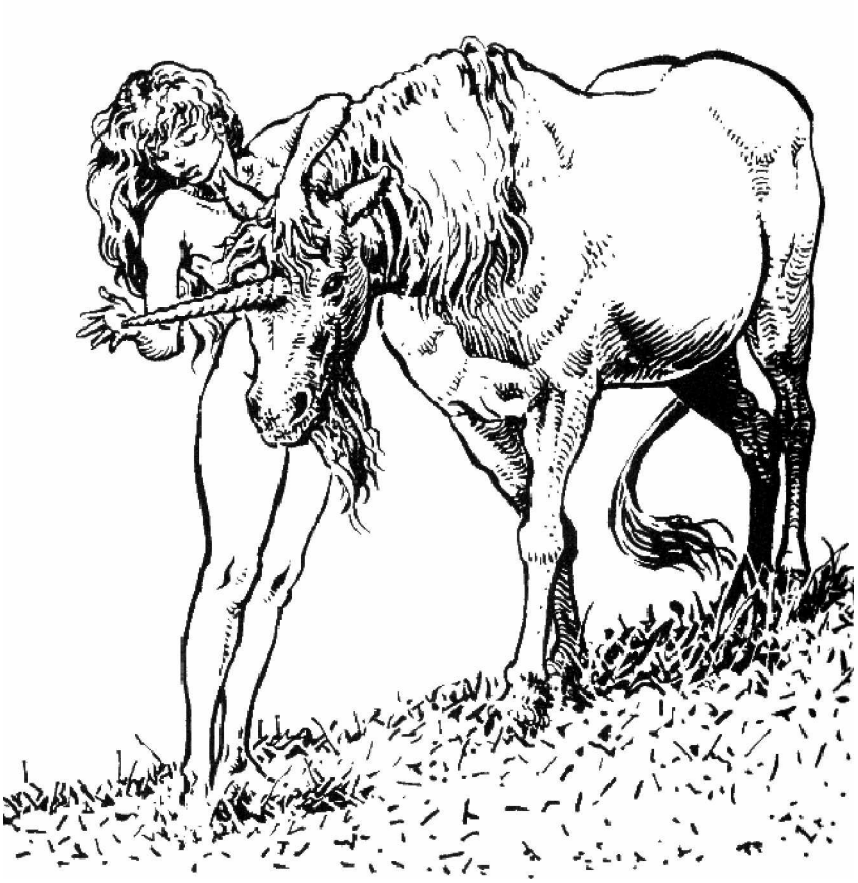
Description. La chimère est une entité de rêve incarnée possédant le poitrail et la tête d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, une longue queue fourchue et des ailes de "dragon", généralement de très grande taille (poids apparent 70O kg). Douée de parole, elle s'exprime couramment dans la langue du voyage. Toutes les chimères ont un nom, usuellement de sept syllabes.

Mœurs. La chimère se nourrir de rêve et aucune magie ne fonctionne autour d'elle dans un rayon égal son REVE x 100 m. Tous les points de rêve dépensés, à commencer par celui nécessaire pour montrer dans les TMR, sont absorbés par elle. En conséquence, il est impossible de monter en TMR dans le voisinage d'une chimère et aucun objet ni potion magique ne fonctionne plus. Le premier aspect de la chimère est ainsi celui d'une nuisance, d'une empêcheuse de haut rêver en rond. Cependant, la chimère n'est pas foncièrement agressive et n'attaque jamais de sa propre initiative.

Agressée, elle peut fuir en s'envolant, ou se rebiffer. Elle devient alors extrêmement redoutable, et seuls des irresponsables ont la folie de s'attaquer à une chimère.

I1 est bien plus ingénieux de tenter de l'amadouer. La chimère adore les histoires, la musique, la jonglerie, etc.

Quand elle s'en sent d'humeur (ce qui est entièrement à la discrétion du gardien des rêves en fonction des ressorts de son scénario), elle peut accepter de se laisser monter. Sa taille lui permet de porter jusqu'à 6 cavaliers. Pour accepter de se laisser monter, elle demande aussi parfois qu'on lui rende un certain service ou qu'on accomplisse une certaine quête (toujours en fonction de chaque



scénario spécifique). Une fois montée, la chimère peut vous emporter à travers les airs jusqu'à un certain lieu géographique qu'on lui indique, ou mieux encore, peut vous emporter dans un autre rêve !

Elle possède en effet le don de franchir les Limbes, comme si elle était un rêve autonome en elle-même.

I1 n'y a théoriquement aucun rêve qui lui soit inaccessible.

Si les cavaliers souhaitent aller dans un rêve particulier qu'ils connaissent, ils peuvent le lui communiquer emphatiquement.

Toutefois, dans ce cas, ils n'ont aucun contrôle sur le lieu géographique d'atterrissage.

Tout en étant dans le rêve souhaité, ils peuvent atterrir à des centaines de kilomètres de l'endroit ou ils voudraient aller.

Un petit inconvénient au passage : traverser les Limbes est une épreuve si éprouvante pour le mental, que chacun doit jouer un jet de résistance r-8 (points actuels de rêve à -8).

En cas d'échec, le personnage reçoit une queue de Dragon.

Agressée, la chimère se défend par griffes et morsure (+dom +2), et peut également cracher un cône de flammes d'une longueur égale à son REVE, en mètres, et d'un diamètre final de 3 m (+dom +5).

Chaque round, la chimère a ainsi droit à deux attaques : une de griffe ou morsure, une de feu. Le cône de flammes peut être esquivé, mais ne peut être paré d'aucune manière. Enfin, ne pas oublier que pour lui causer réellement des pertes d'endurance, il faut réussir un jet de Rêve ajusté négativement à son niveau.

Exemple. Thlamaïanémithlaïath, une jolie chimère aux yeux verts, a accepté de nous servir ici d'exemple.

La vitesse indiquée est celle au sol. En vol, des chiffres précis n'auraient aucun sens.

TAILLE	27	Endurance	57	
REVE	30	Vitesse	14/40	
Niveau	+10	+dom	+8	
		niv	*init*	*+dom*
Morsure	28	+10	24	+10
Griffes	28	+10	24	+10
Cône de feu	28	+10	24	+5
Esquive	12	+10	--	--

En attaquant à -10, Thlamaïanémithlaïath à 140% de chances de réussite normale et 28 % de particulière.

Index

LES HUMANOÏDES (7)

Les Elfes
Les Foliens
Les Gainav
Les Grands-Gars
Las Nains, peuple de la Terre
Les Nyn's
Le peuple de résonance
Les Résh'Ep

LES ANIMAUX (73)

Abeilles des montagnes
Alsis
Atouïette
Arzakroak
Baniard
Baudruche
Boa Rhicot
Brahmine
Bruhmmeuh
Causette
Chatmollot
Chemal
Chougne
Collopendre
Cornicochon des glaces
Croque-au-vol
Décasaure
Dragon des steppes
Drakkule
Drôle - Précisions
Dromade
Ecurapteur
Farsinge
Flashette
Fourbette alias Veulette
Fripon alias Taquin alias Singe décorateur
Gambette
Globeur
Giantcylthère - la mort grimaçante
Goule noire
Grands Chanteurs
Hurleur
Kilkot
Larmoyeur
Loucanthrope
Loup
Loupiotte
Moumouth
Naigle
Nuit d'échine
Oiseau de mauvais augure
Olfic
Orles
Ormistv
Orsz
Osilime
Ours
Pou du Drôle alias Crabulle alias Crabe sec
Punuas
Requin
Réveilleur des marais
Rhinoférox
Rieuse
Ronssbas
Sangsue plate
Saucier
Scorpicus
Serpent à Sornettes
Serps'ss
Sirène des montagnes
Tarnette
Topterrazier'rr
Traverviru
Ulesim
Vacherie
Vautard
Vieillebranche
Ytit
Zarra
Zuitre
Zyglute naine
Zzinzurllang

LE GIBIER (33)

Gibier A Poil (3)

Acetusse Tacheté
Bougris
Nigôd

Gibier à plume (3)

Glougloupsse
Paille
Passe-l'eau

Poissons (27)

Aisance
Assie fidélis alias Chien fidèle
Balmusette
Barbotte urique ou Harpe
Batiscaraphe
Carpes
Coxycrue cornue
Encorné alias pelotte d'épingle
Eryxtophène alias poisson péteur
Fernet
Filiaire des perles
Glyphonix
Guille
Hermaphrodisiaque pantouflard alias mâlefemelle
Kantylaine alias Don des dragons
Lémir alias Poisson vache
Mathusalante
Myopapatte alias ou poisson-taupe
Olifiantes
Pénajouir
Prosopope, kantylaine miroir ou unechance-sur-deux
Rozoire alias Pilote du vaseux
Schpouaqueux
Sybilline à queuse alias poisson scorpion
Truite lénifiante
Tétrapodes alias Poissons patteux
Troute

LES ENTITES (26)

Entités de cauchemar incarnées (19)

Boit sans soif
Bouffemenottes
Brulure
Carpon
Chat Thanataire
Cheval-zombi
Éléphant Rose
Feu follet
Frustration
Golem de glace
Goutagout
Laveux
Noir de suie
Nosfambrax
Nydre
Squelé
Touffu
Tourment
Vampire

Entités de rêve incarnées (1)

Chimère

Entités de cauchemar non incarnées (6)

Avarice
Changeur de taille
Danseuse
Luxure
Paresse
Rire

Expériences

Apprendre seul ou avec un mentor, lire un ouvrage, s'entrainer, sont autant de choix qui s'offrent aux Voyageurs pour se préparer aux rigueurs des Terres du Rêve.

Nous verrons également dans ce chapitre les compétences non entrainables et les qualités pédagogiques des maîtres.

Apprentissage & Entrainement

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le Guerrier Sorde

Au quotidien

Toute personne peut gagner 1 point d'expérience par jour dans une compétence qu'il a logiquement pu pratiquer pendant la journée, avec l'aide d'un professeur, par l'expérience, ou encore par entrainement.

Pré-requis

Il n'est pas possible de s'entraîner seul pour une connaissance sans livres, laboratoire, etc.

L'élève & le mentor

Un personnage peut enseigner une compétence qu'il maîtrise (niveau 0 minimum) Un personnage peut être élève et enseignant dans la même semaine, mais ne gagne les bénéfices que d'un seul enseignant.

A niveau 0, le professeur n'apporte rien de plus que la présence d'un professeur. Si le professeur a un niveau positif, et que l'élève ne maîtrise pas la compétence, il peut apporter son niveau en expérience à l'élève par semaine. Si l'élève maîtrise la compétence, le professeur ne lui apporte que la différence de niveaux par semaine.

Un professeur a un seul élève, sauf cas particulier à discuter.

Haut-rêve

Un haut-rêvant peut améliorer en théorie ses compétences draconiques. Pour éviter d'avoir à lancer des brouettes de dés, la même règle est utilisée, avec deux variations.

Un jet de chance permet de déterminer si le personnage est touché par une queue de Dragon (il a pratiqué le haut-rêve) à la fin de la période.

Un point d'expérience utilisé pour apprendre un sort correspond à des méditations. Il permet d'obtenir deux points de sort.

Nouvelles règles d'apprentissage

Ces nouvelles règles couvrent les situations d'entraînement, de lecture d'ouvrage, d'apprentissage et d'apprentissage autodidacte. Un de leurs principaux intérêts est de supprimer un certain nombre de jets de dés.

Source. Denis Gerfaud sur le site de la Chimère aux 1000 Rêves

Entraînement

S'entraîner se fait sans jet de dé. Chaque demi-heure (60') consacrée fait directement marquer 1 point d'entraînement. Ces points ne sont pas des points d'expérience : les totaliser sur la feuille de personnage à gauche de la compétence concernée. On ne peut consacrer que deux demi-heures par jour à une même compétence. La fatigue est normalement comptabilisée.

Réussites particulières expériençables

Une réussite particulière est expériençable quand l'ajustement final est négatif ou zéro. Les points gagnés ne dépendent plus de la valeur de l'ajustement final. A la place, on transforme 1d6 points d'*entraînement* en points d'*expérience*.

— Si le d6 est supérieur au nombre de points d'entraînement totalisés, on ne transforme que les points possédés.

— Si l'on a zéro point d'entraînement, on gagne tout de même 1 point d'expérience.

— Si le total d'entraînement est négatif, on ne gagne aucun point d'expérience.

Les points d'entraînement transformés sont effacés.

Echec total

Un échec total sur une compétence entraînable, outre la maladresse commise, fait perdre automatiquement 1 point d'entraînement. Si le ce total était de zéro, il devient ainsi négatif. Il faudra consacrer une demi-heure d'entraînement pour le faire revenir à zéro.

Compétences non entraînables

Certaines compétences sont difficilement entraînables sans un matériel ou des conditions très spécifiques : *Charpenterie, Maçonnerie, Chirurgie, etc*. Ces compétences ne gagnent qu'un point en cas de particulière et ne perdent rien en cas d'échec total.

On considérera que les survies sont entraînables, sous réserve de se trouver dans le milieu considéré. S'entraîner peut alors consister à s'immerger totalement dans le milieu ambiant, observer, prendre des repères, etc.

Apprentissage

L'apprentissage exige obligatoirement un maître. Un maître est tout personnage, PJ ou PNJ, possédant un niveau supérieur à l'élève dans la compétence concernée.

Pour porter des fruits, l'apprentissage exige un cursus plus ou moins long. Ce n'est qu'au terme d'une série de cours que l'on gagne des points d'expérience. Ces cours doivent avoir été pris avec le même maître.

Chaque cursus (série de cours) a pour but de faire gagner 10 points d'expérience. Ce qui peut varier, c'est la durée du cursus.

Lors de la première entrevue entre le maître et l'élève, le cours N°0, l'élève joue un jet de caractéristique concernée (*Mêlée* pour compétence de combat, *INTELLECT* pour connaissance, etc.) ajusté par le bonus pédagogique du maître. Le résultat du jet indique le nombre de leçons que durera le cursus. Chaque leçon dure une demi-heure.

Part.	6 leçons
Sign.	9 leçons
Norm.	12 leçons
Echec	15 leçons
Ech.P.	18 leçons
Ech.T.	24 leçons

Le nombre de leçons ayant été déterminé, chacune fait automatiquement marquer 1 point, sans jet de dé. Quand toutes les leçons ont été totalisées, le personnage gagne en échange 10 points d'expérience. Une compétence donnée ne peut faire l'objet que de deux leçons par jour au maximum. La fatigue est normalement comptabilisée.

Suite au cours N°0, l'élève peut renoncer à suivre les cours s'il ne "sent" pas le maître — c'est-à-dire si un mauvais jet de

dé lui donne un nombre de leçons estimé trop grand. Il ne pourra toutefois s'adresser à nouveau à ce même maître pour cette même compétence que lorsqu'il aura augmenté son niveau d'une autre façon (stress ou autre maître).

Pour une compétence donnée, on ne peut suivre qu'un seul cursus à la fois. Mais l'on peut toujours interrompre un cursus avec un maître donné pour en commencer un autre avec un autre maître. On repart alors à zéro et toutes les leçons du premier maître sont effacées.

Un cursus ayant été achevé et ayant porté ses fruits, l'élève peut en commencer un autre avec le même maître, tant que son propre niveau reste inférieur. De nouvelles notions devant être abordées, on repasse toutefois par un cours N°0, pour déterminer à nouveau le nombre de leçons nécessaires.

Pendant la durée du cursus, la compétence peut augmenter indépendamment (stress, particulière expériençable). Si le niveau de l'élève atteint ainsi celui du maître, le cursus peut néanmoins se poursuivre et porter ses fruits, mais il ne pourra pas y en avoir de suivant.

Si la compétence est entraînable, on peut s'y entraîner en plus des leçons. La règle est alors qu'on ne peut consacrer que de deux demi-heures par jour à une compétence, entraînement ou leçon.

Bonus pédagogique

Un maître peut être plus ou moins doué par rapport à un élève selon la communication qui s'établit entre eux. On considérera l'Empathie du maître et son charisme, c'est-à-dire l'Apparence.

Le bonus pédagogique est la somme des bonus obtenus par ces deux caractéristiques sur la table suivante.

Caract.	Bonus
16-17	+4
14-15	+3
12-13	+2
11	+1
10	0
8-9	-1
6-7	-2

Par exemple, un maître ayant 11 d'Apparence et 14 d'Empathie donne un bonus de +4 (1+3) à son élève.

Lecture d'ouvrage

La lecture obéit a des règles semblables à l'apprentissage, le livre faisant office de "maître". La première demi-heure de lecture est l'équivalent du cours N°0. On feuillette le livre, on l'estime. On joue alors un jet d'INTELLECT/Écriture ajusté à la difficulté du livre. Puis, selon le résultat, on obtient le nombre de séances de lecture nécessaire pour en venir à bout. — à définir pour chaque livre en particulier. Ces séances sont ensuite totalisées sans jet de dé.

Apprentissage autodidacte

L'apprentissage autodidacte n'est possible que pour quelques compétences primaires, telles que *Saut, Course, etc.* — à entériner par le gardien des rêves — et jusqu'au niveau zéro maximum. Utiliser alors la même règle, en prenant Empathie + Volonté du personnage pour déterminer son auto-bonus pédagogique.

Fatigue : 5 segments maximum

Les séances d'entraînement / apprentissage / lecture étant sans jet de dé, il ne peut y avoir d'ajustement de fatigue. On applique alors la règle des 5 segments.

Pour entériner une demi-heure de travail automatique, le personnage ne doit encore être que dans ses 5 premiers segments de fatigue. S'il a atteint ou dépassé le sixième, sa demi-heure ne rapporte rien.

Plus encore, le personnage ne doit avoir aucun autre malus à son état général : pas de point de vie manquant, pas d'éthylisme. Il ne doit pas non plus être sous l'emprise d'une queue de dragon de *désir lancinant*.

Apprentissage Draconic

Cet apprentissage, forcément autodidacte, se décompose en deux parties : le Travail Draconic, qui a pour but d'augmenter les voies (points d'expérience en Draconic) ; et la Méditation Draconique, pour obtenir de nouveaux sorts.

Source. Denis Gerfaud, site de la Chimère aux 1000 Rêves

Travail Draconic

Le but est d'améliorer les voies du draconic en gagnant des points d'expérience.

Pour ce faire, le haut-rêvant travaille son draconic en cherchant à le représenter graphiquement, ainsi que les impressions mentales que sont pour lui les TMR. Pour cela, il griffonne, dessine, sur parchemin ou sur le sable, assemble des brindilles, des petits cailloux, etc. La représentation lui échappe toujours par définition, mais en s'y appliquant néanmoins, sa conception du draconic se clarifie et s'améliore. Pratiquement, le haut-rêvant doit consacrer une demi-heure à ce travail, dans une intense concentration qui lui coûte 3 points de fatigue et dont il ne doit nullement être dérangé (même chose qu'une méditation). Le but est de totaliser ainsi 12 demi-heures.

Dès que ce total est atteint, le haut-rêvant fait automatiquement un rêve de dragon spécial au Château Dormant de sa nuit de sommeil consécutive. Ce rêve de dragon spécial ne possède que 1d7 points de rêve. Pour le maîtriser, le haut-rêvant utilise sa caractéristique REVE (et non pas ses points actuels) et un bonus dépendant de la moyenne de INTELLECT + EMPATHIE.

Int + Emp/2	Bonus
16	+6
15	+5
14	+4
3	+3
12	+2
11	+1
10	0
9	-1

Nitouche a 12 en Intellect et 13 en Empathie, soit une moyenne de 12. Pour maîtriser ses rêves de dragon spéciaux, elle a toujours un bonus de +2 (pour un ajustement final de –5 à +2).

Puis selon le résultat du jet de REVE, le haut-rêvant gagne des points d'expérience dans la voie de son choix, selon la table suivante.

Quel que soit le résultat, les 12 demi-heures sont ensuite effacées.

Le haut-rêvant ne peut consacrer que deux demi-heures par jour au travail draconic, la règle des 5 segments s'appliquant.

Part.	10 points d'expérience
Sign.	8 points d'expérience
Norm.	6 points d'expérience
Echec	4 points d'expérience
Ech.P.	1 point d'expérience
Ech.T.	0 point et une *queue de dragon*.

Méditation Draconique

Le but est d'obtenir de nouveaux sorts. Pour cela, le haut-rêvant commence par *envisager* un sort possible et la façon dont il va y parvenir. Puis il médite un certain nombre de fois, jusqu'à ce qu'il lui semble posséder toutes les pièces du puzzle nécessaires. Cela fait, il rassemble ces pièces en une synthèse. Et si cette synthèse est opérée correctement, il possède effectivement un nouveau sort.

Les "pièces du puzzle" sont des significations draconiques que le haut-rêvant doit découvrir et interpréter. Il le fait en contemplant 4 des éléments qui composent le monde : l'air, le feu, l'eau, et le septième. Pour servir de support à sa méditation, ces éléments doivent être *libres*. C'est dans leur mouvance, leur incessante métamorphose, leur "vie", que le haut-rêvant peut parvenir à découvrir une signification. La terre, le bois et le métal sont impropres à la méditation, étant fixes et inertes.

L'air. Il s'agit plus à proprement parler de son effet, que de l'air lui-même qui est invisible. C'est par exemple la course des nuages, l'agitation de l'herbe sous le vent.

L'eau. N'importe quelle quantité d'eau, du moment qu'elle est libre : une source, une fontaine, un ruisseau, une rivière, un lac, la mer, la pluie. Par contre, l'eau contenue dans un récipient (gobelet, seau, auge, citerne) ne convient pas, n'étant pas *libre*.

Le feu. Toute flamme libre : feu de camp ou brûlant dans un âtre, mais la flamme d'un bougie ou d'une lampe, prisonnière de sa mèche.

Le septième. Le septième élément est la matière organique. Libre veut dire ici *vivant, nu* et *sans entrave*. On peut méditer sur un animal s'il n'est ni attaché, ni emprisonné et s'il ne porte rien, ni collier, ni harnais. Idem sur un humanoïde, un autre voyageur par exemple, du moment qu'il est nu et sans entrave.

La mise en oeuvre

C'est le moment le plus important, lorsque le haut-rêvant envisage son nouveau sort, en imagine le futur résultat et tout le cheminement qui va l'y conduire. Il utiliser pour cela son EMPATHIE, jouant un unique jet de dé.

Ce jet est ajusté par la différence entre le niveau du sort convoité et son niveau actuel de draconic. *Par exemple, un haut-rêvant ayant +3 en Oniros et recherchant le sort de Chaleur R-4, joue un jet d'EMPATHIE à –1.* Puis sur la table, le résultat indique le nombre de demi-heures de méditation qu'il devra effectuer avant de pouvoir synthétiser le sort en question. Si le niveau de draconic est supérieur au niveau du sort, l'ajustement n'est tout de même que de zéro, il n'est jamais positif. Inversement, on ne peut pas rechercher de sort supérieur de plus de 3 niveaux à son niveau en draconic.

La table a quatre entrées :

0 = sort convoité égal ou inférieur au draconic

1 = sort supérieur de 1 niveau

2 = sort supérieur de 2 niveaux

3 = sort supérieur de 3 niveaux

	0	1	2	3
Part.	6	9	12	15
Sign.	9	12	15	18
Norm.	12	15	18	21
Echec	15	18	21	24
Ech.P.	18	21	24	27
Ech.T.	24	27	30	33

En cas de mauvais jet de dé, si le haut-rêvant estime que c'est trop long, il peut renoncer et annuler sa recherche. Il ne pourra toutefois réessayer pour ce sort-là que lorsque son draconic aura augmenté au moins d'un niveau.

Les séances

Le nombre de demi-heures de méditation étant déterminé, le haut-rêvant n'a plus qu'à s'y mettre. Chaque méditation coûte 3 points de fatigue et est entérinée automatiquement sans jet de dé. Chaque élément (air, eau, feu, septième) ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour, mais il est possible d'utiliser journellement les 4 éléments pour un même sort. Comme précédemment, veiller à appliquer la règle des 5 segments.

Tandis qu'il médite, le haut-rêvant doit rester immobile et concentré, et n'être dérangé sous aucun prétexte, faute de quoi la séance est à recommencer depuis le début.

Un haut-rêvant peut avoir plusieurs sorts en chantier simultanément. Le nombre est toutefois limité à son niveau en draconic, minimum 1. Ainsi, un haut-rêvant ayant zéro en draconic peut tout de même rechercher un sort, et un seul.

Synthèse de sorts

La recherche est terminée lorsque toutes les méditations prévues pour un sort ont été effectuées. Le haut-rêvant peut passer à la synthèse. Pour cela, il doit monter en TMR, se rendre sur la case adéquate (case de lancer du sort), et jouer INTELLECT/Draconic – difficulté du sort. (Même chose que s'il le lançait, mais avec INTELLECT à la place de REVE.) Puis selon le résultat :

Part. & Sign. Sort acquis avec un bonus de +1

Norm. Sort simplement acquis

Echec sort acquis avec un malus de –1

Ech.P. & Ech.T. Vice de conception, sort non acquis

Le bonus de +1 est l'équivalent de 20 xp en sort, comme si le haut-rêvant avait déjà lancé le sort 20 fois. Inversement, il faudra lancer le sort 15 fois pour annuler le malus de –1 (15 xp pour parvenir au niveau zéro).

En cas de vice de conception, le haut-rêvant peut se remettre à la tâche en déterminant un nouveau nombre de méditations à effectuer. Sur la table, ce nouveau nombre sera toutefois divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

Signes Draconics

Des signes draconics peuvent parfois être perçus sans que l'on ait eu à méditer. Ces signes spontanés peuvent être *durables* (texture d'une pierre, forme d'une racine, etc.) ou *fugitifs* (rayon de soleil, ombre sur le sol, etc.) La seule différence est que l'on peut prendre son temps avec les signes durables, tandis que l'on n'a que quelques rounds avec les signes fugitifs. Tous les deux doivent être décryptés au terme d'une montée en TMR.

On perçoit ce que ces signes ont de draconic avec un jet d'EMPATHIE, et l'on découvre en même temps le genre de case où il faut se rendre en TMR. Là, le signe est décrypté en jouant INTELLECT/Draconic – difficulté, permettant de gagner un certain nombre de points. Les difficultés (Empathie et Intellect), de même que les points gagnés, dépendent cas par cas de chaque signe.

Les points obtenus sont autant de demi-heures gagnées, soit en travail draconic, soit en recherche de sort, au choix du haut-rêvant. Mais ils doivent tous aller au même usage : travail draconic ou un sort (on ne peut fractionner). On ne peut les mettre "en sort" que si l'on a déjà effectivement un sort en chantier, et il faut que ce soit un sort appartenant à la voie qui a été utilisée pour décrypter le signe. Les points excédentaires, s'il y a lieu, sont perdus.

Nouvelles règles d'expérience

Ces nouvelles règles traitent de l'expérience en général : entraînement, apprentissage draconic, apprentissage vrai-rêvant et lecture de livres. Supprimant le principe de la méditation (tout du moins dans son aspect le plus formel), elles permettent d'accélérer le rythme des parties.

Source. Denis Gerfaud sur le site de la Chimère aux 1000 Rêves

Réussites Particulières

De l'expérience peut être acquise lorsqu'on obtient une réussite particulière à un jet d'action. On peut alors gagner 1 point d'expérience soit dans la compétence, soit dans la caractéristique, soit dans les deux. Compétence et caractéristique sont expériençables séparément (toujours d'un seul point à la fois).

Compétence. Pour gagner 1 xp dans la compétence, l'ajustement final doit être au maximum de zéro (il était auparavant de –1).

Caractéristique. Pour gagner 1 xp dans la caractéristique, les chances de succès doivent être de 50% ou moins.

Avec 08 en Agilité et +2 en Course, je joue un jet d'Agilité/Course à zéro, et j'obtiens 09, particulière. Mes chances étaient de 8 à +2 =48. Mon ajustement final étant positif, je ne gagne rien en compétence ; mais mes chances de succès étant inférieures à 50%, je gagne 1 xp en Agilité.

Stress

La règle de conversion du stress en expérience via le souvenir de l'archétype reste inchangée. *Cf. RdD, Livre I, page 75.*

Motivation

Ce nouveau concept est voisin du stress. Chaque journée va se caractériser par un *vécu* plus ou moins *intense*, et le cas échéant, donner lieu à un jet de Motivation.

On peut considérer que les dragons ne rêvent pas toujours les personnages avec la même intensité. Il y a des jours où il ne se passe rien, sinon la routine du voyage (marcher, dresser le camp, monter la garde par habitude) ou la routine citadine (se rééquiper, se prélasser), et inversement des jours où *ça bouge !* Nouveauté, découvertes, rencontres, et bien évidemment combats ! Des jours qui méritent le souvenir — et l'on s'en souviendra ! Et d'autres qui auraient aussi bien pu ne pas exister. Au plus bas degré de l'échelle se trouve le gris-rêve.

Les jours creux, les jours *gris*, sont non-motivants. Inversement, les jours pleins, intenses, procurent une certaine exaltation, comme si les personnages avaient conscience d'être le point de mire particulier des dragons. Cette exaltation va se traduire sous forme de rêves nocturnes, induisant au réveil un sentiment de motivation.

Jet de Motivation & points de motivation

Lorsque le gardien des rêves estime que la journée écoulée a eu une certaine intensité de vécu, il peut autoriser un jet de Motivation, toujours joué avec la CARACTERISTIQUE Rêve (à la différence du stress joué sur les points actuels). A son estimation, la difficulté de ce jet peut être comprise entre –3 et +3. Aucune compétence n'y est adjointe. Puis le personnage gagne un certain nombre de points de motivation selon son résultat.

Résultat	Pts de motivation
Échec T.	0
Échec P.	0
Échec	1
Normale	2
Significative	3
Particulière	4
Double Part.	5

Note. Au terme d'une journée où l'on a stressé, on jouera a fortiori un jet de Motivation. Mais si le lendemain, il reste du stress non transformé et que la journée soit banale en elle-même, on jouera certes un jet de stress (pour les points non encore transformés), mais pas de *motivation*. Les deux situations, stress et motivation, coexistent en toute indépendance.

Apprentissage et motivation

Les points de motivation servent à entériner leçons et apprentissages, devenant directement des points d'expérience.

Pour prendre une leçon dans une compétence donnée, le personnage doit commencer par avoir un *maître*, c'est-à-dire tout personnage, PJ ou PNJ, possédant la compétence à un niveau plus élevé que lui-même. La leçon dure généralement une demi-heure draconique (et coûte de la fatigue). Au terme de ladite leçon, le personnage transforme 2 points de motivation en 2 points d'expérience dans la compétence enseignée, le tout s'effectuant automatiquement, c'est-à-dire *sans jet de dés*. Pour une compétence donnée, on ne peut prendre qu'un maximum de deux leçons par jour, soit un gain maximal de 4 xp. (Si l'on n'a à disposition qu'un seul point de motivation, on ne gagne (transforme) évidemment qu'un seul point d'expérience — c'est juste une leçon moins motivante.)

Les points de motivation peuvent être accumulés sans restriction de nombre, ni de temps entre le moment où ils sont gagnés et celui où ils sont utilisés. Ils sont également indifférenciés en ce qui concerne les compétences.

Nitouche totalise maintenant 6 points de motivation lorsqu'elle rencontre enfin quelqu'un capable de la faire progresser en Alchimie. Au terme d'une leçon, elle dépense 2 de ses 6 points et s'inscrit 2 xp en Alchimie. Ces points auraient aussi bien pu servir pour la motiver dans une leçon de Danse, de Dague ou de Tir à l'arc… Elle est pareillement libre de disposer des 4 points qui lui restent.

C'est désormais la seule façon de progresser par apprentissage. En l'absence de motivation, une leçon ne porterait aucun fruit. Cette règle s'applique aux haut-rêvants comme aux vrai-rêvants.

C'est également par ce système de motivation que les haut-rêvants progresseront désormais dans leur art, augmentation des voies et acquisition de points de sorts (voir ci-après).

Entraînement

L'entraînement, c'est-à-dire l'apprentissage autodidacte, fonctionne de la même manière. On utilise la règle ci-dessus, comme si le personnage était son propre maître. La seule restriction est que la compétence soit vraisemblablement entraînable, ce qui n'est guère le cas que des compétences sportives (compétences de combat assimilées) et des compétences artistiques.

Pour les compétences de mêlée (où il est nécessaire d'être deux), on peut s'entraîner avec tout personnage dont on n'est pas supérieur de plus d'un niveau. Par exemple un personnage possédant *Épée* au niveau +4, peut s'entraîner fructueusement avec tout personnage de niveau +4 ou +3. Un personnage de niveau +2 est trop faible pour lui et ne lui est d'aucune aide. Inversement, un personnage de niveau +5 peut devenir son "maître" et le problème ne se pose donc plus.

Deux personnages peuvent tirer bénéfice d'un entraînement mutuel s'ils ont tous les deux des points de motivation à dépenser. Comme précédemment, on ne peut entraîner une compétence donnée qu'un maximum de deux séances par jour.

Apprentissage Draconic

Cet apprentissage, autodidacte, revêt deux aspects :

— L'augmentation des voies

— L'acquisition de nouveaux sorts

L'ancien système des méditations, accaparant trop de temps de jeu, est abandonné au profit d'une idée à fois différente et voisine. On considérera que les haut-rêvants ne cessent en vérité de "méditer" sur leur art ; ils y pensent continuellement, en cheminant, en montant la garde, en s'endormant… Lors c'est en *rêvant* que cette "méditation continuelle" va porter des fruits. Le haut-rêvant s'endort préoccupé par un problème : un rêve peut éventuellement lui apporter une réponse.

Pour qu'un tel rêve ait lieu, il faut que le personnage ait vécu dans la journée une situation d'un minimum d'intensité — celle-ci jouant le rôle de déclencheur, tout comme pour les souvenirs de l'archétype. En d'autres termes, il lui faut avoir droit à un jet de Motivation. La règle est alors identique à celle décrite précédemment.

Le haut-rêvant a toutefois le choix : soit de traduire son résultat en gain de points de voie (xp en draconic), soit en points de sort (pour l'acquisition de nouvelles formules). C'est bien évidemment l'un ou l'autre.

Résultat	XP en voie	Points de sort
Échec T.	0	0
Échec P.	0	0
Échec	1	3
Normale	2	6
Significative	3	9
Particulière	4	12
Double Part.	5	15

En résumé, au terme d'une journée suffisamment intense pour donner un jet de Motivation, le haut-rêvant a le choix de traduire son résultat de trois façons :

— En points de motivation pour l'apprentissage des compétences ordinaires.

— En points de voie, c'est-à-dire en expérience directe en draconic.

— En points de sort.

Ces trois choix sont exclusifs. (Notez qu'il est conseillé de choisir les points de sort, les voies pouvant toujours monter via le stress et les particulières alors que l'inverse n'est pas vrai.) En ce qui concerne l'apprentissage des compétences ordinaires, les haut-rêvants pourront se sentir défavorisés devant l'exclusivité du choix (et les tests de cette règle ont montré que ce choix allait presque toujours vers le haut-rêve), mais pourquoi auraient-ils à leur disposition plus d'énergie que les autres ?

En vérité, le haut-rêvant garde encore un avantage. Son art étant du rêve, l'expérience lui vient directement en rêvant, et il progresse tout en dormant. Au réveil, en effet, la motivation est directement traduite en xp ou points de sorts. Le vrai-rêvant, lui, doit encore consacrer du temps et de la fatigue avant de pouvoir récolter véritablement le fruit de l'expérience.

Points de sort et synthèse de nouveau sort

On utilise la règle normale, *Cf. RdD, Livre II, p 118.* Le haut-rêvant accumule de cette manière des points de sort, jusqu'à ce qu'il en ait assez pour tenter une nouvelle synthèse. Un sort coûte 10 points de sort par niveau de difficulté. *Par exemple, MIROIRS R-5 coûte 50 points.*

Signes Draconics

Les signes draconics existent toujours, perceptibles dans la nature. Pour les décrypter, on utilise la règle normale sans changement, *Cf. RdD, Livre II, p 119.*

Les signes draconics ne fournissent normalement que des points de sort. On pourra néanmoins considérer qu'ils permettent également d'augmenter les voies. Avant de lancer les dés, le joueur précise s'il recherche voie ou sort. Le nombre de points de voie (xp) est toujours du tiers des points de sort (arrondi à l'inférieur). Un signe donnant par exemple 10 points de sort peut à la place donner 3 xp en voie.

Lecture des livres

Outre fournir un renseignement précis, les livres peuvent apporter une certaine somme de connaissances et sont donc comparables à des "maîtres" en termes d'apprentissage. Pour en tirer de l'expérience, il faut non seulement les lire mais être motivé. Par ailleurs, il ne suffit pas de lire un ouvrage de la première à la dernière page pour prétendre en tirer toute la substantifique moelle. Relecture, consultation de passages sont nécessaires.

Première approche. Cette étape consiste à acquérir une certaine familiarité avec le livre, c'est l'équivalent de sa *lecture* selon l'ancien système. Il n'y a qu'un seul jet de dés : Intellect/Écriture – difficulté. Le résultat détermine le nombre de points de tâche nécessaires, sachant que le nombre indiqué pour chaque livre correspond à une réussite normale. Une significative n'en demande que 75%, une particulière 50% ; inversement un échec normal 150% et un échec particulier ou total 200%. Cela fait, le lecteur n'a plus qu'à accumuler les points de tâche, sans autres jets de dés. Un point de tâche demande ½ heure draconique de lecture et coûte 1 pt de fatigue. A la différence de l'apprentissage, on peut y consacrer journellement autant de demi-heures que souhaitées.

Exemple : *Nos Ennemies les Bêtes* est indiqué demandant 15 tâches.

Résultat	Points de Tâches	%
Particulière	7	(50%)
Significative	11	(75%)
Normale	15	(100%)
Échec	22	(150%)
Échec P.	30	(200%)
Échec T.	30	(200%)

Au terme de cette lecture, le lecteur gagne la moitié des points d'expérience normalement indiqués pour le livre, et cela sans avoir besoin de dépenser des points de motivation. Par exemple 18 points en Zoologie sur les 36 indiqués pour *Nos Ennemies les Bêtes*.

Consultations. Les points restants normalement fournis par le livre peuvent ensuite être obtenus sous la forme de consultations. Une consultation prend usuellement un demi-heure draconique et est l'équivalent d'une leçon avec un maître : le lecteur transforme des points de motivation en XP dans la compétence intéressée. *Nos Ennemies les Bêtes* peut ainsi fournir jusqu'à un total de 18 autres xp en consultations.

Désirs lancinants

Sous l'influence d'un désir lancinant (au demeurant refoulable), un personnage devient incapable de se *motiver*. En conséquence, il ne peut plus accumuler de points de tâche de lecture, et plus encore, ne joue plus de jet de Motivation en cas de vécu intense dans la journée.

Particulières en Rêve

Ci-après un rappel des réussites particulières expériençables ou non.

Jets de Résistance. Tout jet de résistance à la magie (-9, -8 ou –6) obtenant une particulière et dont les chances de succès sont de 50% ou moins fait gagner 1 xp en REVE.

Conjuration des ECNI. Les entités non incarnées sont combattues avec *points actuels de rêve* et meilleur draconic (zéro pour les vrai-rêvants). Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50% et 1 xp en voie utilisée si l'ajustement final =< 0.

Défense des ECPI. Pour causer des dommages à une Entité Incarnée, il faut réussir un jet de points actuels de rêve (sans draconic) ajusté au niveau de l'entité. Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50%.

Cases humides en TMR (*). Toute particulière fait gagner 1 xp en REVE si les chances de succès =< 50%.

Rencontres en TMR. Hormis les rêves de dragon, aucune particulière n'est applicable aux rencontres en TMR. Il n'y a donc pas d'expérience.

Rêve de Dragon. Maîtrisé en dormant ou en TMR, les RdD sont normalement expériençables en plus de la tête de dragon (REVE et draconic).

Jets de stress ou de Motivation. Outre une excellente transformation des points de stress ou gain de points de motivation/voie/sorts, on gagne 1 xp en REVE si les chances de succès étaient de 50% ou moins.

(*) Le draconic n'est plus utilisé pour maîtriser les cases humides. Pour ce faire, on utilise désormais *points actuels de rêve* à zéro + ou – ajustement astrologique (comme pour les rituels). La raison d'un tel changement est de faire en sorte que le Fleuve pose toujours problème — ce qu'il ne faisait plus dès qu'un haut-rêvant avoisinait, voire dépassait, les +7 en draconic.

Après tout, les Dragons eux-mêmes sont impuissants devant le Fleuve de l'Oubli, comme en témoigne ce qu'il reste de leurs souvenirs après le Grand Réveil de la fin du Second Âge. L'usage du draconic (leur supposée langue) n'était donc pas très pertinent.

Index

Apprentissage et entrainement
Nouvelles règles d'apprentissage

Second Souffle Troisième Age

Lancés sur les traces de leurs ainés, les Hauts-Rêvants du troisième âge repartent à la conquête de la magie.

Avide de savoir et de pouvoirs, ils défient les grands Rêveurs et donnent à cet art un second souffle.

Du neuf pour Oniros !

Source. Les Gratteurs de Lune

A travers l'étude des sphères élémentales et de l'art ancien de la sculpture des sphères, les règles qui suivent ont pour but d'amener une plus grande variété dans les effets de la voie d'Oniros. Il est vrai également que ces changements, s'ils sont adoptés, offrent une plus grande puissance aux magiciens adeptes de cette voie. Les règles de " Rêve de Dragon " ont toujours été soucieuses d'empêcher le haut-rêvant de devenir une machine de guerre maniant tempêtes de glace et boules de feu. Pourtant, soyons réalistes : ce n'est pas en augmentant (contre toute logique) la difficulté d'AIR EN FEU ou en interdisant certaines transmutations que l'on retient un haut-rêvant de se transformer en "mago gros-bill", comme ils disent... Si le joueur est mauvais, s'il préfère les règles au rôle, rien ne pourra l'empêcher de saccager "l'esprit Rêve de Dragon".

Rendre plus accessible et éventuellement plus redoutables certains sorts d'Oniros (qu'il s'agisse de transmutations ou non), c'est aussi laisser le choix. Rien n'interdit à un onirosien d'espérer devenir archimage guerrier, à l'image des grandes figures du temps passé, comme celles de ces ordres de chevalerie haute-rêvante qui pullulaient au Second Âge. En attendant, la "magie de combat" est une voie impitoyable. Elle suppose non seulement de grands dons en magie, mais aussi un esprit rapide, un œil vif et précis, et des nerfs d'acier. Beaucoup de magiciens s'abîment l'âme dans cet art militaire et deviennent peu à peu incapables de pratiquer un autre style... Et nul n'ignore que le fumebol est toujours plus dangereux pour qui manie les forces et les éléments. On se remet d'une LANTERNE tourneboulée ou d'une CROISSANCE VÉGÉTALE fumebolée. Rarement d'un AIR EN FEU compris de travers. Guerriers qui vous rêvez magiciens, magiciens qui vous voulez guerriers, acceptez jusqu'au bout les règles du jeu !

Initiative magique

Je propose ici une légère modification des règles qui ne répond pas à un grand besoin, mais qui peut rajouter à certaines scènes d'action un moment dramatique. Selon les règles de combat et de haut-rêve (Livre I p.59 et 70, Livre II p.14), un magicien faisant acte de magie le fait nécessairement en un round complet, son sort prenant effet dans le meilleur des cas au début du round suivant sa montée dans les Terres Médianes du Rêve.

Si cette solution est satisfaisante dans la majorité des cas, elle est parfois très frustrante. Observons le brave Cléante sortant de sa bibliothèque en robe de chambre et en bâillant. Voilà qu'une ombre surgie du plafond bondit sur notre ami. Selon les règles, il n'a aucune chance de lancer un sort avant d'être attaqué, même s'il n'a pas été surpris (jet de VUE / Vigilance réussi). À quoi bon être magicien dans ce cas !

Je propose de permettre aux haut-rêvants choisissant le déplacement accéléré (Livre II p.9) de pouvoir créer un effet magique dans le même round que celui de leur montée. Pour que cela soit possible, il faut néanmoins que le voyage en demi-rêve se fasse sans rencontre, comme dans la règle ordinaire. Le haut-rêvant fait un jet d'initiative magique, qui se calcule ainsi : (RÊVE / 2) + meilleur Draconic + d6. L'effet se produit dès que l'ordre de l'initiative des protagonistes en mêlée (phase 5 du round) le permet. Évidemment, si le magicien est attaqué alors qu'il est en demi-rêve, il est en demi-surprise, et sa transe est brisée. Cependant, un haut-rêvant aux prises avec un Reflet ou un Tourbillon reste en demi-rêve même s'il est frappé, et se trouve en complète surprise tant que la rencontre n'est pas vaincue...

Cléante se précipite dans les Terres Médianes (déplacement accéléré) pour lancer un sort de BOUCLIER. Supposons qu'il y parvienne sans faire de rencontre. Il tire son initiative magique, obtient 15 alors que son assaillant n'a qu'une initiative de mêlée égale à 9. Une bulle translucide entoure soudain Cléante, et l'ombre s'y cogne avant de s'enfuir en miaulant. Drôle de manière de traiter les chats.

Soit dit en passant, je n'ai jamais appliqué l'ordre des phases Magie, Tir, Lancer, Mêlée. On peut très bien se débrouiller en permettant à chacun d'agir au moment où son initiative le permet, ce qui réduit les phases à quatre : Déclaration d'intention, Action, Actualisation des mouvements, Santé.

Ce jet d'initiative permet aussi de résoudre un duel de haut-rêvants, pour savoir quel sort prend effet en premier lorsque plusieurs magiciens en lancent dans le même round. À noter que si un des haut-rêvants en lice est en déplacement normal, son effet a toujours lieu en dernier.

Voici Cléante face à son mortel ennemi, le nécromant Cradouye. Notre héros tâche de lancer un AIR EN FEU tandis que Cradouye travaille à un POING DE THANATOS du chien de sa chienne. Les deux haut-rêvants terminent de lancer leur sort dans le même round. Que va-t-il se passer ?

- Initiatives identiques : les effets magiques ont lieu exactement au même instant.
- Une des deux initiatives est supérieure à l'autre d'1 ou 2 points : l'effet magique se produit avant, mais l'autre magicien a eu le temps de terminer sa formule et son

effet survient quelques instants plus tard. Si le premier effet a déconcentré le magicien qui agit ensuite, le second effet peut être erratique ou mal ciblé (voir ci-bas).

- Une des deux initiatives est supérieure à l'autre d'au moins 3 points : l'effet magique se produit avant, et si ses conséquences déconcentrent l'autre magicien, celui-ci perd ses points de Rêve sans avoir le temps de terminer sa formule (pas d'effet).

Donc, si Cradouye obtient une initiative de 15 et Cléante de 19, le nécromant part en fumée. Si Cléante joue de malchance avec un 14 et son adversaire tire un 16, il est sonné par le POING DE THANATOS et le Gardien des Rêves va demander à Cléante un jet de ciblage difficile pour voir où part la zone d'AIR EN FEU...

Règles d'initiative

- Uniquement en déplacement accéléré (sinon, règle usuelle)
- Calcul : RÊVE/2 + le meilleur Draconic + 1d6
- Permet de produire un effet magique pendant la phase 5 (Mêlée) du même round

Haut-rêvants entre eux :

Jet d'initiative pour les sorts prenant effet le même round.

- Résultats égaux : effets simultanés
- Résultats différents d'1 ou 2 : effets différés, le premier peut modifier le second si le lanceur est déconcentré
- Résultats différents de 3 ou plus : effets différés, le premier peut annuler le second si le lanceur est déconcentré

Ciblage d'un sort

Dans des conditions de stress, il peut être par ailleurs judicieux de demander un jet de ciblage à un haut-rêvant. Par exemple s'il est pris dans un combat, ou s'il faut cibler un espace petit ou peu visible. Cela ne concerne normalement que les sorts de zone (Oniros), plus rarement les sortilèges hypnotiques ou thanataires (ce peut être le cas quand on cible un homme qui s'enfuit dans une foule...). Le jet à appliquer est alors VUE / Draconic concerné, limité par Vigilance, avec un modificateur dépendant de la situation (distance, état général, visibilité, confusion...). On peut s'inspirer des modificateurs pour les armes de tir et de lancer. Un échec fait commettre une erreur de plusieurs mètres, qui peut être fatale - sans parler d'un fumebol (voir tableau).

Cibler un sort

VUE / Draconic concerné, limité par Vigilance, difficulté variable

- Échec normal : la zone est décalée de 2 mètres OU le sortilège affecte une créature "neutre"
- Échec particulier : la zone est décalée de 2d6 mètres OU le sortilège affecte une créature "amie"
- Échec total : la zone est décalée au pire endroit OU le sortilège affecte le lanceur

Pour connaître la direction du ciblage erroné, on peut utiliser la classique rose des vents et un d8.

Noter que pour des sorts offensifs, la cible peut avoir droit à une parade (au bouclier) ou une esquive. On peut alors employer les règles concernant les armes de tir et de lancer. La difficulté du contre est à -7, compte tenu de la surprise que crée, en général, l'attaque magique d'un haut-rêvant. Il est bien entendu que certaines attaques (usant de force pure) sont invisibles au pauvre mortel...

Le moment est bien choisi pour présenter un sortilège d'Hypnos qui a décimé les rangs des onirosiens belliqueux :

BIGLE (Désert) R-8 r5

Portée	E3
Cible	Créature
Durée	HN créature
JR	-6 ou -9

Effet La cible d'un sortilège de BIGLE est victime d'une étrange déformation : au-delà de 3 mètres, son œil voit systématiquement les choses trop à gauche d'environ deux mètres. Cela est très gênant pour toutes sortes d'actions, mais surtout pour le tir et le lancer (ou le ciblage de sort). À moins d'un échec chanceux, la victime du BIGLE va toujours viser à côté.

Un sort, vite !

"Font chier les haut-rêvants !" Tel est le cri familier de tout Gardien des Rêves un peu expérimenté. Non que les Voyageurs soient altonirophobes ou magocides comme le bon paysan, mais les joueurs qui les incarnent sont souvent frustrés d'avoir à attendre que le (ou les) haut-rêvants de la bande fassent leur voyage dans les TMR, alors qu'une scène d'action tendue occupe tout le monde. Une ou deux minutes précieuses qui peuvent casser l'ambiance... Et qui réduisent, faute de temps, le voyage en demi-rêve à une sèche série de coups de dés, car le Gardien n'a pas le loisir de décrire au magicien les êtres et les terres de son imagination.

Voici donc les Terres Médianes Express (TME), un système qui permet de réduire à un ou deux coups de dés un lancer de sort. Naturellement, cela ne doit être appliqué que de temps à autre, quand les circonstances le rendent nécessaire : soit il y a urgence - l'ambiance est sur le feu, soit le lancer de sort est une routine et il serait fastidieux de se taper tout un voyage pour un résultat acquis dramatiquement nul (par exemple, le maître narcocien (+10) qui fait métier de médecin et enchante une potion chaque jour...). Le Gardien des Rêves peut aussi utiliser les TME pour ses personnages non-joueurs qui lancent des sorts.

C'est un système simple pour peu qu'on maîtrise bien le système ordinaire. En aucun cas cependant, ce dernier ne doit être remplacé par celui des TME : celles-ci ne sont qu'un pis aller qui ne reflète rien des subtilités du système complet ; et seul ce dernier permet, dans les moments de calme, de valoriser le monde intérieur et le parcours mystique de chaque Voyageur haut-rêvant.

Procédure

Le haut-rêvant dépense 2 points de Rêve (montée dans les TMR).

Il fait un jet de RÊVE / Draconic à la difficulté du sort. Si le sort est déjà en réserve, le jet est seulement à -2. La difficulté est de toute façon accrue de 2 si le sort se lance dans une case d'eau.

Le haut-rêvant applique les résultats de la table de TME, qui détermine dans l'ordre : le résultat du lancer de sort ; le coût du lancer (Rêve) et du voyage (Fatigue) ; la durée du voyage en demi-rêve ; le nombre de rencontres, à résoudre une par une selon la table simplifiée.

Le haut-rêvant dépense les points de Rêve selon le sort lancé (règle usuelle), et aussi un nombre de points de Fatigue égal à la difficulté du jet - que celui-ci soit réussi ou non.

La nouvelle case de départ du haut-rêvant est celle du sort (sauf rencontre particulière).

Table simplifiée des rencontres

- Mangeurs, Fleurs et Rêves de Dragon sont identiques à ceux du système complet.
- Le Raccourci fait économiser au magicien 6 points de Fatigue et 1 round (évidemment, un voyage dans les TMR coûte un minimum de 1 point de Fatigue et 1 round).
- L'Obstacle coûte 6 points de Fatigue et 1 round.
- Le Tourbillon coûte 6 points de Fatigue, 6 points de Rêve et 2 rounds. De plus, le demi-rêve est déplacé au hasard dans les TMR lors de sa prochaine montée avec le système complet.

Attention ! Seuls les Rêves de Dragon sont combattus selon les règles normales. Les autres rencontres font effet automatiquement.

01-30 Raccourci (Messager, Passeur, Changeur)

31-40 Fleur (force 3)

41-50 Mangeur (force 3)

51-80 Obstacle (Briseur, Reflet)

81-97 Tourbillon (Noir ou Blanc)

98-00 Rêve de Dragon (force 7 + dé draconic)

Terres Médianes Express

Montée en TMR : 2 points de Rêve

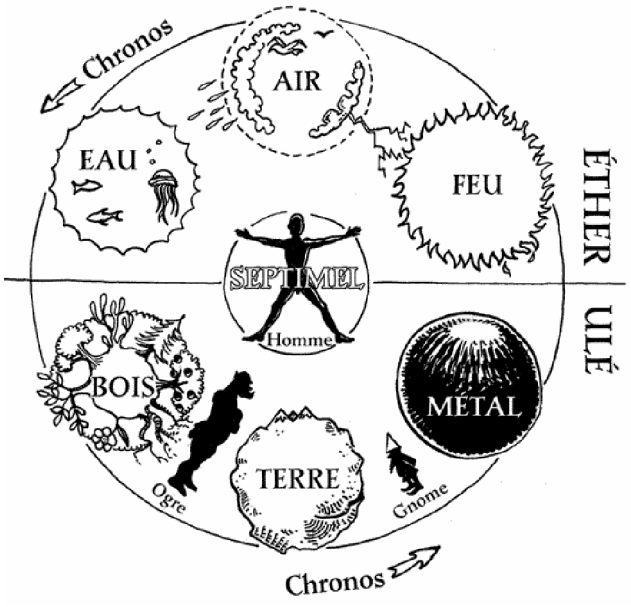
RÊVE / Draconic à - difficulté du sort (en réserve : -2), -2 si case d'eau

Résultat	Sort	Rêve et Fatigue	Durée	Rencontres
Réussite particulière	Lancé	Rêve et Fatigue 50%	1 round	Aucune
Réussite significative	Lancé	Rêve et Fatigue 100%	1 round	Aucune
Réussite normale	Lancé	Rêve et Fatigue 100%	(Seuil de RÊVE - mini.2) rounds	Une
Échec normal	Raté	Fatigue 100%	(Seuil de RÊVE - mini.2) rounds	Deux
Échec particulier	Raté	Fatigue 150%	(Seuil de RÊVE - mini.2) rounds	Trois
Échec total	Raté et fumebol	Rêve et Fatigue 150%	(Seuil de RÊVE) x 2 rounds	Trois

Demi-rêve relocalisé dans la terre du sort.

Tout sur les éléments

L'Histoire des deux Âges du Haut-Rêve prouve amplement qu'un magicien peut acquérir une puissance redoutable dans l'art de bouleverser la matière. Au Second Âge, des rêves entiers ont été tellement secoués qu'ils sont redevenus un magma informe et confus semblable à celui des origines, glissant vers l'oubli (ce qui, d'après certains thanataires, prouve bien qu'Oniros n'est pas aussi innocent qu'on voudrait le croire du Réveil des Dragons). Au Troisième Âge, il suffit encore d'une simple transmutation élémentale pour faire s'effondrer une maison, noyer un hameau ou assoiffer un pays... L'axiome des élémentalistes est simple : qui maîtrise la matière maîtrise le monde. La soif de pouvoir s'est accompagnée de millénaires de recherche intense, et nous sommes en mesure de présenter la théorie la plus courante qui organise les sept éléments : la Sphère Élémentale Élémentaire.



La Sphère est découpée en deux moitiés appelées Éther (la moitié supérieure) et Ulé (la moitié inférieure). L'Éther est constitué de trois sphères, Air, Eau et Feu. L'Ulé est également constitué de trois sphères, Terre, Bois et Métal. Le cœur de la Sphère est le Septimel (ou septième élément, la matière suprême qui compose les êtres rêvants), fait pour moitié d'Éther et pour moitié d'Ulé (ou peut-être de tout autre chose). Entre les différentes sphères se trouvent les courants divers nés de leurs attractions et répulsions, un magma changeant fait d'éléments mélangés et de Limbes.

Seuls les matériaux relevant de l'Éther peuvent rêver, donc être enchantés par Narcos. En théorie, on devrait pouvoir enchanter une flamme ou un courant d'air, mais ces éléments sont trop instables pour que ce soit d'une quelconque utilité. C'est pourquoi seuls les liquides (Eau) et les gemmes (qui sont le seul matériau d'Ulé proche de l'Éther) ont la faveur des narcociens. Les élémentalistes se font fort de placer toute chose du monde à sa place précise dans la Sphère Élémentale Élémentaire. Chaque créature relève d'un certain domaine élémental, avec diverses influences : les animaux tiennent le plus souvent d'une seule sphère, les êtres rêvants, plus complexes, de plusieurs sphères. Et l'Homme est naturellement au centre parfait du tout, comme le prouvent les six axes de son corps (bien sûr, les Gnomes auraient beaucoup à redire à ce sujet, et les Ogres aussi s'ils y comprenaient quelque chose, mais il ne faut pas faire attention à ces gens-là)... On croit généralement que c'est la présence du Septimel, donc de l'Homme, qui permet aux sphères d'être organisées et au monde de ne pas être un chaos invivable. Cette idée a au moins ceci de juste que sans l'Homme, personne ne serait en train d'observer les choses et de déduire des idées compliquées pour tout classer bien clairement.

Le Septimel au centre de la Sphère est circonscrit par Chronos, le Temps. Car le Septimel est le seul des six éléments qui ne se transmute pas sous l'influence de Chronos : les êtres rêvants meurent et naissent sans jamais perdre leur nature. Au contraire, les six sphères suivent un cycle éternel, qui tourne vers la gauche, c'est-à-dire vers le cœur, la vie : L'Air devient Eau (précipitation), l'Eau devient Bois (germinaison), le Bois devient Terre (décomposition), la Terre devient Métal (macération), le Métal devient Feu (volcanisation), puis le Feu devient Air (combustion), et ainsi de suite. Quoique l'on puisse penser de la logique physique qui soutient les phénomènes du cycle, il ne faut pas oublier que nous avons affaire à des Sages, des maîtres de l'élémentalisme qui sont aussi de puissants haut-rêvants, et qu'il ne mène jamais à rien de les contrarier.

Ainsi, l'élémentaliste apprenti doit-il garder à l'esprit deux principes : premièrement, on ne peut transmuter directement un élément en un autre s'ils sont séparés par le Septimel ; deuxièmement, toute transmutation doit suivre le sens du cycle chronoïde. Pour obtenir de la Terre à la place du Feu, un magicien devra d'abord transformer le Feu en Air, puis en Eau, puis en Bois, avant que la Terre n'apparaisse. Naturellement, le bouleversement créé par le sort est si rapide et subtil (agissant au niveau des microsphères) que cela est imperceptible à l'œil non exercé. Mais la théorie est ainsi.

L'art de transmuter

Selon certains sphéristes, la transmutation consisterait tout simplement à intervenir au niveau des microsphères qui composent toute chose pour faire pencher la balance en faveur d'un des six éléments qui structurent chaque microsphère. Comme on sait, le Septimel est inaccessible aux transmutations (la seule voie qui semble pouvoir affecter dans une certaine mesure le septième élément, c'est Thanatos...). Tout autre des six éléments est transformable en chacun des cinq autres, ce qui signifie trente formules différentes, uniquement pour les transmutations "simples". Car il est bien entendu possible de transformer un élément

en une matière complexe (par exemple, la Terre en brume faite d'Eau et d'Air, ou bien le Bois en or bouillonnant fait de Métal et de Feu). De même, il peut y avoir plus d'une sphère concernée par le changement - on peut même imaginer une transmutation de TOUT ÉLÉMENT EN ***.

Il est aussi possible de choisir un élément précis comme résultat de la transmutation : c'est le cas du sort de BROUILLARD, qui à ce titre est une variante d'AIR EN EAU formulée pour donner de la brume...

Les difficultés et les coûts en Rêve de chaque formule sont calculés selon la Sphère Élémentale Élémentaire, suivant les règles énoncées ci-contre.

Quelques exemples :

TERRE EN MÉTAL : R-4 r2 (sphères voisines)

AIR EN FEU : R-6 r4 (sphères voisines + contre Chronos)

EAU EN BOIS : R-5 r3 (passage d'Éther en Ulé)

AIR EN MÉTAL : R-11 r9 (passage + trois éléments de distance !)

OR EN FEU : R-3 r1 (passage + complexité)

AIR-EAU EN TERRE : R-10 r9 (passage + deux éléments de distance + complexité)

FEU-MÉTAL EN BOUE : R-13 r11 (passage + deux éléments de distance + double complexité)

TOUT ÉLÉMENT EN AIR : R-16 r14 (passage + trois éléments de distance + quintuple complexité)...

Voir aussi plus bas, les Extraits des antiques grimoires d'Oniros.

Les lois de l'élémentalisme

1. Difficulté de base

- Pour changer un élément en un autre qui lui est voisin, R-4 r2. Si la transmutation va à l'inverse du cycle de Chronos mais que l'élément est voisin, R-6 r4.
- Pour changer un élément en un autre qui est éloigné d'un élément suivant le cycle, R-6 r4.
- Pour changer un élément en un autre qui est éloigné de deux éléments suivant le cycle, R-8 r6.
- Pour changer un élément en un autre qui est éloigné de trois éléments suivant le cycle, R-10 r8.

On se sert toujours des deux éléments les plus éloignés pour calculer la base d'une formule maniant des éléments complexes.

2. Éther et Ulé

Toute transmutation qui concerne deux éléments de moitié différente (Éther et Ulé) augmente la difficulté et le coût de la formule de 1.

3. Transmutations complexes

- Toute transmutation complexe au départ ou à l'arrivée augmente la difficulté et le coût de la formule de 1 par élément supplémentaire.
- Inversement, toute transmutation complexe au départ, concernant une matière précise d'une sphère, réduit la difficulté et le coût de 2.

4. Divers

D'autres modifications peuvent intervenir si l'on applique les règles de sculpture d'Oniros (voir plus bas).

Transmutations ordinaires

Voici les transmutations simples, avec leurs difficultés en accord avec l'école élémentaliste.

AIR EN EAU (Cité) R-4 r2
AIR EN FEU (Désolation) R-6 r4
AIR EN BOIS (Forêt) R-7 r5
AIR EN TERRE (Collines) R-9 r7
AIR EN MÉTAL (Mont) R-11 r9
TERRE EN MÉTAL (Gouffre) R-4 r2
TERRE EN BOIS (Plaines) R-6 r4
TERRE EN FEU (Mont) R-7 r5
TERRE EN AIR (Lac) R-9 r7
TERRE EN EAU (Forêt) R-11 r9

EAU EN BOIS (Forêt) R-5 r3
EAU EN AIR (Désert) R-6 r4
EAU EN TERRE (Pont) R-7 r5
EAU EN MÉTAL (Gouffre) R-9 r7
EAU EN FEU (Mont) R-10 r8
BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2
BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-7 r5
BOIS EN MÉTAL (Mont) R-6 r4
BOIS EN FEU (Désert) R-9 r7
BOIS EN AIR (Marais) R-11 r9

FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2
FEU EN MÉTAL (Sanctuaire) R-7 r5
FEU EN EAU (Cité) R-6 r4
FEU EN BOIS (Collines) R-9 r7
FEU EN TERRE (Désert) R-11 r9
MÉTAL EN FEU (Lac) R-5 r3
MÉTAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4
MÉTAL EN AIR (Fleuve) R-7 r5
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-9 r7
MÉTAL EN BOIS (Collines) R-10 r8

Les sculpteurs d'Oniros

De nos jours, c'est devenu un lieu commun chez les magiciens de se moquer des onirosiens, considérés comme grossiers, obsédés du cercle, naïfs, bref, des "bulleurs". C'est vrai qu'à quelques raffinements près (comme la BARQUE DE RÊVE ou la BULLE VOLANTE), les haut-rêvants d'Oniros n'ont pas l'air très fin avec leurs grosses zones sphériques, même efficaces. " Des gamins jouant avec des baudruches " déclarait Mortèbre l'Oniroclaste dès le Second Âge. Pourtant, à cette époque, il en allait tout autrement. Non seulement la voie d'Oniros permettait d'affecter des zones couvrant plusieurs lieues, mais elle était aussi à même de varier les formes et la vitesse des zones affectant la matière. Les Très-hauts-Rêvants onirosiens élevaient des cathédrales d'un geste, faisait danser les plus hautes flammes comme des serpents et pouvait jeter dans les airs une montagne. Leurs pouvoirs ne s'étendaient pas seulement aux sphères primaires (ces zones-ballons telles qu'on les connaît aujourd'hui) ; ils étaient capables d'affecter les plus petites sphères, les microsphères qui composent toute chose. Car selon les sphéristes les plus habiles, il existe au-delà du visible des sphères infimes et innombrables, et celles-là aussi obéissent à Oniros. On imagine très bien quelle violence pouvait déchaîner cette maîtrise parfaite des éléments, permettant toutes les métamorphoses, tous les excès : projectiles flambloyants, forces invisibles broyant les cœurs, grêle de balles de glace tombant du ciel... Mais les magiocrates n'étaient pas seulement des tyrans. Beaucoup mirent leurs talents oniriques au service de la beauté ou du bien-être. Ceux-là, capables de faire couler les flammes en d'élégants jeux de lumière, de faire danser les arbres ou de chevaucher des coursiers de métal aérien, se nommaient entre eux les sculpteurs d'Oniros.

A la recherche de l'art perdu

Il n'est pas exclu que certains haut-rêvants du Troisième Âge possèdent encore des bribes de cet art supérieur, ou qu'ils en retrouvent une partie à force d'efforts. En fouillant dans la mémoire inconsciente des Dragons, on devrait bien pouvoir éveiller le souvenir des sorts créés par les fantastiques fous rêvants du Second Âge !

Reprenons la base de l'art d'Oniros d'aujourd'hui. Il crée des zones d'Oniros larges de 0,1 à 3 mètres (sauf rituel d'ÉLARGISSEMENT). Elles sont fixes et leur apparition est immédiate, au point ciblé par l'œil du lanceur.

L'art supérieur onirosien permet de notables variantes et ajouts à la zone standard. En voici la liste. À chaque possibilité est indiqué le modificateur à la difficulté et au coût en Rêve.

Il suffit d'un bref calcul pour évaluer la difficulté du sort "sculpté". Des exemples sont fournis dans le bref grimoire ci-après. À noter que beaucoup de formules anciennes sont liées à une certaine tradition, voire à une école, et estampillées comme telles par un détail de leur effet : la couleur des flammes, la musique accompagnant les mouvements, un parfum se dégageant lors d'une transmutation... Tant il est vrai que l'effet de mode est puissant et universel. Pour ceux qui connaissent ce jeu, il est possible de s'inspirer des sceaux de magiciens d'Ars Magica.

Les zones mobiles se déplacent à la vitesse d'un homme qui court (25 mètres par round), ce qui n'est pas encore très véloce. Leur déplacement se fait dans les limites de la portée.

Les zones mobiles rapides doublent cette vitesse (50 mètres par round et au-delà). C'est la vitesse idéale pour faire des zones d'Oniros des armes redoutables.

La variation à l'intérieur de la zone permet à proprement parler de sculpter le contenu de la transmutation ou de la manipulation de forces : l'effet n'est pas uniforme dans toute la zone, mais circonscrit à certaines parties de celles-ci, prévues et fixées par la formule.

Le contrôle permet au lanceur de diriger sa zone (si elle est mobile) et la variation des effets (s'il y en a une). Pour exercer le contrôle, le lanceur doit être immobile et attentif à ce qu'il fait. Des jets de ciblage (voir plus haut Cibler un sort) peuvent être demandés. De manière générale, considérer qu'un haut-rêvant ne peut pas contrôler en même temps plus de zones que son niveau en Oniros.

L'augmentation de la portée permet d'ajouter EMPATHIE x 1 (E1) mètres à la portée ordinaire du sort (généralement E1). On peut accroître la portée au-delà, mais chaque E1 mètres supplémentaires coûte 1 de plus pour la difficulté et le coût en Rêve.

La réduction entraîne la limitation de la taille des zones à 0,1 mètres ou moins.

La création de zones instantanées fait que celles-ci ne durent qu'un round.

Sculpter Oniros

- v Rendre les zones mobiles = -2
- v Rendre les zones mobiles rapides = -1
- v Variation de zone d'effet dans la zone elle-même = -2
- v Permettre le contrôle de la zone = -1
- v Augmenter la portée des zones = -1 ou plus
- v Permettre la réduction des zones = +1
- v Faire des zones instantanées = +2

Extraits des grimoires des sculpteurs d'Oniros

ARABESQUES (Cité) R-6 r5

Portée E2

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Dans cette zone contrôlée, les forces pures dessinent, selon le désir du magicien, des formes en trois dimensions. Ces assemblages ne sont pas tangibles mais visibles car suffisamment lumineux (le magicien peut régler la brillance). La zone d'ARABESQUES a de multiples usages : faire des signes, établir des plans, voire dessiner (avec une variante en couleurs). L'avantage des ARABESQUES pour le savant est que, sans avoir de consistance, elles reproduisent les lignes de force de la réalité : l'architecte peut ainsi faire ses ébauches, ou l'engingueur ses machines.

ARBRES À ARMES (Désolation) R-10 r8

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Les végétaux pris dans cette zone de BOIS EN MÉTAL se transforment partiellement en acier aiguisé selon des formes prévues par la formule : les feuilles deviennent des pointes de flèches barbelées, les baies des billes pour les frondes, les tiges des lames de poignards, les têtes de branches des fers de lance et les grandes feuilles allongées des lames d'épées. Il n'y a plus qu'à cueillir...

BOUCLIER GARDIEN (Sanctuaire) R-8 r6

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette petite zone mobile et contrôlée de force pure est assez vive et solide pour parer les coups. L'avantage, c'est que le magicien garde les deux mains libres et a donc une parade supplémentaire, avec VUE / Oniros limité par Vigilance. Le BOUCLIER GARDIEN peut parer tous les types d'armes et a, comme la BULLE VOLANTE, une résistance de 20.

BOULET (Mont) R-8 r6

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette zone d'AIR EN TERRE instantanée produit toujours de la pierre. Le résultat est un boulet de taille variable, dont le comportement est celui d'un bête boulet. En pierre. Dur, rond, et lourd.

BOUQUET D'ARMES (Sanctuaire) R-11 r9

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone de MÉTAL EN BOIS a pour particularité de transformer le métal en fleurs, dont la nature exacte est au choix du lanceur (sinon, au hasard). Paix et amour...

BUISSON (Collines) R-7 r5

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce sort crée un buisson dont la nature (ordinaire) et la forme sont au choix du lanceur. Idéal pour se cacher ou faire une sieste à l'ombre !

CARAPACE (Sanctuaire) R-11 r9

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette formule, œuvre d'un paranoïaque, est une variation d'AIR EN MÉTAL. La transmutation produit une sphère creuse en acier, aux murs épais, espèce de carapace gravée d'écailles, avec une trappe par-dessus (fermée de l'intérieur) et huit meurtrières étroites. Un abri parfait.

CLAQUE (Cité) R-5 r3

Portée E2

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Venue de nulle part, une force invisible soufflette la cible. On peut aussi employer la gifle pour faire tomber un objet en équilibre, taper dans le dos de quelqu'un ou que sais-je encore... Une CLAQUE, bien ajustée, ne fait pas de dégâts autres que moraux. Au mieux, la cible est en demi-surprise pendant un round.

ÉTOILE (Plaines) R-4 r2

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Variante d'AIR EN FEU, cette microzone engendre un feu blanc, froid et presque stable. Comme une étoile... La formule n'a pas d'utilité pratique, mais son effet est très joli à voir. Et puis, quoi, jouer avec les étoiles, ça n'est pas rien !

Évidemment, il existe des variantes filantes de ce sort.

FAUTEUIL (Cité) R-5 r4

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone crée un siège constitué de forces intangibles qui épousent à merveille les formes de celui qui s'y assoit. Une merveille en matière de confort, le FAUTEUIL permet aussi de flotter assis dans rien et d'épater le commun (sans JR).

FILET DE RACINES (Forêt) R-7 r5

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette zone d'AIR EN BOIS instantanée crée une cage d'épaisses racines entremêlées.

FLAMBOIEMENT (Désert) R-8 r6

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone mobile de MÉTAL EN FEU n'affecte que d'infimes sphères de métal à la fois. Le résultat est un léger réchauffement du métal, parcouru d'étincelles et de flammèches du meilleur effet pour faire peur.

FLÈCHE DE FEU (Mont) R-7 r5

Portée E3

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette énième variante d'AIR EN FEU est mobile, rapide et instantanée. Elle n'est pas contrôlée et va en droite ligne là où on l'envoie. Les créatures touchées subissent des brûlures (+dom+4) et risquent de s'enflammer.

Bien qu'assez peu efficace comparée à un bon vieil AIR EN FEU, la FLÈCHE DE FEU reste un des sorts favoris des apprentis haut-rêvants un peu "têtes brûlées" qui veulent en imposer. C'est ce que les vétérans d'Oniros appellent " l'effet zap "...

GRÊLE MÉTALLIQUE (Gouffre) R-11 r9

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette éphémère zone d'AIR EN MÉTAL crée une multitude de billes de fer. Celles-ci constituent des projectiles redoutables si elles tombent d'assez haut (au Gardien de l'estimer : tombant d'une dizaine de mètres sur un homme sans abri, elles peuvent infliger un +dom de +1 à +9, selon le jet de CHANCE ou de Dérobée). Et il est très difficile de se tenir là où elles roulent !

LIT DES EAUX (Cité) R-6 r4

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Variante d'EAU EN BOIS, la formule fait accoucher les eaux d'un lit dont les dimensions et la forme exacte sont à la discrétion du haut-rêvant. Le lit est généralement garni de couvertures en lin, d'oreillers rembourrés de feuilles, et autres tissus végétaux.

MAIN GIGANTE (Mont) R-8 r6+

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone contrôlée et mobile est sculptée en forme d'une puissante main invisible, ou presque (elle est constituée de la même "force pure" qui crée les Barques de Rêve et les Bulles Volantes, et a la même résistance de 20). Cette main n'est pas assez rapide pour frapper, ni assez forte pour broyer. Par contre, elle peut manipuler, étreindre et soulever toute chose de Taille 8 ou moins (chaque point de Rêve dépensé en plus augmente la Taille maximum de 2). Si besoin est, considérer que la MAIN GIGANTE a une Force égale à deux fois les points de Rêve dépensés pour la créer.

MARE (Plaines) R-10 r8

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La Terre prise dans la zone devient aussitôt une jolie mare, avec roseaux, nénuphars et lentilles d'eau pour faire vrai. L'eau est bonne à boire et on peut se laver. Cette formule est manifestement un caprice d'archimage.

MORSURE DE LA TERRE (Gouffre) R-11 r9

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Variante d'AIR EN TERRE, la formule crée des stalactites ou stalagmites, suivant qu'ils tombent ou hérissent le sol, mais tous également acérés... Ils constituent des armes cruelles (l'équivalent de gros javelots, +dom+2) ou des projectiles redoutables s'ils tombent d'assez haut.

PLATEAU (Cité) R-4 r3

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Variante ludique de la zone de PONT, le PLATEAU est mobile et sa forme exacte est au choix du magicien. La formule limite son diamètre à 1,5 mètres.

PLUIE (Plaines) R-7 r5

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone d'AIR EN EAU fait le bonheur des jardiniers. La transmutation se fait en une multitude de petites sphères dans la zone, à la taille variable. Le magicien peut ainsi varier le débit d'une bruine infime à une bonne averse.

Il existe une variante de ce sort qui permet de régler la température de l'eau - et le haut-rêve inventa la douche...

PLUIE DE FLEURS (Plaines) R-9 r7

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette zone d'AIR EN BOIS crée un nuage de fleurettes bleues tout à fait charmantes. Leur doux parfum invite au repos, et toute créature qui le sent doit faire un Jet de Volonté à -4 ou céder au sommeil. Tant qu'elle se trouve dans la zone, la créature va continuer à dormir et ne peut être réveillée à moins d'être sortie de sous son tombeau fleuri.

PYROMANCIE (Collines) R-11 r9

Portée E2

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Dans cette zone d'AIR EN FEU mobile, rapide, sculptable et contrôlée par le magicien, il peut aussi bien se produire une tornade de feu grégeois que de jolis feux d'artifice. C'est selon... Le magicien peut aussi déterminer la couleur des flammes. Les éventuels dommages infligés vont jusqu'à +dom+11.

RÉCIPIENT (Cité) R-6 r5

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette nouvelle variante d'une zone de forces mobile et contrôlée permet de créer et diriger des sphères creuses, ouvertes au-dessus. Le magicien a le choix de la forme du récipient ainsi créé, de la chopine à la baignoire.

Des variantes avancées permettraient, par des transmutations, de remplir le récipient : eau savonneuse, vin gouleyant ou acide alchimique infect, selon les goûts et les désirs.

TORCHE (Cité) R-7 r5

Portée E1

Durée HN du magicien

JR Aucun

Effet Cette micro-zone d'AIR EN FEU (10 centimètres de diamètre au maximum) est de dimensions variables et mobile, selon le vouloir du haut-rêvant. Réduite à un simple lumignon, la TORCHE peut servir de briquet. Plus vive, elle éclaire comme une flamme ordinaire, mais inextingible. Et elle peut toujours brûler (+dom0, sans compter les risques d'incendie)...

De l'Art des Bulles

Extraits d'une deviserie sur Oniros, Par Janis de Mauvœil, cy-devant mage et vampire

Source. Les Gratteurs de Lune

[...] que de par l'unicité sphéreuse de leur forme, les prodiges d'Oniros estoient bien fades et en tous points inférieurs aux sombres merveilles de la voie interdite. Ah ! la terrible ignorance de ces goules ignobles ! Mais en bonne connaissance de la condition misérable de mes contradicteurs, je ne peux aujourd'hui leur tenir rigueur de leur sottise incroyable, que moult thaumaturges ont en partage, jusque dans les rangs des onirosiens eux-mêmes. Les zones d'Oniros seroient, prétend-on, rondes et sphériques immanquablement. A ceux qui sans réfléchir propagent ce piteux commérage, je fais la réponse de maître Poncelet (dans la " Farce des trois meuniers ", très en vogue à l'époque, maître Poncelet répète à l'envi sa fameuse réponse : " Où c'est-y qu'vous avez vu jouer ça ? " NdE)

Rondes, les zones où se développe la magie de la noble voie le sont en effet, le plus souvent. Le vulgaire en conclut qu'elles le sont en tous lieux et en toutes circonstances, pour ainsi dire par essence. Le maître Avélius lui-même dans son très estimé et très surfait " Liber transformationis transmutationisque materiae " n'avoit-il point écrit :

" Voyant que les hommes avoient, par voie de magie, acquis l'art et le moyen de transformer malgré Eux la matière de leur songes, les Grands Rêveurs – la tranquillité *f*oit dans leurs rêves – dans Leur sommeil vénérable décidèrent de confiner ces transformations en des capsules d'une matière subtile, que ni le sens de la vue ni celui du toucher ne savoient déceler. Ils façonnèrent ces capsules intangibles sous la forme sphérique, car *f*'Ils eussent choisi toute autre forme, fût-elle la polyédrique ou simplement l'oblongue, Ils n'auroient point su dans quelles directions en tourner les coins et renflements, ce qui eût sans nul doute ajouté à Leur inconfort. "

Une autre justification, des plus douteuses, se peut lire dans le précieux " Almanach élémentaire " du recteur Arsinéos. L'illustre recteur est l'inventeur du fameux énoncé de la preuve ontologique de la sphéricité des sphères :

" La sphéricité des zones de la noble voie se peut prouver de la façon suivante. Ces sphères sont, selon le sens commun et le savoir de tous, sphériques. On ne peut en imaginer ou concevoir d'autre forme. Or nous sommes dans le rêve des dragons, qui imaginent et conçoivent tout ce qui le peuple. Notre imagination et notre conception du Rêve est donc celle des Dragons qui nous rêvent nous-mêmes, d'où il ressort que s'il pouvoit être des sphères d'Oniros d'une autre forme que la sphérique, les Dragons les rêveroient, et nous saurions les imaginer et concevoir. Notre incapacité à imaginer ou concevoir des sphères non sphériques constitue donc la preuve véridique de l'impossibilité de leur existence."

L'idiotie parée de sa robe d'antiquité ne passe pour sagesse qu'aux yeux des inconséquents, et l'honnête homme ne sauroit se résoudre à accepter des explications qui ne le satisfont point. De longues et minutieuses recherches m'avoient pour ma part permis d'approcher la véridique réalité de plus près qu'aucun autre avant moi. Pour inexact et imparfait qu'il soit, la thèse du maître Avélius recèle en son énoncé maints scrupules de justesse.

La chose se peut commodément concevoir si l'on se représente le lieu où la magie prend forme comme la zone de mélange de deux éléments oniriques subtils immiscibles : le rêve stable et quiet, tel que rêvé par les Dragons dans leur libre vouloir, que j'appellerai ici préséant, et le rêve, instable et mouvant, tel que rêvé par les Dragons dans l'influence de l'art étrange du mage, que j'appellerai intrant. L'acte magique insuffle dans le préséant un part d'intrant, à semblance et mesure de la puissance de l'acte.

En résultat de l'immiscibilité des deux éléments oniriques, le préséant se trouve refoulé en les marges extérieures de la zone de mélange. Par élasticité et incompressibilité onirique, le préséant exerce en retour une pression sur l'intrant. L'intrant étant essentiellement instable, cette pression, fors la volonté prolongée de l'acte magyque, suffiroit à le moudre et annihiler, ce qui advient lorsque l'effet de l'acte magyque s'estompe. En résultat de ces pressions oniriques opposées, une surface de conflit hautement chargée en flux de rêve naît aux confins de l'intrant et du préséant.

En la circonstance observée communément, le préséant en tant que préexistant à l'acte magyque est quiet de tout courant onirique, et la pression onirique volontaire résultant de l'acte est sans direction. Il en résulte que chacun des deux éléments oniriques exercera sa pression au principe de

l'effort moindre. Ainsi que le montre Anaximène de Phanacée en son opuscule, les lois de la géométrie nous enseignent que la forme de surface naissant de ces efforts est la sphère, qui est la plus petite surface possible enfermant un volume onirique donné d'intrant. Cette théorie est supérieure à celle du maître Avélius en ceci que la forme sphérique nous est ici donnée comme conclusion de mesures, calculs et déductions, et non de l'incapacité des Rêveurs à décider si un coin doit être tourné vers le haut ou le bas.

Il est toutefois d'autres circonstances où la forme naturelle sera différente. Ainsi les circonstances qui se peuvent classer comme circonstances de flus, lors desquelles le préséant est le siège d'un courant de rêve intenſe. La bulle d'intrant pressée de toutes parts par le préséant se peut à maints égards comparer à la bulle d'air voyageant dans un flux aqueux. En état de quiétude, la bulle sera ronde, mais le flux en allonge la forme, et ce, ainsi qu'on le peut montrer, suivant la direction où il court. La terrible faille de Finisterre, qui ouvre sur la sinistre viridité des limbes glacées et est parcourue de courants de rêve violents et répétés, m'a ainsi permis d'observer des zones d'intrant ayant, suivant la puissance et violence du courant onirique, une forme oblongue, puis de goutte, la part charnue en étant tournée vers l'origine du courant, puis de méduse à jupe flapottante. Les courants les plus violents, que je subis au plus noir du mois de l'Araignée, tournoient les surfaces d'immiscibilité en méduses éfilées d'où se détachoient de nombreuses zonules ténues, vite évaporées et dispersées dans le préséant, jusqu'à souffler l'acte magyque comme une chandelle.

Item les circonstances qui se peuvent classer comme circonstances de granulosité onirique, lors desquelles le préséant est moins intensément rêvé par les Dragons en certains points qu'en d'autres, ainsi qu'à la bordure du phénomène dit de Blurêve ou Maurêve. En ces circonstances, l'on peut observer que l'intrant se répand en refoulant au plus loin le préséant le moins dense, suivant la règle de l'effort moindre. Les surfaces d'immiscibilité affectent alors des formes diverses et irrégulières. Une circonstance d'intensité onirique de l'intrant décroissant suivant une ligne m'a permis d'observer une surface de la forme parfaite d'un œuf de poule.

De ces observations, il ressort que la forme des zones où s'exerce la magye de la noble voie est conditionnée par l'équilibre de la pression onirique du préséant, que gouvernent les Dragons, et de celle de l'intrant, résultant de l'acte magyque. Il estoit donc théoriquement possible, au moyen d'une modulation de la pression onirique de l'intrant, de conformer à ses dessein propres la surface d'immiscibilité de [...]

Eros

Source. Nicolas Marjanovic, Luis, Dominique Prevot et Jacques Giralt sur le site de l'Omnirêve, aide également parue dans le Rétroviseur des Terres Intermédiaires n°1

Introduction

L'origine de la Voie d'Eros est obscure et les sages se disputent encore de nos jours quant à sa genèse. Certains prétendent qu'il aurait existé un haut-rêvant du nom d'Eros, qui aurait inventé une nouvelle interprétation du rêve et, ainsi, permis l'accès à de nouveaux sorts. D'autres disent qu'elle a toujours existé, mais qu'elle resta longtemps dans l'ombre, à l'instar de ses sorts, qui agissent en finesse, sans effets de manche.

Evidemment, le débat est plus profond que cela. La Voie d'Eros est-elle un principe fondamental du Grand Rêve au même titre que les quatre autres, ou n'est-elle qu'une extension artificielle, un bâtard ne trouvant pas sa place dans la cosmogonie telle qu'on l'entend aujourd'hui. Le débat est ouvert et n'est pas près de se refermer. Ce qui est sûr est que la Voie d'Eros s'oppose totalement à la Voie de Thanatos et qu'un haut-rêvant ne peut pratiquer les deux en même temps (l'une des deux est forcément à -11 et doit y rester pour toute la durée de cette incarnation).

Toujours est-il que c'est une Voie peu connue. Les maîtres en sont rares et comme le savoir se dégrade avec le temps, la Voie d'Eros n'est sans doute plus que le reflet de ce qu'elle fut. La Voie d'Eros est celle des Sentiments et les sorts de cette voie permettent essentiellement de faire naître ou de contrôler les émotions des personnes; ces sorts ne sont pas visuellement spectaculaires et leur discrétion les rend encore plus redoutables.

Méditation selon Madame Dorane	
Sujet	Séduction
Objet	Une personne du sexe opposé, nue, qui doit se prélasser dans des positions suggestives
Heure	Sirène
Purification	Se laver dans un bain parfumé de sels odorants
Vêture	Nu, avec le visage maquillé
Condition antérieure	Avoir fait l'amour dans les 12 heures précédente
TMR	Cité

Les sentiments

Les hauts-rêvants d'Eros ont réparti les sentiments en cinq grandes familles, qui comportent chacune un sentiment et son contraire, ainsi que les degrés intermédiaires. Les familles sont: tristesse et joie, angoisse et bravoure, provocation et indolence, méfiance et confiance, antipathie et sympathie. Les degrés sont: neutre, modéré, fort et extrême. Le tableau de la page suivante résume tout cela. En plus, sur la deuxième ligne, vous trouverez le coût (en points de rêve) pour quitter ou accéder à ce niveau (suivant dans quel sens vous travaillez). Quand vous changez de plusieurs niveaux, les coûts sont cumulatifs (voir exemples). Chaque sentiment est aussi représenté par une couleur. Le haut-rêvant peut la percevoir quand il utilise une Perception d'Eros. C'est aussi la couleur que prennent les entités de rêve créées à partir de ce sentiment. Les couleurs sont indiquées à la page suivante. Vous remarquerez qu'il n'est pas possible de créer l'Amour, le vrai. Il s'agit là d'un sentiment beaucoup trop complexe (et certains diront beaucoup trop pur) pour qu'il puisse être créé par la magie. Il faudra vous contenter d'une passion…

Couleurs des sentiments			
Tristesse	Vert	Joie	Emeraude
Angoisse	Bleu	Bravoure	Bleu ciel
Provocation	Noir	Indolence	Blanc
Méfiance	Jaune	Confiance	Mauve
Antipathie	Rouge	Sympathie	Orange

Force des sentiments						
Extrême	Fort	Modéré	Neutre	Modéré	Fort	Extrême
8	5	3	2	3	5	8
Désespoir	Tristesse	Pessimisme	Réalisme	Optimisme	Joie	Béatitude
Peur	Angoisse	Frisson	Tranquillité	Assurance	Bravoure	Inconscience
Agressivité	Provocation	Ironie	Détente	Calme	Indolence	Passivité
Paranoïa	Méfiance	Doute	Objectivité	Crédit	Confiance	Aveuglement
Haine	Antipathie	Froideur	Indifférence	Attirance	Sympathie	Passion

Exemple

Zacharie, haut-rêvant d'Eros, s'approche d'une petite auberge. Regardant par la fenêtre, il y voit un groupe de jolies demoiselles attablées. Se sentant en manque d'affection, il se lance sur lui-même une Aura de Sympathie avant de rentrer. Dès qu'elle voit Zacharie, Catherine le trouve antipathique, Eloïse ne lui trouve rien de particulier, alors qu'Isabeau le trouve sympathique. Les femmes ratent toutes leur jet de résistance quand Zacharie s'approche d'elles. Catherine voit son antipathie diminuer (froideur) et elle détourne dédaigneusement la tête. Eloïse se sent soudainement attirée par ce bel étranger et l'invite à s'asseoir, tandis qu'Isabeau pousse un petit soupir et embrasse spontanément le voyageur sur la joue.

Autre exemple

Zacharie tente de convaincre le chef de la milice locale qu'il n'est pas responsable de l'écroulement du pont voisin. Mais certains villageois affirment l'avoir vu utiliser le haut-rêve. Renonçant à la parole, Zacharie décide d'utiliser un sort de Contrôle de Méfiance/Confiance pour amadouer le capitaine. Il estime que son interlocuteur est méfiant (degré fort) et décide de réduire son émotion d'un degré. Cela lui coûte 8 points de rêve (5 pour le niveau qu'il quitte (fort) et 3 pour le niveau qu'il veut atteindre (modéré)). Manque de bol, le chef de la milice est paranoïaque (degré extrême) et son attitude ne change pas d'un pouce (il aurait fallu y mettre 13 points de rêve). Souhaitons bonne chance à notre intrépide voyageur...

Les Sorts

Les sorts de la Voie d'Eros peuvent se répartir en plusieurs classes, chacune ayant son fonctionnement particulier.

Les Sorts d'Aura

Les sorts d'aura d'Eros suivent des règles un peu particulières. On pourrait en fait les qualifier de "zones mobiles". En effet, ils affectent une zone de E1 mètres autour de la cible. Ils peuvent être lancés sur un objet ou une personne. Dans ce deuxième cas, ils s'y attachent et sont donc, en quelque sorte, mobiles. Si la victime du sort est une personne, elle doit faire un jet de résistance (r-8). Elle ne subit pas elle-même le sentiment. Par contre, toute personne arrivant dans un rayon de E1 mètres (Empathie du haut-rêvant bien sûr) de la victime doit faire un jet de résistance (r-8) ou être affectée par le sentiment, envers la cible. Le sort dure jusqu'à l'heure de naissance de la cible s'il s'agit d'une personne, jusqu'à l'heure de naissance du magicien sinon. Le sort fait naître un sentiment fort chez toute personne neutre. Si une personne entrant dans la zone ressent le sentiment opposé, celui-ci s'affaiblira d'un degré. Si une personne ressent déjà le sentiment, celui-ci sera exacerbé d'un degré. Si l'émotion va ainsi au-delà du niveau extrême, la personne est dépassée par ses sentiments et s'évanouit (-1 Vie). Elle ne reprendra conscience qu'après vingt minutes passées hors de l'aura. La portée est au maximum du double de l'Empathie du haut-rêvant et la cible doit être au moins partiellement visible. Lors d'un échec total, l'émotion opposée est produite, la zone étant centrée sur le haut-rêvant ou au hasard.

AURA D'ANGOISSE (Désolation) R-6 r10

AURA D'ANTIPATHIE (Nécropole) R-6 r10

AURA DE BRAVOURE (Plaines) R-6 r10

AURA DE CONFIANCE (Sanctuaire) R-6 r10

AURA D'INDOLENCE (Sanctuaire) R-6 r10

AURA DE JOIE (Cité) R-6 r10

AURA DE MEFIANCE (Marais) R-6 r10

AURA DE PROVOCATION (Monts) R-6 r10

AURA DE SYMPATHIE (Collines) R-6 r10

AURA DE TRISTESSE (Gouffre) R-6 r10

AMITIE ANIMALE (Forêt) R-8 r8 et HAINE ANIMALE (Désert) R-8 r8

Les animaux présents dans la zone d'effet se montrent amicaux (agressifs) avec la cible. S'ils sont amicaux, ils peuvent obéir à certains ordres simples, si la cible réussit un jet d'Empathie/Zoologie à 0. En cas de haine, ils attaquent,

tout simplement...

Echec total: l'inverse se produit sur le haut-rêvant ou quelqu'un à proximité.

AMPLIFICATION D'EROS (Lac) R-13 r13

Exactement comme la Négation d'Eros, mais tous les sentiments envers la cible sont portés au niveau extrême.

Echec total: la cible devient le haut-rêvant ou est centrée au hasard.

NEGATION D'EROS (Fleuve) R-10 r8

Toutes les émotions vis-à-vis de la cible sont nulles pour la durée du sort, à l'exception de l'Amour, le vrai avec un grand H (cf. au-dessus). Les personnes ont droit aux jets de résistance décrits plus haut.

Echec total: toutes les émotions sont exacerbées au niveau extrême, avec pour cible le haut-rêvant.

PRESTANCE (Cité) R-8 r3+

Pour chaque trois points de rêve, la cible voit son Apparence augmenter de 1, et a un bonus de +1 à tous ses jets de communication (impliquant des compétences comme Commerce, Comédie, etc). Pas de jet de résistance.

Echec total: l'inverse se produit, avec le haut-rêvant comme cible.

Sorts de contrôle d'émotion

Ces sorts permettent de modifier un sentiment existant. Ce sont des sorts personnels (genre Hypnos) et non pas des zones. Les remarques faites pour les sorts d'aura s'appliquent ici aussi, avec les modifications suivantes: c'est la cible qui est directement affectée (et il s'agit obligatoirement d'une personne), le jet de résistance suit les règles d'Hypnos (livre 2, p. 42), la durée est l'heure de naissance de la cible. Lors d'un échec total, la modification opposée est appliquée. Le coût est un problème plus délicat. En effet, le haut-rêvant ne sait pas a priori quelle est la force du sentiment. Il doit donc estimer le coût et espérer que cela suffit. Le coût est donc la somme des coûts de chaque degré dont on veut faire varier le sentiment. Il se peut même que le haut-rêvant ne sache pas exactement quel est le sentiment qui anime la personne. Ces deux problèmes peuvent être résolus avec une Perception d'Eros (voir Rituels de lecture).

CONTROLE …

…TRISTESSE/JOIE (Fleuve) R-6 r var

…ANGOISSE/BRAVOURE (Marais) R-6 r var

…PROVOCATION/INDOLENCE (Lac) R-6 r var

…MEFIANCE/CONFIANCE (Fleuve) R-6 r var

…ANTIPATHIE/SYMPATHIE (Marais) R-6 r var

REFLET D'EROS (Lac) R-11 r var

Inversion d'une émotion de la cible vis-à-vis d'une personne ou d'un objet. Résistance comme un sort d'Hypnos, selon l'heure de naissance.

Coût: dépend du niveau d'émotion multiplié par 2 (si le sentiment est extrême, le coût est de 16 points de rêve, etc).

Echec total: le haut-rêvant est la cible, niveau d'émotion similaire, effet au choix du Gardien.

Les rituels de lecture

Les rituels de lecture incluent quelques sorts bien connus appartenant aussi aux autres Voies.

ANNULATION DE MAGIE (var) Var Var

CONNAISSANCE DES LIENS (Sanctuaire) R-4 r4

Portée le haut-rêvant doit se représenter avec précision les deux cibles dans son esprit.

Le haut-rêvant connaît le degré et le type de relation qu'il y a entre deux personnes (ou entre une personne et un objet).

Echec total: renseignement erroné.

DETECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1

LECTURE D'AURA (Sanctuaire + var) R-3 r3

PERCEPTION D'EROS (Pont) R-7 r7

Durée une heure

Portée E1

Effet En se concentrant quelques secondes, le haut-rêvant peut, pendant la durée du sort, connaître l'émotion principale (du moment) des personnes qu'il voit, ainsi que vis-à-vis de qui ou quoi elle existe. Cette vision montre les personnes nimbées d'une aura dont la couleur correspond à l'émotion et à son intensité.

Les personnes visées qui réussissent un jet d'Empathie à -8 sont imperméables à la Perception d'Eros, de plus elles savent qui est la cause de la curieuse sensation qu'elles sentent.

Echec total: le haut-rêvant est aveuglé pendant dix minutes, puis voit des taches de couleurs partout et subit une Queue.

Les rituels de création

Ces rituels permettent de créer des entités de rêve du même genre que les Peurs, Désespoirs ou autres. La principale différence est que les entités ainsi créées ne représentent pas un sentiment aussi extrême que celles qui apparaissent "naturellement". Autrement dit, une personne possédée

ressent fortement le sentiment, mais n'est pas totalement obsédée. Cela représente plus une gêne qu'une totale incapacité. Toutes les règles concernant les entités de rêve s'appliquent. L'entité est automatiquement contrôlée par le haut-rêvant, sauf en cas d'échec total, où c'est lui qui se fait immédiatement posséder (pas de combat possible). Les points de rêve de l'entité sont égaux à ceux investis dans le sort. L'entité ne peut être détruite qu'en la battant en combat de rêve ou en pratiquant une Annulation de Magie. Pour créer l'entité (puisqu'il s'agit bien de création et non pas d'appel comme la Voie de Thanatos), le haut-rêvant doit ressentir l'émotion en lui. Pour cela, il doit réussir un jet d'Empathie/Voie d'Eros à -5 (force du sentiment). Ce jet n'est pas forcément nécessaire en cas de bon "role-playing" du joueur.Ce rituel ne peut pas être mis en réserve. Par contre, le magicien peut conserver, autour de sa personne, un nombre d'entités égal à son niveau en Voie d'Eros (0 si le niveau est négatif), comme un haut-rêvant de Thanatos. Pour utiliser l'entité, il suffit de pointer le doigt vers quelqu'un.

CREATION D'UNE…

…ANGOISSE (Désolation) R-8 r var

…ANTIPATHIE (Nécropole) R-8 r var

…BRAVOURE (Plaines) R-8 r var

…CONFIANCE (Pont) R-8 r var

…INDOLENCE (Sanctuaire) R-8 r var

…JOIE (Cité) R-8 r var

…MEFIANCE (Marais) R-8 r var

…PROVOCATION (Monts) R-8 r var

…SYMPATHIE (Collines) R-8 r var

…TRISTESSE (Gouffre) R-8 r var

Sort individuel

PERSISTANCE D'EROS (Pont) R -4, r3

Ce sort se lance sur une case des TMR. Il reste en réserve automatiquement jusqu'à ce qu'un sort d'Eros y soit lancé. Ce sort voit alors sa durée augmenter de douze heures draconiques. Tant que le sort est en réserve dans cette case, seul un sort d'Eros peut y être lancé.

Echec total: la durée du prochain sort d'Eros

La Magie Elfique

Source. Jérôme Pelon sur l'Araignée des Sables

La magie Elfique est très différente du Draconic, car elle ne prend pas son essence dans le rêve mais dans la Vie qui se trouve dans la Nature. C'est pourquoi la caractéristique qui gouverne la magie est l'Empathie. C'est avec elle que les mages Elfes altèrent la réalité ; les points actuels de rêve sont issus de la caractéristique d'empathie et c'est elle qui est utilisée pour jeter un sortilège.

De plus elle ne comporte pas quatre voies mais deux (les légendes des anciens parlent d'autres voies qui sont aujourd'hui perdues) et elles ne sont pas réservées aux mages, tous les Elfes peuvent un jour ou l'autre s'adonner à la magie Elfique. Ces deux voies sont les suivantes : Phytos, la voie qui influe sur le règne végétal et Soflos la voie qui influe sur le règne animal. La première voie débute à - 8 et la seconde à - 11 ; mais les points d'expériences nécessaires pour aller au-delà du niveau 0 sont doublés pour les deux voies. Les sortilèges de ces deux voies se transmettent de façon orale et il n'y à aucun moyen de les retranscrire (ce sont des sortilèges gouvernés par l'empathie, donc indescriptible).

La magie est très présente dans la vie des Elfes et elle les accompagne dans leur vie de tous les jours (tous les Elfes possèdent quelques sortilèges qu'ils utilisent de temps à autre). Comme il a été mentionné plus haut, les Elfes ne voyagent pas dans les Terres Médianes du Rêve, ils n'ont donc pas à entrer en "transe" comme les magiciens du Draconic. Leur seule concentration est nécessaire pour jeter un sortilège.

Lancement d'un sortilège Elfique

Les Elfes doivent avant tout se concentrer sur l'objectif qu'ils veulent réaliser, pour cela le joueur devra faire un jet de Volonté à '0'. Si le jet échoue le sortilège ne peut pas être incanté et il faudra réessayer au tour suivant, si le jet réussi cela signifie que le mage est prêt à incanter.

Lorsqu'un echec total survient pendant le lancement d'un sortilège les Elfes sont frappé par une queue de dragons comme s'ils étaient des vrais-rêvants. D'une manière générale les queues, souffles et têtes de dragon ne sons lancées en considérant les Elfes comme des Vrais-rêvant et non des hauts rêvant ; sauf s'ils vienent à devenir cosmiques.

Détails d'un sortilège Elfique

Nom C'est le nom du sortilège.

% C'est le pourcentage minimum pour apprendre le sortilège. On calcul son pourcentage pour chaque voie en regardant le résultat de l'Empathie / voie (Phytos ou Soflos).

R- C'est la difficulté du sortilège.

r C'est le nombre de points perdus par le mage lorsque le sortilège prend effet.

Description C'est la description du sortilège et de ses effets.

La magie Elfique est très ardue à comprendre et très peu d'individus des autres peuples peuvent la pratiquer. Pourtant certains s'y emploient et deviennent même de grands mages. Pour pouvoir apprendre la magie des Elfes il faut tout d'abord parler l'Elfe et cette compétence est une connaissance de difficulté - 11. Une fois que la langue est maîtrisée au niveau 0, le novice peut commencer sont apprentissage comme un Elfes débutant. Mais les deux voies sont pour tous les non-Elfes de difficulté -11.

Apprentissage des sortilèges

Les sortilèges Elfiques ne peuvent être transmis que d'un être à un autre. Que le disciple soit Elfe ou non cela ne change rien sinon que les non-Elfes devront faire un jet d'intellect sous leur compétence à parler l'Elfe avec la difficulté du sortilège, pour voir s'ils saisissent le sens mystique du sortilège. Il faut une semaine pour apprendre un sortilège nouveau, avec son mentor.

Phytos

Dans ce chapitre on trouvera les sortilèges les plus usités par les Elfes lorsqu'ils souhaitent agir sur le règne végétal. Ils seront exposés sous la forme suivante :

< Nom > < % > < R-? > < r? >

Portée En m x empathie, toucher, etc...

Durée Round, tour, heure, illimité, divers.

JR Jet de resistance s'il y a lieu.

Effet Description du sortilège.

Les sortilèges de connaissances

Ce sont les sortilèges qui permettent d'obtenir des informations sur le monde végétal. Cela peut être sur la nature d'une plante, ses effets, sa durée de vie, etc...

FAMILLE 10% R-1 r1

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet de déterminer le type de végétale touché par le mage. Grâce à ce sortilège on peut connaître le nom du végétal mais aussi la phase dans laquelle il est (germination, floraison, reproduction, etc...).

VIE 20% R-2 r1

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sort permet de connaître les propriétés générales du végétal touché par le mage ; c'est à dire s'il est comestible ou non, s'il est hallucinogène, diurétique, etc... Bref tous les effets que peut avoir le végétal sur les être vivants qu'ils soient du règne végétal ou animal. En aucun cas on peut déterminer si c'est une plante aux propriétés magiques ; les herbes de soins ayant des propriétés magiques on ne l'apprendra pas avec ce sortilège.

LIEU 30% R-3 r2

Portée Infini

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet au mage qui se concentre sur un végétale, dont il connaît le non et qu'il visualise dans son esprit, de connaître la direction dans laquelle il faut se diriger pour en trouver. De plus le mage à une brève vision du lieu le plus proche où l'on va trouver le dit végétal ; mais il n'a aucune idée de la distance qu'il doit parcourir pour l'atteindre.

MODE DE VIE 40% R-4 r1

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet au mage, qui touche un végétale, de connaître les besoins de la plante pour qu'elle s'épanouisse (humidité, température, etc...). Cela permet aussi de savoir si on peut en faire des boutures, si le végétale peut s'adapter à d'autres environnements, etc...

SANTE 40% R-4 r2

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet de savoir si le végétal touché par le mage est en bonne santé ou pas. Il permet de déterminer la maladie qu'a le végétal ou bien la malformation. Cela ne permet en aucun cas de savoir si le végétale est sous l'effet d'une magie quelconque.

VIE MAGIQUE 60% R-6 r3

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet au mage, qui touche un végétal, de savoir si ce dernier a des propriétés magiques. On peut savoir s'il s'agit d'herbe de soins, d'herbe de lune, etc...

LIEN 70% R-7 r3

Portée Empathie x 1km

Durée HN

Effet Ce sortilège permet à un mage d'utiliser les sens d'un végétale éveillé (souvent des arbres ou des arbustes) et de pouvoir accéder à volonté à leurs sens (voie sortilège Don de sens). Pour cela le mage doit rester immobile et ne

réaliser aucune autre action sous peine de briser le lien (et de devoir recommencer le sortilège).

REVE 80% R-8/? r1/+

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège à deux utilisations ; il permet de savoir si un végétale est sous l'effet d'un sort (R-8 r1) et une fois que ceci est déterminé de savoir quel sortilège à été utilisé (R-(difficulté du sort) r(moitié des points de rêve dépensés pour le sort). Une fois ceci déterminé, si le mage veut annuler les effets du sort il doit le faire par la magie adéquate.

Les sortilèges de façonnage

Les sortilèges de façonnage sont à l'origine utilisés pour fabriquer des objets en bois ou en toute autre matière végétale. Ils sont aussi couramment utilisés pour la construction longue mais néanmoins magnifique des cités elfiques. Ces sortilèges ne sont en aucun cas applicable sur des Elfes qui sont pourtant des végétaux.

BENEDICTION 40% R-4 r2

Portée Empathie x 10 m2

Durée Illimité

Effet Ce sortilège permet de bénir un sol, même aride, et de permettre qu'y poussent des plantes. Il faudra cependant que les conditions de vie minimum des végétaux soient respectées, sinon la vie ne pourra pas faire son oeuvre.

CROISSANCE 60% R-6 r5

Portée Empathie x 10 m2

Durée Illimité

Effet Ce sortilège permet d'accélérer la croissance de végétaux, dans une zone, d'un facteur x100 ou au contraire de la ralentir. Seul les végétaux seront touchés par ce sort et la terre ne sera pas affectée, c'est à dire que le sol ne sera pas épuisé pour autant.

MODELAGE var% R-var rvar

Portée Empathie x 10 m2.

Durée Illimité

Effet Ce sortilège permet de modeler, à sa guise en un temps très court, un volume de matière végétale et de lui donner la forme que l'on souhait comme on le ferait avec de l'argile. Dés que le mage n'est plus en contact (de quelque manière que ce soit) avec la matière végétale en question ce dernier garde sa forme actuelle comme si c'était celle originelle (sauf si la physique ne le permet pas !).

Volumes :

- Empathie en m3 : 30% R-3 r2.
- Empathie x 2 m3 : 40% R-4 r5.
- Empathie x 3 m3 : 50% R-5 r8.
- Empathie x 5 m3 : 80% R-8 r12.

Les sortilèges de communion

Ces sortilèges permettent d'adopter entièrement ou partiellement les comportements des végétaux ou l'inverse. Ces sorts ne sont utilisables que par des Elfes, ce qui n'empêche pas les autres races de les apprendre pour les transmettre, mais en aucun cas un « mammifère » ne pourra utiliser un de ces sorts ; à l'exception des sorts de Don de sen et de Don d'esprit.

ADAPTATION 40% R-4 r4

Portée Un Elfe

Durée HN

Effet Ce sortilège permet à un Elfe de s'adapter à un environnement hostile (désert, steppes, glaces, etc...) comme le fait la végétation environnante. Il suffit que le mage touche le végétale dont il veut copier le comportement pour en avoir instantanément les effets. Les malus qu'aurait dû alors subir l'Elfe sont diminué de moitié (exemple : Un Elfe touchant un cactus dans le désert en utilisant ce sort, se déshydratera 2 fois moins vite que la normale).

PHOTOSYNTHESE 60% R-6 r3

Portée Le mage

Durée HN

Effet Ce sortilège permet à un Elfe de récupérer de la fatigue rien qu'en s'exposant au soleil. On pourrait croire que l'Elfe en question est en train de parfaire son bronzage mais en fait il se repose. Le taux de récupération est d'une ligne de fatigue par heure d'exposition.

DON DE SENS 70% R-7 r5

Portée Toucher

Durée Illimité

Effet Ce sort permet de donner trois des cinq sens à un végétal. Il s'agit de la vue, de l'ouïe et de l'odorat ; ce sort est très particulier car il donne de l'acuité aux végétaux mais ils ne peuvent pas l'utiliser car ils ne sont pas un minimum intelligents. Par contre un Elfe peut ensuite utiliser les sens de ce végétale à sa guise comme une « borne » sensorielle intérogeable à distance.

MIMETISME 80% R-8 r6

Portée Le mage

Durée Spéciale.

Effet Ce sortilège permet à un Elfe de changer temporairement d'apparence et de prendre celle d'un autre végétale de même taille. Un Elfe qui veut se cacher peut très bien utiliser se sort pour se fondre dans la flore environnante. Ce n'est pas seulement une illusion, mais bien une transformation réelle d'une forme végétale en une autre. La transformation ne prend que 3 rounds et peut être inversé sur simple volonté. Lorsqu'il est sous sa nouvelle forme, l'Elfe en adopte toutes les attitudes physiques ainsi que les contraintes.

DON D'ESPRIT 100% R-10 R15+

Portée Un végétal

Durée Illimité

Effet Ce sort permet d' « éveiller » un végétale, c'est à dire de lui donner une intelligence, de l'empathie et du rêve. De plus le végétal en question peut communiquer télépathiquement avec la personne de son choix, mais il ne parle que l'elfe (à +3). Les caractéristiques typiques d'un végétal éveillé sont les suivantes :

- intellect : 6
- empathie : 10
- rêve : 10

Les caractéristiques physiques dépendent de la cible. La télépathie qu'utilisent les végétaux éveillés a une portée de 10m. Il est possible de monter les caractéristiques d'un végétal éveillé en ajoutant, au 15 point de base, 2 points de rêve par point de caractéristique supplémentaire. De plus les compétences que connaissent les végétaux éveillés sont celle qu'on veut bien leur apprendre et elles peuvent être très diverses ; mais il est très rare de voir un végétal avoir une compétence dans le positif !

Soflos

La voie de Soflos est celle qui régie le monde animal, grâce à cette voie les Elfes communient avec les animaux et s'intègrent à leur milieu. Les sorts de cette voie sont exprimés de la même façon que dans Phytos.

Les sortilèges de connaissances

Ce sont les sortilèges qui permettent d'obtenir des informations sur le monde animal. Cela peut être sur la nature d'un animal, son comportement, ses habitudes etc...

FAMILLE 10% R-1 r1

Portée A vue

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet de déterminer le type de d'animal vu par le mage. Grâce à ce sortilège on peut connaître le nom de l'animal mais aussi son sexe, son âge et toute les informations physique qu'un simple jet de zoologie permet de distinguer (et non de savoir !)

LIEU 30% R-3 r2

Portée Infini

Durée Instantané

Effet Permet au mage qui se concentre sur un animal, dont il connaît le nom et qu'il visualise dans son esprit, de connaître la direction dans laquelle il faut se diriger pour le trouver. De plus le mage à une brève vision du lieu le plus proche où l'on va trouver le dit animal ; mais il n'a aucune idée de la distance qu'il doit parcourir pour l'atteindre.

MODE DE VIE 40% R-4 r1

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet au mage, qui touche un animal, de connaître ces besoins pour qu'il s'épanouisse (nourriture, climat, etc...). Cela permet aussi de savoir si on peut l'élever en captivité s'il est de nature agressive, etc...

SANTE 40% R-4 r2

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet de savoir si l'animal touché par le mage est en bonne santé ou pas. Il permet de déterminer la maladie qu'a l'animal ou bien la malformation. Cela ne permet en aucun cas de savoir si l'animal est sous l'effet d'une magie quelconque.

VIE MAGIQUE 60% R-6 r3

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège permet au mage, qui touche un animal, de savoir si ce dernier a des propriétés magiques. S'il peut lancer des sorts (comme la sirène), s'il peut créer des déchirures (comme la licorne), etc...

REVE 80% R-8/? r1/+

Portée Toucher

Durée Instantané

Effet Ce sortilège à deux utilisations ; il permet de savoir si un animal est sous l'effet d'un sort (R-8 r1) et une fois que ceci est déterminé de savoir quel sortilège à été utilisé (R-(difficulté du sort) r(moitié des points de rêve dépensés pour le sort). Une fois ceci déterminé, si le mage veut annuler les effets du sort il doit le faire par la magie adéquate.

Les sortilèges d'apaisement

Ces sortilèges très simples permettent de calmer les animaux agressifs qui en général se méfient des humanoïdes quels qu'ils soient.

MINEURS 20% R-2 r2

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de calmer les animaux de petite taille en cas d'agressivité. La taille de l'animale doit être inférieure à celle du mage pour que le sortilège puisse fonctionner.

MAJEURS 50% R-5 r4

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de calmer les animaux de grande taille en cas d'agressivité. La taille de l'animale doit être supérieur à celle du mage pour que le sortilège puisse fonctionner.

ZONE 80% R-8 r6

Portée Empathie x 10m2

Durée HN

Effet Ce sortilège permet d'apaiser des animaux quelque soit leur taille et leur nombre tant qu'il se trouve dans l'aire du sort. Le centre de la zone est le mage, donc si ce dernier se déplace, la zone en fait autant.

Les sortilèges de contrôle

Les sortilèges de contrôle permettent de transformer un animal quelconque en un familier fidèle et obéissant. Pour tous les sortilèges qui suivent en cas de réussite particulière, la cible sera éternellement fidèle (Durée : illimité) sauf si elle venait à être maltraité.

OISEAUX 30% R-3 r3

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de faire d'un oiseau un familier.

REPTILES 40% R-4 r3

Portée Empathie en m.

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de faire d'un reptile un familier.

MAMMIFERE 60% R-6 r4

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de faire d'un mammifère un familier.

AQUATIQUE 80% R-8 r5

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de faire d'un habitant des fonds aqueux un familier.

INSECTES 100% R-10 r6

Portée Empathie en m

Durée HN

Effet Ce sortilège permet de faire d'un insecte un familier ; ou de contrôler un essaim d'insecte au complet contrairement aux autres animaux les insectes ne deviennent jamais des familiers et peuvent par conséquent être contrôlé à volonté. Dans leur cas une réussite particulière n'aura pas pour cause de faire un familier illimité.

Autres sortilèges

ADOPTION DE SENS 50% R-5 r3

Portée Toucher

Durée HN

Effet Ce sortilège permet d'adopter les cinq sens d'un familier (en aucun cas des sens que ne possède pas le mage), moins s'il ne les possède pas tous. Pour cela il faut que le mage se concentre et ne tente aucune autre action pendant sa concentration, sinon le sortilège est rompu. On ne peut en aucun cas accéder aux pensées, à la mémoire du familier ni même communiquer télépathiquement avec lui.

APAISER LES HUMANOÏDES 110% R-spc r4

Portée à vue.

Durée HN

JR r-8

Effet Ce sortilège permet de calmer un humanoïde quel que soit sa race par un simple geste amical. On ne peut tenter ce sortilège que sur des personnes dont l'intellect est inférieur ou égal au dixième de son pourcentage (Empathie / voie) dans la voie qui altère son règne (animal ou végétal). La difficulté du sortilège est égale à la moitié de son intellect (arrondir à l'entier supérieur). La victime à droit à un jet de sauvegarde qui annule l'effet du sortilège en cas de réussite. En cas d'échec la victime est soulagée de toute émotion d'agressivité ou de volonté de nuire.

INODORANCE 40% R-4 r2

Portée Spéciale

Durée HN

JR r-8

Effet Ce sortilège permet au mage de faire en sorte qu'un être vivant n'est plus aucune odeur ; ce peut être un végétal ou un animal et qu'il se déplace ou non n'a aucune importance : ce dernier ne dégage plus d'odeur. Si elle ne souhait pas être affectée par le sortilège la victime à droit à un jet de résistance si elle le souhaite le sortilège agit sans problèmes.

INVOCATION 60% R-6 rspc

Portée Infini

Durée Spéciale

Effet Ce sortilège permet au mage d'invoquer un animal dont il connaît le nom et qu'il visualise dans son esprit. L'animal, correspondant à la dénomination, le plus proche arrivera aussi vite qui lui est possible sur les lieux de l'invocation. Puis une fois sur place si rien ne se passe il retournera d'où il vient. Le nombre de points de rêve à dépenser est égal à la taille de l'animale divisé par deux.

IMMUNITE 60% R-6 r3

Portée Toucher

Durée Jusqu'à l'heure du château dormant

JR r-8

Effet Ce sort permet au mage de ne pas tenir compte des conséquences d'un empoisonnement futur. Ce sortilège fonctionne comme un vaccin et n'est que préventif, il n'est pas applicable après un empoisonnement ; de plus il n'est préventif que pour les empoisonnements dûent aux animaux ! Si la victime ne souhaite pas bénéficier de l'effet de ce sort la victime peut toujours faire un jet de sauvegarde, qui s'il est réussi, laissera le poison faire son effet, si elle venait à être empoisonnée. On ne peut tenter ce sort qu'une fois par jour sur une personne.

METAMORPHOSE 100% R-var rvar

Portée touché.

Durée HN cible.

JR r-8

Effet Ce sort permet de transformer la cible touchée (à condition qu'elle appartienne au règne animal) en un animal au choix du mage. La victime si elle le souhait a droit à un jet de sauvegarde. La difficulté est égale à :

10 + (différence de la taille de la cible et de l'animal choisi). [Même si l'ajustement est positif c'est un malus !]

Le sortilège dure jusqu'à la prochaine heure de naissance de la cible (aucun moyen de retrouver sa forme originel avant cette heure !).

Guérison

Ces sortilèges non pas de voie définie et peuvent être utilisé indifféremment avec l'une ou l'autre ; cela dépend de la cible, si on souhaite soigner un animal on le fera avec Soflos si c'est un végétal on le fera avec Phytos. Dans tous les cas on ne pourra pas tenter deux fois le même sortilège sur la même personne dans la même heure. Pour les êtres intelligents qui sont soigné par la magie elfique, ces derniers doivent réussir un jet d'empathie à zéro sans quoi le sortilège n'aura aucun effet (mais aura été tenté !), le mage lui ne perdra pas les points de rêve. La seule exception à cette règle est quand le mage applique un sortilège à lui-même, il n'a pas à faire un jet d'empathie. Ce jet est là pour vérifier la communion et la réceptivité de la cible avec le soigneur, un être emphatiquement faible aura beaucoup de mal à être soigne par un utilisateur de la magie elfique.Pour tous ces sortilèges la cible qui ne souhait pas subir le sort peut faire un jet de sauvegarde.

GUERISON DES BLESSURES var% R-var rvar

Portée Toucher

Durée Permanent

JR r-8

Effet Ce sortilège a pour effet de soigner les blessures ; celles-ci cicatrisent à grande vitesse et les points de vie peuvent remonter. Voici les différentes variantes de ce sortilège :

- Niveau 1 - 30% R-3 r1 : arrête les hémorragies et stop les conséquences des dommages physiques tout comme la compétence Chirurgie.

- Niveau 2 - 40% R-4 r1+ : redonne à la cible jusqu'à 4 points d'endurance à raison d'un point par point de rêve dépensé.

- Niveau 3 - 60% R-6 r1+ : redonne à la cible jusqu'à 16 points d'endurance (ou de point de vie jusqu'à ce qu'il soit à leur maximum)à raison de 4 point par point de rêve dépensé.

- Niveau 4 - 70% R-7 r5 : éradique de façon instantanée et définitive toutes les conséquences biologiques, traumatiques d'une blessure.

- Niveau 5 - 80% R-8 r1+ : redonne à la cible ces points d'endurance (ou de point de vie jusqu'à ce qu'il soit à leur maximum)à raison de 5 points par point de rêve dépensé.

- Niveau 6 : 120% R-10 r15 : met la cible au maximum de ces points de vie, endurance et fatigue de façon instantanée et permanente ; de plus ce niveau permet d'éradiquer toutes les conséquences biologiques, traumatiques d'une blessure, de guérir d'éventuelles maladies et de purifier d'éventuels poisons.

GUERISON DES MALADIES 70% R-var r5

Portée Toucher

Durée Permanent

JR r-8

Effet Ce sortilège permet de soigner une maladie en un instant. Une fois le sort lancé, la cible est guérie, mais pas forcément remise (cela dépend de son état lors du lancement du sort). La difficulté du sortilège est égale à la malignité de la maladie la dépense en point de rêve par contre est la même qu'il s'agisse d'un rhume ou d'un cancer !

GUERISON DE ZONE 120% R-(10+?) r2+?

Portée Empathie x 1m2.

Durée Permanent

JR r-8

Effet Ce sortilège permet d'utiliser tous les autres sortilèges de guérison non pas sur une cible mais sur une zone ; les êtres vivants se trouvant dans cette zone bénéficieront de l'effet du sort s'ils réussissent leur jet d'Empathie à zéro. La difficulté est égale à celle du sortilège de base plus 10 et la dépense en points de rêve est égale à celle du sortilège de base plus 2.

NEUTRALISATION DES POISONS 90% R-var r7

Portée Toucher

Durée Permanent

JR r-8

Effet Ce sortilège permet de neutraliser un poison en un instant. Une fois le sort lancé, la cible est purifiée, mais pas forcément remise (cela dépend de son état lors du lancement du sort). La difficulté du sortilège est égale à la malignité du poison la dépense en point de rêve par contre est la même qu'il s'agisse d'un poison à faible ou forte virulence.

La Magie Nanique

Source. Jérôme Pelon sur l'Araignée des Sables

Les Nains utilisent aussi le rêve pour altérer la réalité, mais curieusement ils se sont concentrés exclusivement sur une magie (qu'eux même appellent Sorcellerie) qui influe sur les quatre éléments fondamentaux.

Par contre ils ne voyagent pas dans les Terres Médianes du Rêve ; au lieu de puiser leur puissance dans le rêve il la puise dans son émanation la plus forte : le Plan Terrestre.

Avec ce principe, les voies utilisées par les sorciers sont bien évidements plus restreints que celles du Draconic. Pourtant on remarque quelques similitudes entre les deux ; par exemple, les transmutations élémentales de la Voie d'Oniros se retrouvent en partie dans les quatre Voies de la Sorcellerie Nanique.

Mais les Nains ont besoin des éléments pour faire agir leur sorcellerie ; en aucun cas un Sorcier ne saurait créer un des quatre éléments à partir de rien. La Sorcellerie Nanique est la voie de la manipulation élémentale.

Il faut aussi avouer que la Sorcellerie n'attire pas beaucoup de Nains, il semblerait qu'ils soient plus attirés par la technique que par les sciences occultes.

Pourtant leur magie est très puissante (pas autant que le Draconic mais assez pour valoir la peine de se pencher dessus), de plus les Sorciers sont considérés par leurs contemporains comme des mystiques un peu dérangés, ceci à cause du culte qui tourne autour de la sorcellerie Nanique.

En effet les Sorciers "vénèrent", ou plutôt méditent sur la Nature Latente (les éléments) pendant de longues heures pour acquérir leur science.

Ils ont aussi des cultes "élémentaires" qui leur permettent de pénétrer spirituellement les éléments et ainsi d'en retirer le savoir essentiel.

Il faut bien avouer que ces cérémonies ont un caractère folklorique certain et qu'en cela les autres Nains y voient une ridicule comédie qui mérite d'être classée dans les livres de légendes.

Malgré tout, la Sorcellerie Nanique est passée à travers les âges et perdure encore aujourd'hui.

Les sorciers ont aussi de très bonnes relations avec les Elfes qui partage leur amour de la terre. La plus part des grands Sorciers sont aussi des "amis des Elfes" et beaucoup s'initient à la magie Elfique.

Par contre en général, seul les "élèves" vraiment doués sont pris par un mentor (les autres préférant se lancer dans l'étude des techniques "modernes").

C'est pourquoi pour créer un Sorcier il faut à la création :

- Rêve : 15
- Empathie : 12
- Intellect :12
- Volonté :12

Ceci fait après réévaluation en fonctions des modificateurs de race. Si à la création un personnage possède ces attributs il pourra être Sorcier, sinon il ne pourra jamais s'initier à la magie Nanique (l'initiation doit se faire à l'adolescence). C'est aussi pourquoi seul les magiciens des autres magies sont les seul à pouvoir apprendre cette magie car les autres ne sont pas imprégnés du Flux magique universel (Tous les mages du Draconic et tous les Elfes peuvent apprendre cette magie).

Lancement d'un Enchantement

Tout comme les Elfes, les Nains doivent se concentrer pour pouvoir enchanter un élément de leur choix (jet de volonté à '0'). Mais avant tout pour enchanter un élément, un Sorcier doit posséder des composants bénis. Ces composants diffèrent en fonction des voies qu'utilise le Sorcier.

Pour Aquos, le Sorcier doit avoir une petite quantité d'eau bénite ; c'est une eau qui vient du fonds des légendes et qui viendrait de la première source du premier âge. Cette source aurait été découverte par les Nains à cette époque et nul ne sait (à part les très grands Sorciers) où elle se trouve. Toujours est-il que cette eau est nécessaire pour lancer un enchantement ; mais il suffit de la mélanger avec n'importe quelle eau pour que cette dernière soit bénie à son tour. Les Sorciers ont juste besoin d'une petite quantité qu'ils prennent soins d'alimenter régulièrement.

Pour Gaïos, il faut de la terre Sainte, qui n'est autre que de la terre quelconque bénie par de l'eau bénite.

Pour Pyros il suffit d'avoir une flamme, même de petite taille, pour lancer un enchantement. C'est pourquoi les briquets sont des instruments prisés des Sorciers.

Enfin pour Aéros il faut une bouffé de fumée d'herbe de lune qui est nommée par les Nains "l'Âme dAéros". Curieusement cette plante n'a aucun effet sur les nains mais elle est indispensable pour lancer un enchantement avec la voie d'Aéros.

C'est pourquoi tous les Sorciers ont toujours sur eux une fiole d'eau bénite, une bourse de terre sainte, une bourse d'herbe de lune, une pipe et un briquet. Et tous les Sorciers fument la pipe cela va de soit c'est à la fois une tradition et une nécessité.

Détails d'un Enchantement Nanique

Les enchantements fonctionnent comme les sorts du Draconic. A la seule différence, que les terres médianes n'existant pas, il n'y a pas de description des terres dans la composante d'un enchantement.

Apprentissage des Enchantements :

La magie Nanique peut être apprise par n'importe quel mage des autres peuples (pas les vrai-rêvants), a condition qu'il satisfasse les conditions de caractéristiques énoncées plus haut. Tous les Elfes peuvent apprendre cette magie, les Elfes étant tous plus ou moins magiciens.

Pour apprendre à connaître les quatre Voies de la Sorcellerie il faut tout simplement participer au moins une fois par mois à une cérémonie et méditer au moins une fois par semaine (sinon les points d'expériences d'après ces périodes ne sont plus comptabilisés). Pour apprendre les Enchantements il suffit de les avoir écoutés de la voix de son tuteur ou de les avoirs lus (car les enchantements Nanique peuvent s'écrire dans n'importe quelle langue, bien que l'elfe s'y prête le mieux).

Remarques : Les quatre Voies de la Sorcellerie Nanique se comportent comme le Draconic (évolution) et commencent elles aussi à -11.

Liste des Enchantements des Voies Naniques

GAÏOS	AQUOS	AEROS	PYROS
Animation de terre	Animation d'eau	Air en eau	Arme de feu
Armure de terre	Aquafaçonnage	Air en feu	Chaleur accrue
Bénédiction	Armure aquatique	Bouclier de densité	Feu en air
Passer à travers la terre	Contrôle des courants	Contrôle d'une masse d'air	Feu en eau
Terraformage	Eau en air	Contrôle des vents	Feu illusoire
Terre en air	Eau en feu	Densité	Feu magique
Terre en eau	Eau en glace	Façonnage aérien	Foudre
Terre transparente	Pluie	Illusion aérienne	Ignition
Tremblement de terre	Purification	Messager / Porteur	Souffle pyrophore
	Sol aquatique solide	Respiration aquatique	
		Sol aérien solide	
		Température	

De plus il y a des enchantements communs à toutes les Voies ; ces enchantements sont ceux destinés à créer un élémentaire au service du Sorcier. Ces enchantements sont les suivants :

Contrôle de forme Stabilité de forme Golem Maîtrise Alliance

Ils doivent être utilisés dans cet ordre si l'on souhaite réaliser un Golem à partir d'un élément. Le processus dure au maximum le temps qu'il faut au dernier sort pour être inefficace (dans certain cas ce peut être permanent). L'utilisation de l'enchantement d' Aliance coûte au Sorcier un point de constitution définitivement.

Explication des Enchantements

Alliance R-4 r4

Portée Toucher

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Cet enchantement permet aux Sorciers de lien un Golem à une "étincelle de vie" (voir création d'un élémentaire). Il faut pour cela que le Golem soit prêt et que le Sorcier se soit procuré l'étincelle de sont choix. Cet enchantement se déroule lors d'un rituel qui dure au minimum une heure.

Air en feu R-8 r6

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Air en feu R-10 r6

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Animation d'eau R-4 r1+

Portée Empathie x2m

Durée Concentration

JR Aucun

Effet Cet enchantement permet d'animer à souhait un volume d'eau de 2pts de Taille par points de rêve. Le Sorcier peut en faire ce qu'il veut tant qu'il se concentre (jet de volonté à '0' tous les rounds), mais il ne pourra pas tenter d'autres actions complexe.

Animation de terre R-5 r1+

Portée Empathie x2m

Durée Concentration

JR Aucun

Effet Même chose qu'animation d'eau.

Aquafaçonnage R-6 r1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet de donner la forme que l'on veut à un volume d'eau, à raison de 2pts de Taille par point de rêve. Le façonnage reste efficace jusqu'à la prochaine heure de naissance du Sorcier.

Arme de feu R-4 r1+

Portée Toucher

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Permet de créer un feu magique sur une arme de son choix, le feu disparaîtra dès le premier contact avec sa victime. On ajoutera 5 au jet d'encaissement pour chaque point de rêve investit.

Armure aquatique R-6 r1+

Portée Toucher

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Permet à un volume d'eau de jouer le rôle d'armure sur le Sorcier (et uniquement). L'eau moulera parfaitement le sujet et le protégera d'un point d'armure par point de rêve, sans malus d'armure. Il faut tout de même avoir un volume d'eau égale à la taille du Sorcier !

Armure de terre R-5 1+

Portée Toucher

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Même chose que ci-dessus sauf que pour un point de rêve le Sorcier gagne 2pts d'armure et -1 de malus armure, sauf si elle est réalisée à partir de sable !

Bénédiction R0 r1

Portée Toucher

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Permet de transformer un volume de terre au choix en terre Sainte propre à toute transformation. Il faut pour l'opération une petite quantité d'eau bénite.

Bouclier de densité R-3 r1

Portée Empathie en m.

Durée 5 rounds

JR Aucun ou r-8.

Effet Permet de créer sur n'importe quelle cible (la main), un bouclier invisible de protection 15 pendant 5 rounds.

Chaleur accrue R-6 1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet d'augmenter la chaleur dégager par un feu normal de façon permanente. De plus le jet d'encaissement est augmenté de 3 par point de rêve en cas de brûlure.

Contrôle de forme R-6 r4

Portée Empathie x10m

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Permet de contrôler les mouvements d'une masse élémentale qu'elle que soit sa Taille, ceci pendant une heure.

Contrôle des courants R-10 r10

Portée Empathie x1km

Durée 2 jours.

JR Aucun

Effet Permet de contrôler un courant marin ou d'en créer un nouveau de manière à guider un navire où l'on souhaite. L'enchantement est valable pour 2 jours

Contrôle des vents R-10 r6+

Portée Empathie x1km

Durée 1 jours.

JR Aucun

Effet Même chose que ci-dessus mais pour les masses d'air. Chaque point supplémentaire augmente la force du vent de un, mais ceci pendant au maximum un jour.

Contrôle d'une masse d'air R-4 r1+

Portée Empathie en m

Durée 1 heure.

JR Aucun

Effet Permet de contrôler une masse d'air et de lui donner une densité, une fluidité, etc... Au choix du Sorcier, a raison d'un point de taille par point de rêve, ceci pendant une heure.

Densité R-3 r1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet de contrôler la densité d'un volume de gaz dans un volume égale à 5 points de taille par point de rêve, ceci jusqu'à la prochaine heure de naissance du Sorcier.

Eau en air R-4 r2

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Eau en feu R-8 r6

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Eau en glace R-4 r1+

Portée Empathie x2m

Durée en fonction de la température.

JR Aucun

Effet Permet de transformer un volume d'eau (inférieur ou égale à 5 fois l'empathie du Sorcier) en glace de 10 cm d'épais. Il faut investir 1 point de rêve supplémentaire par tranche de 10 degrés au-dessus de zéro. La glace fondra ensuite normalement.

Façonnage aérien R-4 r1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Même chose que pour aquafaçonnage mais pour un point de rêve pour 4 point de taille.

Feu en air R-4 r2

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Feu en eau R-6 r4

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Feu illusoire R-2 r1

Portée Empathie en m

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Transforme n'importe quel feu en un feu illusoire, c'est à dire qu'il ne dégagera qu'une faible chaleur et ne pourra en aucun cas causer de dégâts ni être éteint de façon physique, ceci de façon permanente.

Feu magique R-2 r1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Cet enchantement créer un feu magique qui ne nécessitera pas de combustible qui pourra au choix dégager de la chaleur ou non (température au choix). Pour rajouter 5 points au jet d'encaissement il faut dépenser 1 point de rêve supplémentaire (c'est un max), ceci permet de "gonfler" la puissance d'une forge !

Foudre R-8 r3

Portée Empathie x1km

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Permet lors que les situations climatiques l'autorisent, de provoquer la foudre et aussi de cibler (à un mètre près) l'endroit où va tomber la foudre. Un seul éclair touchera le sol conformément à la volonté du Sorcier.

Golem R-10 r12

Portée Toucher

Durée Concentration

JR Aucun

Effet Permet de transformer n'importe quelle masse "formée" en un Golem qui obéira au Sorcier tant que celui pourra se concentrer (jet de volonté à '0' toutes les 30 minutes).

Ignition R-2 r1

Portée Toucher

Durée Variable

JR r-8.

Effet Permet de mettre le feu à n'importe quel combustible (même mouillé) par simple contacte du Sorcier sur la cible, le feu n'est pas magique.

Illusion aérienne R-3 r2

Portée Empathie x10m

Durée HN

JR r-8.

Effet Permet de créer une illusion visuelle sur une masse d'air, pouvant lui donner l'allure d'un humanoïde, d'un animal, d'une plante ou d'un objet, mais il faut au par avant que la masse d'air soit stable. L'illusion est au choix du Sorcier.

Maîtrise R-7 r10

Portée Toucher

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Cet enchantement permet au Sorcier de prendre le contrôle d'un élémentaire qui n'est pas de sa création ou qui a été allié à une étincelle de vie. L'effet est permanent.

Messager / porteur R-8 r3/r5+

Portée Toucher

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Cet enchantement à deux utilisations, il peut soit transporter un petit objet comme le ferait un oiseau de grande taille (aigle) soit transporter une personne et son équipement sur les airs. Dans le premier cas l'objet est tout simplement porté par le vent dans un lieu choisi par le Sorcier (le lieu doit être connu du Sorcier !) ; dans le deuxième cas il faudra au Sorcier un tapis, une couverture ou tout autre "linge" du même gabarit. De plus tous les 2 pts de rêve supplémentaires, le Sorcier peut prendre une autre personne et son équipement avec lui. Le "tapis volant" sera guidé par le Sorcier pendant une heure au maximum.

Passer à travers la terre R-6 r3

Portée Le sorcier

Durée 1 minute

JR Aucun

Effet Permet au Sorcier de passer à travers une masse de "terre" épaisse (jusqu'à une épaisseur en mètre égale à sa volonté. Ceci comme s'il s'agissait d'une masse gazeuse, pendant une minute.

Pluie R-4 r6

Portée Empathie x1km

Durée Variable.

JR Aucun

Effet Permet de faire pleuvoir lors que les conditions climatiques sont favorables, mais ne permet en aucun cas d'arrêter la pluie une fois qu'elle commence à tomber.

Purification R0 r1

Portée Toucher

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Permet de purifier un volume d'eau souhaité en eau chimiquement pure et propice à être bénite.

Respiration aquatique R-4 r2

Portée Le sorcier

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet au Sorcier de respirer sous l'eau comme s'il s'agissait de l'air, cela ne change en rien le milieu aqueux mais lui permet de respirer comme les poissons, ceci jusqu'à sa prochaine heure de naissance.

Sol aérien solide R-7 r3+

Portée Empathie en m

Durée 1 heure.

JR Aucun

Effet Permet de transformer l'air en une surface solide et propice au déplacement comme sur un pont à raison d'autant de fois l'empathie du Sorcier qu'il a investit de point de rêve. Le pont devient légèrement opaque et reste actif pendant une heure.

Sol aquatique solide R-3 r1+

Portée Empathie en m

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Même chose que ci-dessus mais pour l'élément liquide.

Souffle pyrophore R-5 r2

Portée Empathie en m

Durée 1 utilisation ou 10 minutes

JR Aucun

Effet Permet au Sorcier de souffler du feu comme le font certains monstres et d'occasionner des dégâts à +5 ; la portée du souffle est égale en mètre à l'empathie du Sorcier.

Stabilité de forme R-4 r10

Portée Toucher

Durée Permanent

JR Aucun

Effet Permet à un volume d'élément de garder sa forme actuelle quelle qu'elle soit et ceci de façon permanente.

Température R-5 r1+

Portée r = Empathie en m

Durée 1 heure

JR Aucun

Effet Permet de faire varier la température dans un rayon égale à l'empathie du Sorcier (ce dernier en étant le centre). Ceci à raison de plus ou moins 5 degrés par points de rêve pendant une heure.

Terraformage R-8 r1+

Portée Empathie en m

Durée HN

JR Aucun

Effet Même chose que Aquafaçonnage mais pour la "terre".

Terre en air R-8 r6

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Terre en eau R-6 r4

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Terre transparente R-4 r4

Portée Empathie x2m

Durée HN

JR Aucun

Effet Identique au sort de transmutation élémentale de la voie d'Oniros.

Tremblement de terre Spc r1+

Portée A vue (r = Emathie en m.)

Durée 1 minute

JR Aucun

Effet Permet de créer un tremblement de terre sur une aire égale à l'empathie du Sorcier (dans son champ de vision !) à raison de un échelon sur l'échelle des séismes par 2 points de rêve ; la difficulté suivant le même calcul (jusqu'à -18 pour 18 point de rêve !).

Du Très Haut Rêve

Source. Perceline sur le site de l'Omnirêve

L'analyse des motivations des joueurs développant une compétence de haut-rêve à haut ou très haut niveau (typiquement plus de +6) laisse deviner parfois la simple envie d'apprendre et de pratiquer certains sorts inaccessibles autrement, du fait de la limitation à 3 niveaux de difficulté au dessus de la compétence draconique. Or, ce développement a de nombreuses autres conséquences sur la pratique du haut-rêve: typiquement les rencontre frisant la simple plaisanteries, les têtes de dragons coupées à tout bout de champ, les sorts usuels toujours lancés à 100% ou plus, et le stockage permanent d'une tétrachiée de sorts en réserve. Tout ceci affadit le jeu. Le Tinkle Bavard avait bien proposé autrefois une augmentation de la difficulté des rencontres de la moitié du niveau en draconique, mais cela ne résout pas tout. Nous proposons en sus une autre règle optionnelle pour ceux qui ne sont pas de vrais Graubyles, mais qui ont juste envie de jouer un peu avec plus fort qu'eux :

- Suppression de la limite à +3 au dessus de la compétence. Tout un chacun peut acquérir n'importe quel sort dans une voie qu'il maîtrise (niveau 0 au moins), à ses risques et périls (et à ceux de ses petits camarades).

- Le coût d'acquisition est majoré de +10 pour le premier niveau en excès de la règle normale, +20 pour le deuxième, +30 pour le troisième, etc., tout ceci étant cumulatif (soit par exemple 60 points pour 3 niveaux en excès, 100 points pour 4.

- L'apprentissage et l'utilisation de sorts au-delà de 3 niveaux au dessus de la compétence du haut-rêvant sont considérés comme imparfaitement maîtrisés et dangereux. En conséquence, l'échec particulier est aussi considéré comme un échec total, avec un effet à complète discrétion du Gardien, comme le stipule la version 2 des règles (il faut bien qu'il s'amuse aussi, et il doit y avoir un risque réel à jouer avec le feu, surtout si les raisons ne sont pas très convaincantes...).

Tout le reste est inchangé. Mais il ne serait pas idiot de limiter aussi le +1% par sort réussi dans une case donnée à 10% maximum. Enfin, c'est à chacun de voir. Bon rêve à tous.

Apprentissage Draconic

Source. Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

Regles d'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 ").

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-dessus, 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.

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.

Jet de méditation

Jet de Méditation	Malus de Lecture (Sort)	Malus de Lecture (Voie)
Réussite Norm.	-7	-4
Réussite Signif.	-3	-2
Réussite Part.	0	0

La Case de Résonance

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

Résultat du jet de lecture	Points gagnés (voie ou sort)
Réussite Part.	4 Points
Réussite Signif.	3 Points
Réussite Norm.	2 Points
Echec Normal	Rien
Echec Part. ou Total	Rêve actuel à -8 ouQueue de Dragon

Afflictions des voyageurs

Source. Site du Conteur des Rêves

Queues de Dragon pour les Hauts Rêvants

Il semble que certains voyageurs, parmi lesquels nombre de haut-rêvants notoires, subissent de temps à autre d'étranges afflictions. Plusieurs observateurs nous ont ainsi rapporté les comportements insolites de leurs compagnons. Nous avons pu, grâce aux légendes et aux récits de voyage, réunir ici les troubles les plus fréquemment observés.

Notes techniques

Nous avons repris une bonne partie des queues indiquées dans le livre des règles. Cependant certaines ont été légèrement modifiées pour des questions de jouabilité. Nous avons rajouté à celles-ci une série de nouvelles queues permettant de varier les plaisirs.

Pour faciliter la tâche du Gardien des Rêves, nous avons de plus distingué les queues pour haut-rêvant de celles pour vrai-rêvants. Ceux-ci ont donc maintenant droit également à leurs queues personnalisées, même s'il reste de nombreux recoupements. Les deux listes qui suivent contiennent chacune 100 queues, classées grossièrement et subjectivement par ordre de "méchanceté".

Nous proposons également une autre définition des désirs lancinants : tant que le désir n'est pas satisfait, décaler les jets de moral d'une catégorie. Ainsi un jet de moral en situation neutre devient un jet de moral malheureux et un jet de moral malheureux fait perdre obligatoirement un point de moral en plus du jet.

Au sujet des durées : Une durée d'une heure signifie que la queue dure jusqu'à la fin de l'heure suivante. Une durée d'une journée signifie jusqu'à la fin de l'heure de Château Dormant du jour suivant. Les idées fixes (IF) durent toutes une journée.

Les "OU" signifient des variantes laissées à la discrétion du Gardien des Rêves.

Les "*" représentent le nombre de points de refoulement nécessaires le cas échéant. En l'absence d'étoiles, la queue n'est pas refoulable.

Souffles de Dragon

Il nous est apparu que les souffles de Dragon proposés dans les règles sont majoritairement tournés vers le haut-rêve et que les souffles potentiellement applicables à un vrai-rêvant sont les plus durs. Or il se peut qu'un vrai-rêvant touchant un peu trop à la magie du haut-rêve finisse par obtenir un souffle. Nous proposons donc un tableau de souffles pour vrai-rêvants, reprenant celui des règles quand les souffles sont effectivement applicables.

Queues de Dragon pour les Hauts Rêvants

01	Se réveiller en poussant un grand cri déchirant. (*)
02	Ne dire ni oui ni non (IF*)
03	Désir de faire un footing : courir minimum 10 minutes. (*)
04	Désir de faire peur à quelqu'un (lui faire prendre 2 points de stress) OU faire une blague stupide. (*)
05	Désir de boire un coup : minimum jusqu'à pas frais. (*)
06	Désir de manger du poisson OU des champignons OU une trésure. (*)
07	Coup de barre : prise immédiate de 3d6 points de fatigue.
08	Ne répondre aux questions que par oui ou par non OU ne dire que non ou négation analogue. (IF*)
09	Désir de grimper dans un arbre : à au moins 3m de haut. (*)
10	Désir de faire des bulles de savon. (*)
11	Pèlerinage : le haut-rêvant doit se rendre dans une certaine case des TMR avant de pouvoir faire à nouveau usage du haut-rêve.
12	Réinsertion aléatoire : le demi-rêve du haut-rêvant est réintroduit aléatoirement dans les TMR.
13	Désir de construire une cabane. (*)
14	Coup de cafard : perte d'un point de moral (ou prise d'un point de dissolution si le moral est déjà à –3).
15	Désir d'entendre hurler un loup OU braire un âne OU rugir un tigre. (*)
16	Désir de traire une vache. (*)
17	Désir de manger un bon repas : qualité supérieure à 3. (*)
18	Désir d'embrasser un cochon sur le groin. (*)
19	Portée des sorts divisée par deux durant une journée.
20	Désir de briser un objet de verre OU casser 3d6 œufs en les jetant par terre. (*)
21	Réserves bloquées : il est impossible au haut-rêvant de déclencher un sort en réserve pendant une journée. Si le demi-rêve arrive sur une case où un sort est stocké, rien ne se passe.
22	Porter tous ses habits à l'envers. (IF*)
23	Etre très gentil envers la première personne inconnue rencontrée. (IF*)
24	Désir de danser nu sous la pluie. (*)
25	Désir de pisser dans un violon. (*)
26	Désir de se rouler dans la boue. (*)
27	Ne supporter aucun contact (volontaire) de métal avec sa peau nue. (IF*)
28	Passer la prochaine heure éveillée debout sur une jambe. (*)
29	Désir de creuser un trou : la taille minimum du trou doit être telle que le haut-rêvant puisse se tenir debout dedans. (*)
30	Avoir le visage noirci à la cendre. (IF*)
31	Désir de s'acheter un beau chapeau OU chemise OU pourpoint OU pantalon OU acquérir une chèvre. (*)
32	Traîner son épée en laisse OU sa meilleure arme. (IF*)
33	Ne pas se laver pendant 7+1Ddr jours. (*)
34	Masochisme : désir de perdre 3 points d'endurance en un round. (*)
35	Appeler les hommes madame et les femmes messire. (IF*)
36	Ne dire que des mensonges. (IF*)
37	La durée des sorts est limitée à une heure maximum.
38	Anorexie : ne rien avaler ni solide, ni liquide, pas même une potion. (IF*)
39	Désir d'être sous terre OU voir la mer OU la montagne OU le désert. (*)
40	Amnésie sélective : oubli d'une compétence possédée par le haut-rêvant durant une journée.
41	Souvenir obsessionnel de l'archétype : les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement.

42	Désir de se servir d'une compétence déterminée aléatoirement parmi les compétences du haut-rêvant de niveau supérieur à –11 : il faut faire (mais pas forcément réussir) un jet à ajustement final négatif. (*)
43	Ne parler qu'en rimes. (IF*)
44	Montée laborieuse : la montée en TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un et 3 points en déplacement accéléré.
45	Boulimie : Manger au moins un point de sust par heure. (IF*)
46	Désir de gagner de l'argent : minimum 10d. (*)
47	Réserve difficile : mettre un sort en réserve coûte 2 points de rêve au lieu d'un pendant une journée.
48	Désir de création : envie de créer quelque chose de qualité 3 ou plus, que ce soit un morceau de musique, un objet, un poème, une nouvelle recette alchimique, etc… (*)
49	Réserve interdite : il est impossible de mettre des sorts en réserve pendant une journée.
50	Rituels interdits : le haut-rêvant ne peut pas lancer de rituel pendant une journée. (**)
51	Désir de faire un cadeau (de valeur sentimentale ou pécunière) à la première personne inconnue rencontrée. (*)
52	Urgence draconique : déclencher son plus proche sort en réserve. (**)
53	Conquête : le haut-rêvant doit se rendre dans une case des TMR et la maîtriser (difficulté –7) avant de pouvoir faire à nouveau usage du haut-rêve.
54	Peur du noir : ne jamais être dans le noir complet. (IF*)
55	Ne manipuler aucun objet tranchant. (IF*)
56	Besoin de reconnaissance : désir d'être acclamé par un minimum de 10 personnes. (*)
57	Masque de narcos : Pendant 1d7 jours, à compter du lendemain, perte de 1d6 points en apparence et beauté.
58	Se prendre pour quelqu'un du sexe opposé. (IF*)
59	Parler javanais OU parler à l'envers mot par mot. (IF*)
60	Garder sur soi 3d6kg de cailloux. (IF*)
61	Magie coûteuse : les sorts coûtent un point de rêve de plus pendant un jour.
62	Marcher à reculons. (IF*)
63	Désir de se faire raser la tête. (*)
64	Ne s'exprimer que par des cris d'animaux. (IF*)
65	Mégalomanie : se prendre pour un dragon OU un roi OU quelqu'un de très important pendant une journée. (IF*)
66	Embrasser toute personne rencontrée pour la première fois de la journée. (IF*)
67	Bouleversement onirique : pendant une journée, toutes les cases d'un certain type, déterminé aléatoirement, disparaissent des TMR. Traiter le passage sur une de ces cases comme une sortie de carte. (**)
68	Besoin de haut-rêver : le haut-rêvant doit passer au minimum 20 rounds en TMR durant la journée, mais pas nécessairement en continu.
69	Inertie draconique : pendant un jour, la fatigue en TMR est doublée.
70	Désir de donner la moitié de sa monnaie à la première personne inconnue rencontrée. (**)
71	Ne pas franchir de portes OU ne pas emprunter d'escalier. (IF*)
72	Phobie du sang : à la vue du sang, le haut-rêvant doit réussir un jet de volonté à 0, renouvelable tous les rounds, ou être sonné. (IF*)
73	Mauvaise rencontre en perspective : la prochaine rencontre en TMR sera tirée sur la table des mauvaises rencontres.
74	Limitation draconique : le haut-rêvant ne peut pas utiliser une certaine voie draconique pendant une journée OU ne peut utiliser qu'une seule voie. (**)
75	Poids des étoiles : le haut-rêvant ne peut lancer que des rituels durant un jour. (**)
76	Refuser de monter dans les TMR. (IF*)
77	Insomnie : Impossibilité totale de dormir pendant un jour. (*)
78	Décrire à haute voix toutes ses actions. (IF*)

79	Désir de passer une nuit sur une échelle. (*)
80	Aller pieds nus. (IF*)
81	Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter. (IF*)
82	Pacifisme : refuser de se battre. (IF*)
83	Refuser de se déplacer autrement que porté. (IF*)
84	Vieillissement : perte d'1d4 dans une caractéristique physique (force, constitution, dextérité, agilité, odorat-goût, vue, ouïe) pour une journée.
85	Se croire invisible. (IF*)
86	Amnésie : le haut-rêvant oublie tout ce qui le concerne durant une journée. Il ne sait plus son nom, ne sait plus ce qu'il sait faire (même s'il sait encore le faire). Il se souvient de tout le reste : ses compagnons, ce qui l'entoure. (*)
87	Applaudir toute action réussie autour de soi. (IF*)
88	Garder une main sur la tête. (IF*)
89	Ne pas utiliser sa main droite OU gauche. (IF*)
90	Garder les mains croisées. (IF*)
91	Ne marcher qu'à quatre pattes. (IF*)
92	Sauter à cloche pied. (IF*)
93	Garder les yeux bandés. (IF*)
94	Eteindre tout feu rencontré. (IF*)
95	Se prendre pour un animal. (IF*)
96	Faire le mort. (IF*)
97	Vider sur sa tête toute fiole ou flacon aperçu. (IF*)
98	Cracher dans toute nourriture ou boisson aperçue. (IF*)
99	Se prendre pour un Groin. (IF*)
00	Aller tout nu, sans porter le moindre paquet ou objet. (IF*)

Queues de Dragon pour Vrais Rêvants

01	Se réveiller en poussant un grand cri déchirant. (*)
02	Ne dire ni oui ni non (IF*)
03	Désir de faire un footing : courir minimum 10 minutes. (*)
04	Désir de faire peur à quelqu'un (lui faire prendre 2 points de stress) OU faire une blague stupide. (*)
05	Désir de boire un coup : minimum jusqu'à pas frais. (*)
06	Désir de manger du poisson OU des champignons OU une trésure. (*)
07	Coup de barre : prise immédiate de 3d6 points de fatigue.
08	Ne répondre aux questions que par oui ou par non OU ne dire que non ou négation analogue. (IF*)
09	Désir de grimper dans un arbre : à au moins 3m de haut. (*)
10	Désir de faire des bulles de savon. (*)
11	Toutes les compétences de vocation deviennent des compétences normales pendant 1 jour.
12	Une des compétences de vocation du vrai-rêvant, tirée au hasard, devient une compétence normale pendant 1 Ddr jours.
13	Désir de construire une cabane. (*)
14	Coup de cafard : perte d'un point de moral (ou prise d'un point de dissolution si le moral est déjà à –3).
15	Désir d'entendre hurler un loup OU braire un âne OU rugir un tigre. (*)
16	Désir de traire une vache. (*)
17	Désir de manger un bon repas : qualité supérieure à 3. (*)
18	Désir d'embrasser un cochon sur le groin. (*)
19	Accoutumance : le vrai-rêvant désire à nouveau rêver dans les hautes-terres. (*)
20	Désir de briser un objet de verre OU casser 3d6 œufs en les jetant par terre. (*)
21	Rêve douloureux : perte d'un point d'endurance pour chaque point de rêve dépensé pendant 1Ddr jours.
22	Porter tous ses habits à l'envers. (IF*)
23	Etre très gentil envers la première personne inconnue rencontrée. (IF*)
24	Désir de danser nu sous la pluie. (*)
25	Désir de pisser dans un violon. (*)
26	Désir de se rouler dans la boue. (*)
27	Ne supporter aucun contact (volontaire) de métal avec sa peau nue. (IF*)
28	Passer la prochaine heure éveillée debout sur une jambe. (*)
29	Désir de creuser un trou : la taille minimum du trou doit être telle que le vrai-rêvant puisse se tenir debout dedans. (*)
30	Avoir le visage noirci à la cendre. (IF*)
31	Désir de s'acheter un beau chapeau OU chemise OU pourpoint OU pantalon OU acquérir une chèvre. (*)
32	Traîner son épée en laisse OU sa meilleure arme. (IF*)
33	Ne pas se laver pendant 7+1Ddr jours. (*)
34	Masochisme : désir de perdre 3 points d'endurance en un round. (*)
35	Appeler les hommes madame et les femmes messire. (IF*)
36	Ne dire que des mensonges. (IF*)
37	Sensibilité onirique : Il faut une réussite significative au JR pour résister à la magie pdt 1 jour.
38	Anorexie : ne rien avaler ni solide, ni liquide, pas même une potion. (IF*)
39	Désir d'être sous terre OU voir la mer OU la montagne OU le désert. (*)
40	Amnésie sélective : oubli d'une compétence possédée par le vrai-rêvant durant une journée.
41	Souvenir obsessionnel de l'archétype : les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement.

42	Désir de se servir d'une compétence déterminée aléatoirement parmi les compétences du vrai-rêvant de niveau supérieur à –11 : il faut faire (mais pas forcément réussir) un jet à ajustement final négatif. (*)
43	Ne parler qu'en rimes. (IF*)
44	Blocage onirique : ne peut activer aucun objet magique (y compris une potion enchantée) pendant 1 jour.
45	Boulimie : Manger au moins un point de sust par heure. (IF*)
46	Désir de gagner de l'argent : minimum 10d. (*)
47	Refus de croire au haut-rêve. (IF*)
48	Désir de création : envie de créer quelque chose de qualité 3 ou plus, que ce soit un morceau de musique, un objet, un poème, une nouvelle recette alchimique, etc… (*)
49	Purification : Désir de passer une heure dans l'eau et se laver de la souillure du haut-rêve. (*)
50	Amnistie draconique : le vrai-rêvant ne se prend pas de queue. Eh oui, ca leur arrive ;-)
51	Désir de faire un cadeau (de valeur sentimentale ou pécunière) à la première personne inconnue rencontrée. (*)
52	Amour des hauts-rêvants : le vrai-rêvant se passionne pour tout ce qui touche au haut-rêve et aux haut-rêvants et pose pleins de questions. Si un haut-rêvant est en danger il voudra le protéger. (IF*)
53	Malchance : perte de deux points de chance.
54	Peur du noir : ne jamais être dans le noir complet. (IF*)
55	Ne manipuler aucun objet tranchant. (IF*)
56	Besoin de reconnaissance : désir d'être acclamé par un minimum de 10 personnes. (*)
57	Masque de narcos : Pendant 1d7 jours, à compter du lendemain, perte de 1d6 points en apparence et beauté.
58	Se prendre pour quelqu'un du sexe opposé. (IF*)
59	Parler javanais OU parler à l'envers mot par mot. (IF*)
60	Garder sur soi 3d6kg de cailloux. (IF*)
61	Oubli d'une compétence de vocation, déterminée aléatoirement, pendant 1 journée.
62	Marcher à reculons. (IF*)
63	Désir de se faire raser la tête. (*)
64	Ne s'exprimer que par des cris d'animaux. (IF*)
65	Mégalomanie : se prendre pour un dragon OU un roi OU quelqu'un de très important pendant une journée. (IF*)
66	Embrasser toute personne rencontrée pour la première fois de la journée. (IF*)
67	Souvenir d'archétype : pendant une journée, le personnage se prend pour celle de ses incarnations qui possédait le plus haut score dans une des compétences de vocation (à tirer au sort) et est persuadé posséder effectivement ce score. Mais bien sur les compétences du vrai-rêvant ne changent pas. (IF*)
68	Se prendre pour un haut-revant (IF*)
69	Moral inefficace : pendant une journée, le vrai-rêvant ne peut pas utiliser son moral pour augmenter une compétence.
70	Désir de donner la moitié de sa monnaie à la première personne inconnue rencontrée. (**)
71	Ne pas franchir de portes OU ne pas emprunter d'escalier. (IF*)
72	Phobie du sang : à la vue du sang, le vrai-rêvant doit réussir un jet de volonté à 0, renouvelable tous les rounds, ou être sonné. (IF*)
73	Phobie du haut-rêve : demande des jets de Volonté à -4 pour approcher toute personne haut-rêvante ou objet magique (selon la croyance du personnage, pas selon la réalité des choses). (IF*)
74	Reniement : Refus de se servir de ses compétences de vocation. (IF*)
75	Chance bloquée : pendant 1Ddr jours, le vrai-rêvant ne regagne pas de points de chance.
76	Obsession : refus de se servir d'une compétence autre que ses compétences de vocation. (IF*)
77	Insomnie : Impossibilité totale de dormir pendant un jour. (*)
78	Décrire à haute voix toutes ses actions. (IF*)
79	Désir de passer une nuit sur une échelle. (*)

80	Aller pieds nus. (IF*)
81	Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter. (IF*)
82	Pacifisme : refuser de se battre. (IF*)
83	Refuser de se déplacer autrement que porté. (IF*)
84	Vieillissement : perte d'1d4 dans une caractéristique physique (force, constitution, dextérité, agilité, odorat-goût, vue, ouïe) pour une journée.
85	Se croire invisible. (IF*)
86	Amnésie : le vrai-rêvant oublie tout ce qui le concerne durant une journée. Il ne sait plus son nom, ne sait plus ce qu'il sait faire (même s'il sait encore le faire). Il se souvient de tout le reste : ses compagnons, ce qui l'entoure. (*)
87	Applaudir toute action réussie autour de soi. (IF*)
88	Garder une main sur la tête. (IF*)
89	Ne pas utiliser sa main droite OU gauche. (IF*)
90	Garder les mains croisées. (IF*)
91	Ne marcher qu'à quatre pattes. (IF*)
92	Sauter à cloche pied. (IF*)
93	Garder les yeux bandés. (IF*)
94	Eteindre tout feu rencontré. (IF*)
95	Se prendre pour un animal. (IF*)
96	Faire le mort. (IF*)
97	Vider sur sa tête toute fiole ou flacon aperçu. (IF*)
98	Cracher dans toute nourriture ou boisson aperçue. (IF*)
99	Se prendre pour un Groin. (IF*)
00	Aller tout nu, sans porter le moindre paquet ou objet. (IF*)

Souffles de Dragon pour les Vrais Rêvants

01	PERTE D'INNOCENCE	Le vrai-rêvant devient un haut-rêvant. Contrairement à la tête correspondante, il n'est pas possible de refuser.
02-12	CHANCE TENUE	Pendant 7+1Ddr jours, le vrai-rêvant cesse de regagner ses points de chance.
13-22	QUETE DE SOI-MEME	Le vrai-rêvant perd tous ses avantages de vrai-rêvant tant qu'il n'a pas gagné un niveau dans une de ses compétences de vocation (tirée au hasard). Remarque : les points de stress affectés à cette compétence devront donc être convertis sur la table normale et non sur la table de vocation.
23-32	REVE DOULOUREUX	Pendant 1Ddr jours, le vrai-rêvant perd 1 pt vie pour chaque point de rêve qu'il dépense.
33-42	REVE FAIBLE	Pendant 1Ddr jours, le vrai-rêvant a sa caractéristique rêve (et son seuil) divisée par deux.
43-51	AMNESIE SELECTIVE	Une compétence de vocation du vrai-rêvant, tirée aléatoirement, tombe à son niveau de base. Cette compétence remonte ensuite jusqu'à son niveau initial à raison d'un niveau par jour.
52-60	CHALLENGE	Avant de pouvoir à nouveau se servir de ses compétences de vocation, le vrai-rêvant doit d'abord réussir un challenge à –9 dans chacune de ces compétences. Tant que le jet n'aura pas été réussi, tous les jets de difficulté plus faciles que -9 dans cette compétence seront en fait à -9, cela correspondant - selon les cas - à la difficulté supplémentaire que le vrai-rêvant s'impose. Par exemple pour le cas de botanique, le vrai-rêvant voulant s'interroger sur les vertus d'une plante relativement connue, verra en fait son esprit détourné de cette question trop facile pour se pencher sur celle des propriétés de telle autre espèce qu'il a aperçu il y a quelque temps et beaucoup moins connue. Pour grimper une paroi facile, le vrai-rêvant se dit que ca serait bien plus intéressant avec une main dans le dos, etc ... Si c'est une compétence de combat, la seule difficulté que le vrai-rêvant pourra choisir sera -9, tant qu'il n'aura pas réussi une fois son attaque. S'il s'agit d'esquiver/de tirer/de lancer jouer tous les jets à -9, difficulté dans laquelle se place volontairement le vrai-rêvant tant que l'action n'a pas été réussie une fois. (-9 est la difficulté du jet, les différents malus dus à l'état général viennent ensuite s'ajouter. Il est possible au vrai-rêvant d'utiliser son moral pour le jet a -9, mais il sera alors perdu sur simple echec normal, vu l'importance que le vrai-rêvant place dans ce challenge.)
61-65	EPUISEMENT	Pendant 1Ddr jours, chaque prise de fatigue est augmentée d'un point. Chaque heure de marche coûte ainsi sa vitesse + 1 point.
66-70	PERTE DANS UNE CARACTERISTIQUE	La perte est de 1d7 points et dure 1Ddr jours. Au bout de ce délai, jouer un jet de la caractéristique concernée (originelle) avec une difficulté égale au nombre de points perdus. Réussite = la caractéristique remonte à son niveau initial; échec = elle remonte à sa hauteur originelle moins 1 point, lequel est définitivement perdu. Déterminer la caractéristique sur la table du livre des règles.
71-75	VIEILLISSEMENT INSTANTANE	Le vieillissement est de 1d7 ans. Jouer un jet de constitution ajusté négativement au nombre d'années perdues. En cas d'échec, perte définitive d'un point en constitution.
76-79	NON-COMBATIVITE	Perte de 1 niveau dans une compétence de combat, à déterminer aléatoirement.
80-83	JE-M'EN-FOUTISME	Perte de 1 niveau dans une compétence déterminée aléatoirement, autre qu'une compétence de combat ou qu'une connaissance.
84-88	PARESSE INTELLECTUELLE	Perte de 1 niveau dans une connaissance, à déterminer aléatoirement.
89-00	QUEUE DE DRAGON PERPETUELLE	Le personnage est atteint de 1Ddr queues de dragon, l'une après l'autre.

Souffles Thanataires

Source. Jean-Matthieu Senecot sur le Site du Guerrier Sorde

Qu'est-ce qu'un souffle thanataire ?

Dans l'Oeuf de Psiluma, Denis Gerfaud évoque l'existence de souffles thanataires, censés arriver aux hauts-rêvants qui jouxtent de trop avec la voie du réveil. Les souffles thanataires qui suivent sont destinés aux Haut-Rêvants qui refoulent toutes leurs Ombres de Thanatos. Bien entendu, ils sont applicables à toute situation ou Thanatos cause chez le Haut-Rêvant un souffle de Dragon.

Leur durée n'est pas vraiment figée. Ils peuvent éventuellement être permanents... Une autre option est une durée de 1 dé draconique mois. Ou encore, tant que le Haut-Rêvant n'a pas effectué quelque chose de spécifique. Ce peut être augmenter d'un niveau en Thanatos, par exemple, afin de bien montrer l'attirance que montre cette voie.

Comme toujours, un souffle de Dragon s'arrête à la mort du Haut-Rêvant, et ne le poursuit pas d'une incarnation à l'autre. Si le Haut-Rêvant le souhaite, il peut refouler les pulsions que les souffles entraînent pour un point de refoulement. Bien sûr, c'est alors l'engrenage infernal vers d'autres souffles thanataires.

Il est recommandé de mettre le personnage dans des situations ou le refoulement soit tentant. Ainsi, il y a des chances que d'autres souffles suivent, montrant au Haut-Rêvant la perversité de Thanatos.

Les Souffles

Sadisme

Le haut rêvant doit causer au moins une blessure légère par jour à une victime de préférence inconnue. Cette blessure doit saigner (fouet, par lame,…). Pour ne pas sombrer dans la routine, le HR doit changer de victime chaque semaine.

Allergie au soleil

La peau du HR ne supporte plus la lumière. Les rayons directs du soleil lui infligent de terribles brûlures (1 point de vie par tour si plus d'une main est exposée). Une lumière solaire diffuse (nuage,…) ou une lumière artificielle trop vive lui est très fatigante (perte d'un point d'endurance par minute si plus d'une main est exposée). La lumière artificielle en général lui est très désagréable.

Ca obligera les joueurs à mettre chapeaux, gants, masques,etc… Dans une salle d'auberge ou à un festin, ca fait toujours bien de se faire remarquer de la sorte…

Repos macabre

Le HR ne peut plus trouver le sommeil (rêve dans les hautes terres) que dans des lieux de sépulture d'humanoïdes ou dans un cercueil. Enfoui sous la terre à côté de cadavres (humanoïdes ou animaux) il peut récupérer sa fatique mais pas son rêve.

Je vous promets que le joueur qui est obligé de voyager avec un cercueil sur sa charrette passe inaperçu. De plus, pour les aventures marais ou spéléo, je lui souhaite bien du courage…

Soif de sang

Le HR doit boire une mesure de sang humain encore chaud avant la fin de chaque Château Dormant, faute de quoi il prend un point de refoulement. Le thanataire doit changer de"source" à chaque lune noire faute de quoi la quantité requise est doublée. Et ainsi de suite la lune suivante. Si vous êtes TRES sadique, vous pouvez forcer à changer de source chaque semaine…

Pyromanie

Le HR ne peut s'empêcher (qu'au prix d'un point de refoulement) de causer d'importants incendies (destruction d'une auberge, feux de forêts,…) une fois par semaine. Ces incendies doivent être spectaculaires, et si possible causer des victimes. Il ne s'agit pas d'incendier une vieille grange abandonnée.

Désir de meurtre

Le HR doit accomplir chaque semaine un meurtre particulièrement atroce et sanglant.

Haine meurtrière

Le HR éprouve une haine farouche pour un type d'individu à définir selon trois critères parmi : âge, sexe, profession, couleur de cheveux, race, couleur des yeux,etc… choisis par le GR ou en accord avec le passé du joueur. Si le HR vient à rencontrer ce type d'individu, il n'aura de cesse de la tuer de sa main. Refoulable au coût de 3 points pour la personne rencontrée, et ce une fois pour toutes pour cette personne.

Instinct carnassier

L'estomac du HR ne supporte plus que la viande crue et saignante à l'exclusion de tout autre aliment. On peut augmenter en passant à la viande humaine crue et saignante.

Lycanthropie

A chaque pleine lune, à l'heure de l'araignée, le HR se transforme en puissant loup noir de taille égale à son Rêve (traiter comme une ECPI). Il ne peut retrouver sa forme humaine qu'après s'être repu du cœur d'un être humain. Attention aux armures et aux vêtements…

Morbidité

Le HR est obsédé par les morts. Il doit passer une heure draconique par jour à discuter et à méditer avec un crâne humain (ou de sa race) sous peine de marquer un point de refoulement. Cette étude est si poussée qu'au bout d'une semaine le crâne n'a plus de secrets pour le HR qui doit changer d'interlocuteur.

J'ai souvenir de mémorables scènes où un joueur s'enquerrait dans chaque village des modalités d'inhumation des morts… Se procurer les crânes peut donner lieu à de vraies séances de jeu ! Au meneur d'être inventif et contrariant…

Remarques

Des gardiens plus tolérants pourront souhaiter limiter les durées… commencer par un mois, puis un an, puis permanent. On peut, mais, un mois est vite passé en gris rêve… Or ces souffles sont destinés à contrarier le joueur en lui montrant à quel point Thanatos est opposé à la vie normale, il me paraît donc dommage de les limiter dans le temps.

Je conseille au gardien de choisir les souffles plutôt que de les tirer au hasard.

Index

Nouveautés (1)
Du Neuf pour Oniros
L'Art des Bulles
Eros
La Magie Elfique
La Magie Nanique
Du Très Haut Rêve
Apprentissage Draconic
Afflictions des Voyageurs
Souffles Thanataires

Sorts & Rituel

Nouveaux rituels, voies naissantes et sortilèges oubliés sont au programme de cet imposant chapitre où les Hauts-Rêvants devraient se délecter.

Le Gardien des Rêves veillera à ce que certains sorts, capitaux dans des quêtes déjà parues, ne soient pas divulgués avant l'heure.

Index d'Oniros

Conflits de Zones

Sorts de Zone

AIMANTATION (Monts) R-8 r3+
ALARME (Pont) R-9 r2+
ANNULATION (Lac) R-13 r12
ANTI-MAGIE (Plaines) R-2 r1+
APESANTEUR (Plaines) R-5 r2+
BOUCLIER ELEMENTAL
- CONTRE L'AIR (Gouffre) R-6 r4
- CONTRE LE BOIS (Désert) R-8 r6
- CONTRE L'EAU (Pont) R-6 r4
- CONTRE LE FEU (Sanctuaire) R-6 r4
- CONTRE LE METAL (Marais) R-8 r6
- CONTRE LE TERRE (Désolation) R-8 r6

BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+
BRUIT (Cité) R-4 r4
CAGE (Gouffre) R-8 r5+
CHALEUR (Cité) R-4 r1+
CLAMEUR (Cité) R-2 r1+
COAGULATION (Nécropole) R-6 r1+
CROISSANCE VEGETALE (Forêt) R-6 r5
EMBUCHES (Forêt) R-5 r2+
FROID (Désolation) R-4 r1+
GLISSADE (Forêt) R-8 r2+
GRANDE ZONE DE CICATRISATION (Sanctuaire) R-8 r1+
HYPER GRAVITE (Gouffre) R-8 r3+
ILLUSION ANIMALE (Forêt) R-4 r4
ILLUSION GEOGRAPHIQUE (Gouffre) R-4 r4
ILLUSION HUMANOÏDE (Cité) R-6 r2+
LANTERNE (Cité) R-3 r2
LUMIERE (Plaines) R-4 r3
MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
PARAMETRAGE DE DECHIRURE (Gouffre) R-15 r11
PASSAGE (Fleuve) R-13 r9
PETITE ZONE DE CICATRISATION (Cité) R-4 r1+
PONT IMMATERIEL (Pont) R-6 r2+
PORTAIL (Pont) R-13 r13
QUIETUDE (Nécropole) R-3 r4
RETROPORTAIL (Pont) R-13 r13
RETROTELEPORTATION (Plaines) R-11 r9
SILENCE (Désert) R-2 r4
TELEPORTATION (Collines) R-11 r9
TENEBRES (Gouffre) R-4 r3

Zones de Chaleur Elémentale

BOIS CHAUFFE (Forêt) R-3 r1+
EAU CHAUFFEE (Désert) R-3 r1+
METAL CHAUFFE (Monts) R-3 r1+
TERRE CHAUFFEE (Désolation) R-3 r1+

Zones de Liquéfaction Elémentale

BOIS LIQUIDE (Lac) R-5 r4
FEU LIQUIDE (Monts) R-4 r4
METAL LIQUIDE (Fleuve) R-7 r6
TERRE LIQUIDE (Marais) R-5 r4

Zone de Protection Chromatique

INVULNÉRABILITÉS CHROMATIQUES
- 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

Zones de Transmutation Chromatique

TRANSMUTATIONS CHROMATIQUES
- 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

Zones de Transmutation Elémentale

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6

AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6

BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6

BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4

BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4

BOIS EN METAL (Monts) R-6 r4

BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2

BOIS EN CRISTAL DE QUATH (Monts de Quath, E14) R-6, r4

EAU EN AIR (Désert) R-4 r2

EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2

EAU EN FEU (Monts) R-8 r6

EAU EN METAL (Gouffre) R-6 r4

EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4

FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2

FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4

FEU EN EAU (Cité) R-6 r4

FEU EN METAL (Sanctuaire) R-6 r4

FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4

METAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6

METAL EN BOIS (Collines) R-6 r4

METAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6

METAL EN FEU (Lac) R-8 r6

METAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4

TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6

TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2

TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4

TERRE EN METAL (Gouffre) R-6 r4

TERRE EN CRISTAL DE QUATH (Monts de Quath, E14) R-5, r3

Zone de Transparence Elémentale

AIR TRANSPARENT (Plaines) R-3, r3

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4

METAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4

TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

EAU TRANSPARENTE (Pont) R-4, r4

Zones d'Interdiction Elémentale

AIR INTERDIT (Sanctuaire) R-6 r6

BOIS INTERDIT (Désolation) R-6 r6

EAU INTERDITE (Désert) R-6 r6

FEU INTERDIT (Plaines) R-6 r6

METAL INTERDIT (Gouffre) R-6 r6

TERRE INTERDITE (Collines) R-6 r6

Zones Mobiles

BARQUE DE RÊVE (Lac) R-8 r5+

BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r6+

Zones Mobiles Personnelles

BOUÉE (Pont) R-3 r3+

HAUBERT D'ONIROS ì (Fleuve) R-8 r7+

LUISANCE (Désolation) R-3 r2+

MANTEAU (Sanctuaire) R-3 r1+

Rituels de Conjuration

ALLONGEMENT DE ZONE (Var) R-6 r1+

ANNULATION DE MAGIE (Var) Var Var

ANNULATION DE SES PROPRES ZONES (Var) R-4 r2

CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4

DEPLACEMENT DE SES PROPRE ZONES (Var) R-5 r4

DETECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1

ELARGISSEMENT DE ZONE (Var) R-4 r4

ÉLOIGNEMENT DE ZONE (Var) R-5 r1+

LECTURE D'AURA (Sanctuaire \ variable) R-3 r3

PERMANENCE DE ZONE ì (Var) R-13 r13

RETRECISSEMENT DE ZONE (Var) R-3 r3

Oniros

Conflits de Zones

Quand une zone mobile (Barque, Bulle) entre, tout ou partie, dans une zone fixe, la zone mobile est annulée automatiquement, et elle seule.

Quand deux zones mobiles entrent pareillement en conflit, seule survit la zone ayant coûté le plus de points de rêve, autrement dit la plus durable et/ou la plus rapide. En cas de coûts de rêve identiques, les deux s'annulent mutuellement.

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 zones mobiles ne peuvent être rendues permanentes.

Sorts de Zone

AIMANTATION (Monts) R-8 r3+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Tout ce qui est en fer ou en métal ferreux est attiré vers le sol. La force d'aimantation est de 1 par 3r dépensés. Pour manipuler un objet aimanté, il faut réussir un jet de Force à (Niveau - Encombrement de l'objet multiplié par la force d'aimantation), où le Niveau est celui qu'entraîne la caractéristique Force du personnage en regardant sur la table de niveau des entités (Le Livre des Mondes p.57.).

Source Rêve de Dragon 1ère édition.

ALARME (Pont) R-9 r2+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Toute créature décrite par le haut rêvant et pénétrant dans la zone du sort déclenchera un vacarme tonitruant, audible aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur de la zone. La dépense de points de rêve est le double du nombre de mots décrivant le type de créature. Exemple : un animal, 2 points de rêve ; un humanoïde armé (portant une arme à la main ou non), 4 points de rêve ; un animal plus gros qu'un chat, 4 points ; un humanoïde armé ou un animal plus gros qu'un chat, 8 points.

Source Fichier envoyé par Thomas

ANNULATION (Lac) R-13 r12

Portée E1

Durée Instantanée et définitive

JR r-8

Effet La zone visée est complètement annulée et pratiquement, elle ne fait plus partie du rêve (ni d'aucun autre d'ailleurs). Le sort n'a pas de durée mais son effet est définitif. La sphère envisagée par le haut-rêvant devient une bulle de vide : elle sera souvent comblée, de façon naturelle, par les éléments qui l'entourent ; et ce très rapidement s'il s'agit d'air ou d'eau. Tout disparaît dans la zone ; toutefois, tout ce qui contient du rêve (créatures, entités et objets magiques) on le droit de tenter un JR pour éviter d'être annulé.

Source Rêve de Dragon 1ère édition.

ANTI-MAGIE (Plaines) R-2 r1+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone d'anti-magie est une zone neutre, sans aucun effet. Mais comme deux zones ne peuvent se superposer, aucune autre zone ne peut prendre effet là où elle opère. Son coût est variable au choix du haut-rêvant. Elle peut être annulée par une Annulation de la Magie en dépensant ce même nombre de point de rêve.

APESANTEUR (Plaines) R-5 r2+

Portée E1

Durée HN

JR r-8

Effet La pesanteur diminue dans la zone. Pour chaque 2r dépensés 5 points d'Encombrement puis de Taille sont négligés. Quand l'Encombrement et laTaille d'un personnage tombent à zéro celui-ci se retrouvera en apesanteur.

Source Rêve de Dragon 1ère édition.

BOUCLIER ELEMENTAL

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Le principe de cette zone est d'empêcher l'élément concerné (eau, feu, métal, bois, terre) d'y pénétrer, comme s'il s'agissait d'une barrière sélective. La zone est fixe, comme toute zone d'Oniros, et totalement invisible.

Air : L'air et les gaz ne peuvent plus entrer dans la zone. Ceci protège contre l'effet de certains gaz, mais risque de rendre vite l'air contenu dans la zone irrespirable.

Bois, métal ou terre : Les objets appartenant, tout ou partie, à ces éléments, ne peuvent entrer dans la zone et s'arrêtent à sa frontière. Une pierre, une dague lancée, une flèche, etc., retombent alors sur le sol. Si l'objet est tenu ou porté, son porteur sent une résistance venant de lui, un blocage, et il ne peut pénétrer dans la zone tant qu'il ne s'en est pas séparé.

Eau : L'eau libre, comme la pluie ou l'eau d'une rivière, n'entre pas dans la zone, mais ruisselle tout autour. L'eau enfermée est tributaire de son contenant, fiole, outre, etc. Ce dernier ne peut pénétrer dans la zone, et s'il est porté, il bloque pareillement son porteur.

Feu : Les flammes d'un incendie contournent la zone, et il n'en fera pas moins extrêmement chaud à l'intérieur de celle-ci. Les torches, lanternes et bougies, peuvent pénétrer dans la zone, mais laissent leurs flammes à l'extérieur, privées de leur combustible. Autrement dit, elles s'éteignent.

Noter enfin que le seul effet de la zone est d'empêcher l'élément concerné d'y pénétrer. Il n'y a pas d'effet sur l'élément déjà présent dans la zone au moment ou celle-ci est lancée. Par exemple, lancer un Bouclier Elémental contre le Feu sur une bougie ne l'éteint pas. Toutefois, si la bougie est sortie de la zone, sa flamme ne pourra pas y repénétrer.

Il existe six types de bouclier, chacun étant un sort distinct.

CONTRE L'AIR (Gouffre) R-6 r4

CONTRE LE BOIS (Désert) R-8 r6

CONTRE L'EAU (Pont) R-6 r4

CONTRE LE FEU (Sanctuaire) R-6 r4

CONTRE LE METAL (Marais) R-8 r6

CONTRE LE TERRE (Désolation) R-8 r6

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

Sorts inventés par Pierre Lejoyeux, libellé de Denis Gerfaud

BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+

Portée E3

Durée HN

JR Aucun

Effet Toute la zone est sous l'emprise d'un épais brouillard, ressemblant extérieurement à un nuage rond, arrêtant totalement la vue. De l'intérieur, il est pareillement impossible de voir ce qui se passe à l'extérieur ; on peut seulement tenter de voir ce qui se passe à l'intérieur en réussissant un jet de VUE ajusté négativement par le nombre de points de rêve dépensés.

BRUIT (Cité) R-4 r4

Portée EMP*3

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone de Bruit est une illusion sonore de n'importe quelle nature qui semble venir de l'intérieur de la zone. A l'intérieur de celle-ci par contre aucun bruit particulier n'est entendu. Cette zone ne permet pas d'étouffer des bruits existant, juste de créer de nouveaux sons.

Source Site du Conteur des Rêves

CAGE (Gouffre) R-8 r5+

Portée EMP*2

Durée 1 minute pour 5r, puis une minute de plus par point de rêve supplémentaire.

JR Aucun

Effet Cette zone emprisonne toute créature qui entre entièrement dedans. Y pénétrer ne pose aucun problème et, comme toutes les zones, elle est invisible mais en sortir demande un jet de FORCE à -5, la difficulté pouvant encore augmenter de 1 pour chaque point de rêve dépensé dans ce but. Très utile pour la chasse

Source Site du Conteur des Rêves

CHALEUR (Cité) R-4 r1+

Portée E1

Cible Toute créature

Durée HN

JR Aucun

Effet Augmente la température dans la zone visée, à raison de 5 degrés par point de rêve dépensé. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et n'est pas sensible à l'extérieur de celle-ci. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

CLAMEUR (Cité) R-2 rl+

Portée E4

Durée HN

JR Aucun

Effet Le moindre murmure ou bruit produit dans la zone est amplifié comme s'il était une clameur. Chaque point dépensé augmente le volume sonore, et, pratiquement, accroît de 5 m la distance à laquelle une voix normale peut être entendue intelligiblement. L'effet de Clameurs est perceptible aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur de la zone. Il peut être un excellent substitut de sono pour les musiciens. Permet également d'entendre ce qui ce murmure à l'autre bout de la taverne, sauf que tout le monde en profite, à commencer par les intéressés.

COAGULATION (Nécropole) R-6 r1+

Portée E1

Durée HN

JR r-8

Effet Cette zone n'affecte que les créatures qui sont sujettes à une hémorragie (blessure grave ou critique). Tant que la créature blessée reste dans la zone, les pertes d'endurance dues aux blessures graves s'arrêtent, et les jets de vie ont un bonus de +1 par point de rêve investi dans la zone. Par exemple, pour 10 points de vie et une zone de 6 points de rêve, il suffit de réussir un jet sous 16 pour ne pas perdre de point de vie.

Pour bénéficier des effets de la zone, il faut rater un JR. Si le JR réussit, il est toujours possible de bénéficier des effets d'une autre zone de coagulation.

Effet secondaire : pour toute heure passée dans la zone, le personnage doit réussir un jet de Constitution à 0 ou perdre 1 point de Vie à cause d'une très mauvaise circulation sanguine.

Note Ce sort existe dans la même version dans la voie de Thanatos.

Source Vincent Vandemeulebrouck sur le site du Guerrier Sorde

CROISSANCE VÉGÉTALE (Forêt) R-6 r5

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Tous les végétaux vivants (poussant) intégralement situés dans la zone, c'est-à-dire sans qu'il en dépasse la moindre feuille, augmentent en taille jusqu'au double de leur taille initiale, ou à défaut, jusqu'à ce qu'ils commencent à dépasser de la zone. Le temps mis pour doubler de taille est variable quel que soit le végétal : il commence aussitôt le ciblage effectué, et se termine à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. La nouvelle taille est acquise définitivement. L'effet s'interrompt immédiatement si l'on cueille ou déracine le végétal. Pour les herbes utiles comptées au brin, le nombre de brins peut être ainsi doublé.

EMBUCHES (Forêt) R-5 r2+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Basé sur l'idée du sort d'Hypnos Fauchage, ce sort crée une zone dans laquelle il devient délicat de marcher sans trébucher. Pour chaque mètre qu'une personne parcourt dans la zone, elle doit réussir d'AGILITÉ à -4 ou s'étaler de tout son long. Il est possible d'augmenter cette difficulté à raison de 1 r de plus par -1 de malus supplémentaire. La victime ne subit aucun autre effet adverse, si ce n'est celui de la chute, à moins que le facétieux haut-rêvant n'ait situé la zone au bord d'un ravin... Ce sort obéit à toutes les règles des sorts de zone d'Oniros. Il affecte aussi bien les animaux, que les humanoïdes, bref, tout ce qui a des pattes.

Source Site de l'Omnirêve

FROID (Désolation) R-4 r1+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce sort fonctionne exactement de façon inverse à Zone de Chaleur. Chaque point de rêve dépensé fait baisser la température dans la zone de 5 degrés. Une fois modifiée, la température dans la zone reste fixe, quelles que soient les modifications de la température extérieure. L'effet de Froid peut être un bon substitut de réfrigérateur.

GLISSADE (Forêt) R-8 r2+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce sort crée une zone dans laquelle il devient délicat de marcher sans trébucher. Le sol devient glissant et traître. Pour chaque mètre qu'une créature parcourt dans la zone, elle doit réussir d'AGILITE à -2 ou chuter de tout son long. Cette difficulté est augmentée d'un point de malus par point de rêve supplémentaire. Si ce sort est lancé sur une surface naturellement difficile à parcourir, les difficultés se cumulent. La victime ne subit aucun autre effet que celui de la chute. Il est particulièrement mortel s'il est lancé sur une paroi verticale. Ce sort obéit à toutes les règles des sorts de zone d'Oniros. Il affecte aussi bien les animaux, que les humanoïdes, bref, tout ce qui a des pattes. Les escargots ou les grenouilles ne sont pas affectés grasse à leurs ventouses.

Source Fichier envoyé par Thomas

GRANDE ZONE DE CICATRISATION (Sanctuaire) R-8 r1+

Portée E1

Durée HN

JR r-8

Effet La Grande zone de Cicatrisation permet à toute personne qui y dort au moins une heure d'effectuer un jet de guérison pour faire rétrograder ses blessures. Chaque point de rêve investi en plus donne droit à un bonus de 1 au jet. Cette zone intervient en plus du phénomène de guérison normal, qui suit son cours habituel. On peut par ce biais commencer à guérir plus vite (pas de délai de 2, 4 ou 6 jours) ou bénéficier de deux jets de guérison une fois que le délai normal est passé.

Une personne ne peut bénéficier qu'une fois par jour d'une Grande zone de Cicatrisation.

Cette zone ne permet pas de guérir les points de vie perdus.

Source Vincent Vandemeulebrouck modifié par Oliver Dupuis.

HYPER GRAVITE (Gouffre) R-8 r3+

Portée E1

Durée HN

JR r-8

Effet La pesanteur augmente dans la zone. Pour chaque 3r dépensés 5 points d'Encombrement sont ajoutés à toute créature qui s'y trouve.

Source Rêve de Dragon 1ère édition.

ILLUSION ANIMALE (Forêt) R-4 r4

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet de peupler illusoirement la zone d'un animal de son choix. L'animal semble vivant, mobile, sonore, mais l'illusion ne peut quitter la zone. Le haut-rêvant ne téléguide pas les mouvements de l'illusion, celle-ci fonctionne de façon autonome, le comportement de l'animal étant celui, standard et moyen, de l'espèce. L'illusion n'est perceptible que de l'extérieur, elle se dissipe instantanément pour tout personnage qui pénètre dans la zone. On ne peut créer que l'illusion d'un animal que l'on a déjà réellement vu dans sa vie.

ILLUSION GÉOGRAPHIQUE (Gouffre) R-4 r4

Portée E3

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet d'altérer illusoirement la géographie de la zone, y compris sa végétation: nier un rocher ou en inventer un, un gouffre, un bosquet, un talus, etc. L'illusion n'existe que pour les créatures situées en dehors de la zone et se dissipe dès qu'on y pénètre. Pour les créatures situées hors de la zone, celle qui vient d'y entrer semble avoir un comportement logique par rapport à l'illusion. Par exemple, elle semble tomber dans le gouffre ou disparaître derrière le rocher de l'illusion. En cas de litige d'interprétation, c'est au gardien des rêves de statuer.

ILLUSION HUMANOIDE (Cité) R-6 r2+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet de peupler illusoirement la zone d'un ou plusieurs Humains ou humanoïdes de son choix, de l'un ou l'autre sexe, de tout âge, armés et équipés. Ces êtres semblent vivants, ils bougent (sans réellement se déplacer, ne pouvant sortir de la zone) et peuvent parler. La teneur de leurs paroles doit être paramétrée lors du lancer du sort. Ce peut être n'importe quoi, sachant que la longueur de leur discours ne peut excéder un round, et qu'ils répètent inlassablement le même, comme une bande sans fin. L'illusion n'existe que pour les créatures situées en dehors de la zone et se dissipe dès qu'on y entre. Pour les créatures situées hors de la zone, celle qui vient d'y entrer semble avoir un comportement logique par rapport à l'illusion. Par exemple esquiver le coup d'épée d'un guerrier. On ne peut créer que l'illusion d'un humanoïde que l'on a déjà réellement vu dans sa vie.

LANTERNE (Cité) R-3 r2

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette zone diffère des autres zones en ce que son diamètre n'est pas modulable : il fait toujours 30 cm. C'est une sphère lumineuse de la même intensité et portée qu'une lanterne, c'est-à-dire éclairant à un maximum de 8 à 10 m. L'intensité non plus n'est pas modulable. La sphère est inoffensive et ne dégage aucune chaleur. Noter que si sa portée est réduite, elle peut en revanche être aperçue de fort loin. Comme toute zone normale, elle est fixe et ne peut être déplacée. Plusieurs Lanternes lancées l'une sur l'autre n'augmentent pas son diamètre ni son intensité.

LUMIÈRE (Plaines) R-4 r3

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone de Lumière est une zone aux dimensions normalement variables, produisant une clarté semblable à la lumière du plein jour. La clarté, toutefois, n'existe que dans la zone, sans éclairer au-delà ni même être visible de l'extérieur. Une zone de Lumière ne se voit pas de l'extérieur et permet d'être dissimulé dans les ténèbres naturelles de la nuit, tout en voyant clair dans la zone.

MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette zone est un indétectable, miroir sphérique dont chaque point au lieu de réfléchir ce qu'il a en face de lui, réfléchit ce qui est diamétralement opposé. Le résultat est que ce qui se trouve dans la zone devient invisible aux regards, la zone de Miroirs fonctionnant comme une zone d'Invisibilité. Si une lumière, feu, lanterne, est allumée à l'intérieur de la zone, elle n'en éclaire pas moins l'extérieur, étant alors perçue comme une lumière immanente, sans source précise (mais donnant peut-être l'envie d'aller voir de plus près, d'entrer dans la zone et, donc, de découvrir le pot-aux-roses).

PARAMETRAGE DE DECHIRURE (Gouffre) R-15, r11

Portée E3

Durée HN

JR Aucun

Effet Permet de créer une zone où tous les potentiels de déchirure de rêve apparaissant seront paramétrés. C'est-à-dire où leur centre, leur rayon, leur durée, leur type (jaune ou violet) seront définis (en fonction des capacités de la zone, bien sûr).

Source Aël.

PASSAGE (Fleuve) R-13 r9

Portée E1

Durée HN, puis HN + 12

JR Aucun

Effet Ce sort de téléportation cumule les effets de la téléportation et de la rétrotéléportation. Seuls les objets ou créatures entrants dans la zone sont téléportés. Les objets ou créatures qui s'y trouvent restent à leur place et bloquent le passage dans les mêmes conditions que la téléportation classique. Les objets ou créatures doivent pénétrer en totalité dans la zone pour se téléporter. La téléportation s'accompagne d'un éclair lumineux.

Passage est un sort de double zone. Il ne fonctionne que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place. Les deux zones doivent être lancées depuis la même case. Le haut-rêvant commence par créer une zone, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la deuxième zone. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît simplement. Dès que la deuxième zone est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la seconde heure de naissance.

Quand le couple de zones est prêt à fonctionner, toute créature ou objet qui pénètre entièrement dans une zone se retrouve instantanément dans l'autre zone. S'il sort totalement de la zone et y pénètre à nouveau, il repart en sens inverse. Si une des zones est occupée par quoi que se soit d'assez volumineux pour empêcher l'objet ou la créature d'être totalement contenue par la zone, la téléportation ne se fait pas et rien n'indique leur présence.

Source Fichier envoyé par Thomas

PETITE ZONE DE CICATRISATION (Cité) R-4 r1+

Portée E1

Durée HN

JR r-8

Effet La Petite zone de Cicatrisation favorise la cicatrisation naturelle des blessures de toute personne qui y dort jusqu'au château dormant. Le bénéficiaire doit toutefois rater un JR pour que la zone fasse effet. L'effet intervient lors du prochain jet de guérison des blessures qui se voit accorder un bonus égal au nombre de points de rêves dépensés dans la zone. Si le JR est réussit, la zone sera sans effet pour la personne même si elle en sort et y rentre à nouveau. Passer dans deux Petites zones de Cicatrisation de permet pas d'en accumuler les bonus mais seule la plus importante laisse son empreinte.

Source Olivier Dupuis et Vincent Vandemeulebrouck.

PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Quoique zone fixe, Pont Immatériel est un des rares exemples de zone non sphérique. C'est un pont en dos d'âne, champ de force immatériel sans épaisseur, ayant comme la Barque de Rêve la fragile transparence bleutée d'une bulle de savon. On ne peut rien faire d'autre que l'emprunter, à pied, à dos d'animal ou en voiture. On ne peut rien y fixer. Si on le heurte par en dessous ou sur la tranche, il éclate comme une bulle. Dessus, par contre, il peut supporter les plus lourdes charges.

Le Pont Immatériel peut être de longueur et de hauteur variables. Pour 1 points de rêve, il peut faire jusqu'à 3 m de long, avec une hauteur maximale de l m au centre. Chaque point supplémentaire dépensé permet d'accroître de 1 m sa longueur ou sa hauteur, sachant que sa hauteur ne peut jamais dépasser la moitié de sa longueur. L'entrée et la sortie du pont peuvent ne pas être au même niveau. Le haut-rêvant doit être capable de voir le centre du pont (ciblage) ainsi que les points de départ et d'arrivée. Sa largeur, par contre, n'est pas modifiée par les points dépensés. Au choix du haut-rêvant, elle peut aller de 10 cm à un maximum de 3 m.

PORTAIL (Pont) R-13 r13

Portée E1

Durée HN, puis HN+12

JR Aucun

Effet Portail est un sort de double zone. Il ne fonctionne que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone d'arrivée et la zone de départ. Les deux zones doivent être lancées depuis la même case. Le haut-rêvant commence par créer la zone d'arrivée, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone de départ. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît simplement. Dès que la deuxième zone est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la seconde heure de naissance.

La zone créée est un disque vertical de 3 mètres de diamètre. Le premier est un disque jaune et blanc, qui est la sortie du portail. Ce disque est à considérer comme une paroi magique d'une résistance de 20. Le deuxième sort créé un disque de départ, il est mauve d'un seul coté et blanc de l'autre. Les cotés blancs et jaune sont toujours infranchissables, tandis que le coté mauve peut être traversé sans problème dès que le second sort est lancé. Dans ce cas, tout ce qui traverse le disque mauve sort par le disque jaune. Si le sort s'arrête pour une raison ou une autre alors que quelque chose se trouve à cheval entre les deux, elle est coupée en deux.

Source Fichier envoyé par Thomas

QUIÉTUDE (Nécropole) R-3 r4

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Les bruits produits dans la zone de Quiétude peuvent être entendus dans la zone aussi bien qu'à l'extérieur, par contre aucun bruit de l'extérieur ne peut parvenir dans la zone, quel que soit son intensité. L'effet de Quiétude est idéal pour lire tranquillement sans être dérangé par les cris rauques des monstres qui approchent. Il peut également être utilisé sur un personnage à distance pour le rendre sourd au bruit que l'on va faire.

RETROPORTAIL (Pont) R-13 r13

Portée E1

Durée HN, puis HN+12

JR Aucun

Effet Retroportail est un sort de double zone. Il ne fonctionne que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone de départ et la zone d'arrivée. Les deux zones doivent être lancées depuis la même case. Le haut-rêvant commence par créer la zone de départ, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone d'arrivée. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît simplement. Dès que la deuxième zone est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la seconde heure de naissance.

La zone créée est un disque vertical de 3 mètres de diamètre. Le premier est le disque de départ, il est mauve d'un seul coté et blanc de l'autre. Ce disque est à considérer comme une paroi magique d'une résistance de 20. Tant que le deuxième sort n'est pas lancé, il est infranchissable des deux cotés. Le deuxième sort créé un disque jaune et blanc, qui est la sortie de ce portail. Les cotés blancs et jaune sont toujours infranchissables, tandis que le coté mauve peut être traversé sans problème dès que le second sort est lancé. Dans ce cas, tout ce qui traverse le disque mauve sort par le disque jaune (le disque d'arrivée). Si le sort s'arrête pour une raison ou une autre alors que quelque chose se trouve à cheval entre les deux, elle est coupée en deux.

Source Fichier envoyé par Thomas

RETROTELEPORTATION (Plaines) R-11 r9

Portée E1

Durée HN, puis HN+12 heures

JR aucun

Effet Les effets sont les mêmes que le sort de téléportation des règles mis à part le fait que les zones doivent être créées dans le sens inverse : La zone de départ est créée avant la zone d'arrivée.

Rétrotéléportation est un sort de double zone. Il ne fonctionne que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone de départ et la zone d'arrivée. Les deux zones doivent être lancées depuis la même case. Le haut-rêvant commence par créer la zone de départ, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone d'arrivée. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît simplement. Dès que la deuxième zone est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la seconde heure de naissance.

Quand le couple de zones est prêt à fonctionner, toute créature ou objet qui pénètre entièrement dans la zone de départ (la première) se retrouve instantanément dans la zone d'arrivée. Si celle-ci est occupée par quoi que se soit d'assez volumineux pour empêcher l'objet ou la créature d'être totalement contenue par la zone d'arrivée, la téléportation ne se fait pas et rien n'indique la présence de la zone de départ.

Source Fichier envoyé par Thomas

SILENCE (Désert) R-2 r4

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette zone est l'inverse de la précédente. Aucun bruit produit dans la zone de Silence, quelle que soit son intensité, ne peut être entendu à l'extérieur, quoique pouvant toujours être entendu à l'intérieur. Permet de dissimuler vacarme que l'on s'apprête à commettre.

TELEPORTATION (Collines) R-ll r9

Portée E1

Durée HN, puis HN + 12 heures

JR Aucun

Effet Téléportation est un sort de double zone. Il ne fonctionne en effet que lorsque deux zones distinctes ont été mises en place : la zone de départ et la zone d'arrivée. Les deux doivent être lancées depuis la même case de collines. Le haut-rêvant commence par créer la zone d'arrivée, puis il a jusqu'à sa prochaine heure de naissance pour créer la zone de départ. Peu importe la distance séparant les deux zones tant que le délai n'est pas dépassé. Si cela se produit, la première zone disparaît purement et simplement comme n'importe quelle zone parvenue au bout de sa durée. Dès que la zone de départ est créée, la durée des deux zones est repoussée jusqu'à la fin de la seconde heure de naissance du haut-rêvant, c'est-à-dire son heure de naissance + 12 heures. Au bout de cette nouvelle durée, les deux zones s'annihilent.

Quand le couple de zones est prêt à fonctionner, toute créature qui entre dans la zone de départ, ou tout objet qu'on y fait pénétrer, se retrouve instantanément dans la zone d'arrivée. Si la zone d'arrivée reste occupée par quoi que ce soit d'assez volumineux pour empêcher la re-matérialisation d'un personnage ou d'un objet téléporté, la téléportation cesse de fonctionner jusqu'à ce que la zone d'arrivée ait été suffisamment déblayée (au gardien des rêves de juger des cas litigieux).

TENEBRES (Gouffre) R-4 r3

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La zone ainsi créée s'emplit de ténèbres totales où rien en ne peut être visuellement perçu, aussi bien dans la zone elle-même qu'à l'extérieur de celle-ci pour les créatures situées dedans. Si un feu est allumé, il dégage de la chaleur, brûle, mais sans aucune lumière. De l'extérieur, la zone n'est pas détectable. Une zone de Ténèbres en plein jour ne se remarque pas plus de 1'extérieur qu'une zone de Lumière en pleine nuit.

Zones de Chaleur Elémentale

Portée EMP*2

Durée HN

JR Aucun

Effet Les zones de Chaleur Elémentale permettent de chauffer sélectivement un élément selon les mêmes principes que le sort de Chaleur. La température de tout élément concerné s'élève de 5 degrés par point de rêve. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et disparait si l'élément en sort.

Variante Un gardien des rêves peut trouver tout à fait logique de contrevenir à ce dernier point en laissant à l'objet sa température nouvellement acquise si ce dernier sort de la zone.

BOIS CHAUFFE (Forêt) R-3 r1+

EAU CHAUFFEE (Désert) R-3 r1+

METAL CHAUFFE (Monts) R-3 r1+
TERRE CHAUFFEE (Désolation) R-3 r1+

Source Site du Conteur des Rêves
Source 2 Éliane Jaulmes.

Zones de Liquéfaction Elémentale

Portée EMP*2

Durée HN

JR Aucun

Effet De même que les zones de Transparence Elémentale permettent de donner à la Terre, le Bois ou le Métal une propriété typique de l'Eau ou de l'Air, les zones de Liquéfaction Elémentale rendent liquide comme l'Eau l'élément concerné par le sort. Comme pour les transmutations élémentales aucune discrimination n'est possible : est affectée toute substance concernée se trouvant dans la zone. Les autres qualités des éléments ne sont pas altérées : le métal reste brillant, le bois combustible. De même l'inertie draconique, qui dépend de la nature profonde de l'objet reste la même. Contrairement à la transmutation, l'effet n'est pas définitif. L'élément retrouve sa solidité dès qu'il sort de la zone ou à la fin de la durée de celle-ci.

BOIS LIQUIDE (Lac) R-5 r4
FEU LIQUIDE (Monts) R-4 r4
METAL LIQUIDE (Fleuve) R-7 r6
TERRE LIQUIDE (Marais) R-5 r4

Source Site du Conteur des Rêves
Source 2 Éliane Jaulmes.

Zone de Protection Chromatique

(Invulnérabilités chromatiques)

Portée E1

Cible Toute créature

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 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.

Les sorts de Protection 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.

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.

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

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

Zones de Transmutation Chromatique

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.

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.

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-10r5

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

Zones de Transmutation Elémentale

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Le principe de la Transmutation Elémentale est de transformer un élément en un autre, par exemple le métal directement le en bois, l'air en feu. Il n'existe de transmutation que pour les six premiers éléments. La matière dont sont composées les créatures, mortes ou vivantes, n'est jamais transmuée, y compris l'air contenu dans les poumons. Il existe 26 transmutations élémentales ; chacune est un sort à part entière, obéissant en tout point aux règles des sorts de zone. La transmutation a lieu dans la zone paramétrée et ciblée par le haut-rêvant. Tout ce qui appartient à l'élément impliqué est transmué instantanément sans discrimination. On ne peut pas faire de choix. Tant que dure la zone, tout nouvel objet appartenant à l'élément impliqué qui pénètre dans la zone, est immédiatement transmué à son tour. La zone peut fort bien être lancée sur un lieu où l'élément impliqué n'existe pas, par exemple Terre en Eau à 5 m du sol. Rien ne se produira au premier abord, mais toute pierre lancée dans la zone sera instantanément liquéfiée pour retomber sous forme de pluie. Tout objet transmué, situé ou entrant dans la zone, adopte aussitôt la forme que lui permet le nouvel élément. On peut obtenir de gracieuses torsades avec du feu tranmué en bois ou en métal. La transmutation est définitive, même si l'objet sort de la zone. A la fin de la zone (HN), l'effet cesse d'opérer, mais la matière transmuée le demeure définitivement sans recouvrer non plus son élément d'origine.

Quand une créature vivante se retrouve dans une zone de transmutation élémentale, bien que la matière dont elle composée ne d'assez soit pas affectée en elle-même, elle subit l'effet naturel et normal du nouvel élément qui l'entoure, sans jet de résistance. Une créature prise dans une zone d'Air en Feu se retrouve dans un brasier qui la brûle, une créature nageant prise dans une zone d'Eau en Bois se retrouve enkystée dans un bloc de bois, etc.

L'élément Eau correspondant à tous les liquides d'origine non animale, réellement aqueux ou non, c'est tout le liquide qui est transmué et non pas uniquement ses molécules de H2O, y compris tout ce qui peut y être dissout (sels, cristaux). L'eau d'un végétal (sève, jus d'un fruit) appartient à l'élément Bois, qui est celui du végétal, tant qu'il est contenu dans ce dernier. L'humus appartient intégralement à l'élément Terre, même s'il est composé en grande partie de matière végétale (Bois) non encore décomposée.

Eléments d'arrivée:

X élément en Air. Pratiquement, l'ancien élément disparaît dans un courant d'air. L'air d'arrivée est toujours frais et pur.

X élément en Terre. L'élément d'arrivée est une roche friable et fragile comme de la craie.

X élément en Eau. L'eau nouvellement créée se comporte naturellement, attirée par la pesanteur: elle pleut, coule, cherche à s'infiltrer. Elle a la pureté de l'eau distillée.

X élément en Feu. L'ancien élément devenu Feu n'est plus que flammes. Toutefois, pour que ces nouvelles flammes continuent à brûler, il leur faut un combustible,

faute de quoi elles s'éteignent. Quand c'est l'Air qui est transmué en Feu, celui-ci demeure même sans combustible, car 1 Air entourant la zone la comble immédiatement, devenant Feu à son tour. Le résultat est une sphère en permanente ignition. Il en va de même pour l'eau au centre d'une rivière par exemple.

X élément en Bois. Le bois d'arrivée est un bois de qualité médiocre, du genre sapin, mais sec, sans aucune sève ni résine combustible ou façonnable.

X élément en Métal. Il ne s'agit toujours que des deux métaux les plus inertes (voir Narcos) : fer ou plomb (tirer à pile ou face). Le fer de transmutation n'est ni de l'acier ni du fer forgé, c'est du fer natif, mou et sans dureté. Un forgeron peut néanmoins le travailler.

Objets magiques: A mi chemin entre les créatures et la matière inerte, les objets magiques ont droit à un Jet de résistance pour ne pas être impliqués dans une transmutatIon. C est un JR spécial, où la protection magique du matériau est prise en guise de points de rêve (voir Narcos).

AIR EN EAU (Cité) R-8 r6
AIR EN FEU (Désolation) R-10 r6
BOIS EN AIR (Marais) R-8 r6
BOIS EN EAU (Sanctuaire) R-6 r4
BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
BOIS EN MÉTAL (Monts) R-6 r4
BOIS EN TERRE (Nécropole) R-4 r2
EAU EN AIR (Désert) R-4 r2
EAU EN BOIS (Forêt) R-4 r2
EAU EN FEU (Monts) R-8 r6
EAU EN MÉTAL (Gouffre) R-6 r4
EAU EN TERRE (Pont) R-6 r4
FEU EN AIR (Désolation) R-4 r2
FEU EN BOIS (Collines) R-6 r4
FEU EN EAU (Cité) R-6 r4
FEU EN MÉTAL (Sanctuaire) R-6 r4
FEU EN TERRE (Désert) R-6 r4
MÉTAL EN AIR (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
MÉTAL EN EAU (Fleuve) R-8 r6
MÉTAL EN FEU (Lac) R-8 r6
MÉTAL EN TERRE (Plaines) R-6 r4
TERRE EN AIR (Lac) R-8 r6
TERRE EN BOIS (Plaines) R-4 r2
TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
TERRE EN FEU (Désert) R-10 r6
TERRE EN METAL (Gouffre) R-6 r4

BOIS EN CRISTAL DE QUATH (Monts de Quath, E14) R-6, r4

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet transforme l'élément bois en cristal de Quath. C'est peut-être l'origine de la légende sur le Merveilleux Verger de Chimérik le Rêvasseur.
Source Aël.

TERRE EN CRISTAL DE QUATH (Monts de Quath, E14) R-5, r3

Portée E2
Durée HN
JR Aucun
Effet transforme l'élément Terre en cristal de Quath, sorte de quartz translucide et scintillant à la solidité légendaire. Ce cristal aurait servi à bâtir les plus beaux châteaux du Premier Âge. Maintenant peu connu, sa valeur marchande n'est en général pas très élevée.
Source Aël.

Zones de Transparence Elémentale

Portée E2,
Durée HN
JR Aucun
Effet Les zones de Transparence Elémentale obéissent à toutes les règles des sorts de zone. Elles ont pour effet de rendre transparent l'élément impliqué. Comme pour les transmutations élémentales, aucune discrimination n'est possible: est affectée toute substance concernée se trouvant dans la zone. La transparence permet de laisser passer la lumière et donc de voir au travers. Les zones d'air et d'eau transparentes permettent respectivement de rendre limpide une zone rendue opaque par du brouillard, de la fumée, de la boue, ou tout autre fluide non translucide. Les autres qualités des éléments ne sont pas altérées: le métal reste aussi dur et tranchant, le bois aussi combustible, etc. Noter que, quoique voisin, transparent ne pas dire invisible. En résumé, l'élément rendu transparent (mais pas invisible) garde par ailleurs toutes ses propriétés. Contrairement à la transmutation, l'effet n'est pas définitif. L'élément retrouve son opacité dès qu'il sort de la zone ou à la fin de 1a durée de cette dernière

AIR TRANSPARENT (Plaines) R-3 r3

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4

MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4

TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

EAU TRANSPARENTE (Pont) R-4, r4

Portée E1

Durée HN du magicien.

Effet Permet de voir en eau trouble. Injustement oubliée dans les règles (telle les zones de transmutation "air en métal", "air en bois", "air en terre" et plus curieusement "terre en feu").

Source Troll Me Tender.

Zones d'Interdiction Elémentale

Portée EMP*2

Durée HN

JR Aucun

Effet cette zone a pour effet d'empêcher un élément particulier de rentrer. Elle n'influence pas l'élément s'il est déjà présent mais s'il sort il ne pourra plus repénétrer par aucun moyen.

AIR INTERDIT (Sanctuaire) R-6 r6 (protège du vent et de la fumée, mais pas de la pluie)

BOIS INTERDIT (Désolation) R-6 r6

EAU INTERDITE (Désert) R-6 r6 (protège de la pluie et de la neige, mais pas du froid ou du vent)

FEU INTERDIT (Plaines) R-6 r6

METAL INTERDIT (Gouffre) R-6 r6

TERRE INTERDITE (Collines) R-6 r6

Source Site du Conteur des Rêves

Zones Mobiles

Des changements interviennent dans les paramètres de Bulle Volante et Barque de Rêve (durée, vitesse, encombrement, conflit).

Attention Les zones mobiles ne peuvent être rendues permanentes.

BARQUE DE RÊVE (Lac) R-8 r5+

Portée E1

Durée La Barque de Rêve 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.

JR Aucun

Effet La Barque de Rêve est un des rares exemples de zone mobile. C'est une embarcation immatérielle affectant la forme d'une barque effilée, champ de force à peine visible de transparence bleutée. Elle doit être ciblée à la surface de l'eau et est capable de voguer.

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. La barque se dirige au gré de la personne située à la proue et se concentrant pour cela. Diriger la barque exclut donc toute autre activité.

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.

La Barque de Rêve est insubmersible : l'eau qui y pénètre en ressort automatiquement. En revanche, un choc violent peut la faire éclater et disparaître comme une bulle de savon. Elle possède une résistance de 20. Chaque fois qu'elle subit une agression, jouer un jet de Résistance ajusté négativement au +dom du choc.

Réussi : elle tient bon et conserve sa résistance intacte.

Echoué, elle éclate et disparaît. Les réussites spéciales n'interviennent pas. Une surcharge produit le même effet, la faisant immédiatement éclater. Même chose si elle est ciblée ailleurs que sur l'eau. Enfin, n'étant qu'un champ de force, il est impossible de rien y attacher, arrimer, agripper, etc.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

BULLE VOLANTE (Marais) R-10 r6+

Portée E1

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.

JR Aucun

Effet Autre exemple de zone mobile, la Bulle Volante permet de nier la pesanteur et de se déplacer dans les trois dimensions spatiales, donc de voler. Le haut-rêvant doit cibler le futur occupant (ou lui-même) et dépenser 6 points de rêve quelle que soit la taille de la cible. Par point de rêve supplémentaire, la bulle dure une heure de plus (voir "durée").

La Bulle ne peut contenir qu'une créature consciente, et une seule. On ne peut rien y déposer.

La Bulle Volante a la ressemblance d'une bulle de savon. Au sol, elle en a la fragilité et le moindre choc la fait éclater. Appartient au sol tout ce qui y touche : végétation, constructions, mais également créatures et tout ce qu'elles brandissent. En vol, par contre, elle possède une résistance de 20 comme la Barque de Rêve. Chaque fois qu'elle est touchée (projectile, créature volante), jouer un jet de résistance ajusté négativement au +dom de l'attaque. Réussi : la Bulle tient bon. Echoué : elle éclate et disparaît. Les réussites spéciales n'interviennent pas.

Voler en Bulle demande une totale concentration et exclut toute autre activité. Son occupant peut communiquer oralement, mais uniquement par phrases courtes : un long discours rompt sa concentration. Même chose pour les manœuvres difficiles, brusque accélération, arrêt subit, chandelle, piqué, looping, ou voler en mauvaises conditions météo, pluie, bourrasque, orage. Monter en TMR rompt automatiquement la concentration. Dès que la concentration cesse, la Bulle chute durant un round de toute sa vitesse, soit 50 m. Le contrôle ne peut éventuellement être repris qu'au round suivant. Il n'y a pas de jet de dés pour garder la concentration (le contrôle) en conditions normales. Dans les autres cas, jouer un jet d'EMPATHIE ajusté à la difficulté envisagée.

Toute réussite : la concentration est conservée.

Tout échec : le contrôle est perdu (chute), retenter le même jet le round suivant.

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).

Il n'y a pas d'altitude maximum ; mais la fin du ciel est souvent beaucoup plus bas qu'on ne le pense, marquée par un réseau de déchirures du rêve, ou communiquant en prise directe avec les Limbes.

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.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

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

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

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.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

HAUBERT D'ONIROS ì (Fleuve) R-8 r7+

Portée Toucher

Durée Fin de l'heure en cours +r

JR r-8 et coût 1r

Rappel Les rituels d'Oniros obéissent à toutes les règles des rituels : leurs chances de réussite sont ajustées astrologiquement selon l'heure de naissance du haut-rêvant, et ils ne peuvent être mis en réserve. Chaque étoile ì dont peut être suivi le titre d'un rituel indique le coût d'un point de seuil de rêve. Le seuil est diminué aussitôt le rituel accompli. Chaque Rêve de Dragon vaincu permet d'en regagner 1 point.

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'amure 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.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

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).

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

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.)

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

Rituels de Conjuration

ALLONGEMENT DE ZONE (Var) R-6 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort de zone dont la durée initiale est HN. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel :chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà intéressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source Troll Me Tender.

ANNULATION DE MAGIE (Var) Var Var

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'annuler un effet magique, que celui-ci ait été accompli par soi-même ou par un autre haut-rêvant. On peut annuler l'effet d'un sort, de zone ou individuel, d'un rituel d'enchantement, d'une invocation, etc. Le haut-rêvant doit se trouver dans la case spécifique des TMR d'où la magie a été accomplie. Le jet de REVE qu'il doit réussir a alors la même difficulté que celui ayant permis la magie, avec une dépense de points de rêve pareillement identique.

Nitouche a lancé un Tympan d'Hypnos en collines d'Encre (J4) R-5 r4. Pour annuler ce sort, Nitouche elle-même ou un autre haut-rêvant doivent se rendre en collines d'Encre précisément, et accomplir le rituel d'Annulation avec une difficulté R-5 en dépensant 4 points de rêve.

Pour annuler une invocation, le rituel d'Annulation doit être ciblé sur la créature invoquée. Quand la magie est le résultat conjoint de plusieurs rituels, ce qui est notamment le cas des objets magiques, chacun doit être annulé tour à tour, en commençant toujours par le dernier à avoir été accompli chronologiquement. D'une manière générale, ce sont les mêmes opérations qui doivent être répétées à l'envers. Quand un rituel coûte des points de seuil, son annulation en coûte également (le même nombre). Annulation de Magie sert également à exorciser les entités de cauchemar non incarnées. La difficulté d'un exorcisme est toujours R- 7, et le coût en points de rêve égal au REVE de l'entité. Le ciblage doit être fait sur la créature possédée. Avant d'accomplir une Annulation de Magie, les paramètres de la magie à annuler (case des TMR, R-, r) peuvent être découverts au moyen du rituel Lecture d'Aura. Pour la synthèse d'Annulation de Magie, considérer que ce rituel est de difficulté R- 7. Il peut être utilisé indifféremment par Oniros, Hypnos ou Narcos (mais jamais Thanatos), quelle que soit la voie ayant servi à accomplir la magie à annuler.

ANNULATION DE SES PROPRES ZONES (Var) R-4 r2

Portée variable

Durée immédiat

JR Aucun

Effet Ce rituel permet à un haut-rêvant d'annuler ses propres zones d'Oniros à une difficulté et un coût plus avantageux que s'il utilisait Annulation de Magie. Tout comme avec cet autre rituel, il doit se trouver en TMR dans la case exacte d'où a été lancée la zone, mais la difficulté est toujours fixe (R-4), de même que la dépense de points de rêve (r2). La portée est la même que celle de la zone à annuler. Si le haut-rêvant a lancé plusieurs zones identiques pour en faire une plus grande, il n'a pas à les annuler l'une après l'autre comme il devrait le faire avec Annulation de Magie, mais les annule toutes d'un coup.

CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Une question

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de faire renaître chez la cible un souvenir oublié, la cause de l'oubli pouvant être magique ou naturelle. Le souvenir oublié peut appartenir à une précédente incarnation si le gardien des rêves l'estime possible ou pertinent. Dans tous les cas, le souvenir ne peut revenir que sous la forme d'une réponse à une question précise. Et l'accomplissement du rituel ne permet qu'une seule question-réponse.

DEPLACEMENT DE SES PROPRES ZONES (Var) R-5 r4

Portée EMP *2

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de déplacer le centre d'une zone, instantanément: toutefois ce rituel n'affecte ni la durée, ni la taille de la zone. Le déplacement est instantané (la ligne de trajectoire n'est pas affectée par la zone). Le rituel doit être pratiqué depuis la même case des TMR que la zone qu'il affecte.

Source Site du Conteur des Rêves

DETECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Toutes les créatures vivantes animées (humains, humanoïdes animaux) ont une caractéristique REVE. Les objets enchantés possèdent des points de rêve, de même que les produits de magie naturelle, comme certaines pierres de chance. Les entités de cauchemar, incarnées ou non, en ont également. Quelle qu'elle soit, la présence de rêve émet une aura, laquelle est détectable par Détection d'Aura. Parallèlement, toute cible d'un sort ou d'un rituel, émet une aura propre, quand bien même ladite cible ne possède pas de points de rêve (centre de zone, objet ou plante soumis à une illusion d'Hypnos). Cette aura est également détectable par Détection d'Aura.

L'aura de présence de rêve se traduit par un halo bleuté constant; l'aura résultant d'un effet magique par un halo parcouru de pulsations. Quand les deux auras sont présentes conjointement, le halo est pulsatif et d'un bleu plus foncé. On peut toujours effectuer Détection d'Aura sans aucun risque, il y a toujours une réponse. Soit une aura est perçue, constante ou pulsative, et l'on peut tenter une Lecture d'Aura pour en savoir plus; soit aucune aura n'est perçue et il s'agit de matière inerte, sans rêve, non soumise à un sort.

ELARGISSEMENT DE ZONE (Var) R-4 r4

Portée non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones de transmutation élémentale et de quadrupler celui des autres sorts de zone. Le diamètre des zones de transmutation peut ainsi faire jusqu'à 6 mètres et celui des autres jusqu'à 12 mètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement du rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans avoir à remonter en TMR. La seule restriction est que prochain sort à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure du rêve centrée sur le haut- rêvant. Bulle Volante, Barque de Rêve, Lanterne et Pont Immatériel ne sont pas affectés par ce rituel.

ÉLOIGNEMENT DE ZONE (Var) R-5 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort de zones dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (E1, E2, E3. . .). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de Rêve investi dans ce rituel : chaque point de Rêve augmente la protée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été augmentée de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender.

LECTURE D'AURA (Sanctuaire \ variable) R-3 r3

Portée E1

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'approfondir les informations fournies par Détection d'Aura. Pratiquer Lecture d'Aura quand il n'y a pas d'aura revient à demander une magie impossible et crée immédiatement une déchirure du rêve. Lecture d'Aura est effectuée en plusieurs étapes, toutes étant de difficulté R-3 et coûtant 3 points de rêve. La première a toujours lieu dans un sanctuaire et ne fait que révéler dans quel(s) autre(s) genre(s) de case(s) le haut-rêvant doit se rendre pour continuer sa lecture. Là, il apprend quel genre de magie a été produit ou à quel type de rêve il a affaire, de même que les cases spécifiques concernées. Enfin dans les cases spécifiques, le haut-rêvant peut apprendre la force du rêve ou de la magie en cours, c'est-à-dire pratiquement la difficulté et le nombre de points de rêve impliqués, information indispensable dans l'optique d'une annulation de magie.

Lecture d'Aura révèle également la couleur de l'aura (fixe ou pulsative) comme Détection d'Aura. Pour les créatures vivantes, on peut donc sauter l'étape de Détection d'Aura et commencer directement par la lecture, puisqu'on est sur de trouver une aura. Dans les autres cas, il est plus prudent de commencer par la détection si, .en l'absence finale d'une aura, on ne veut pas créer de magie impossible. Effectuée sur une créature non soumise à un effet magique ni sous l'emprise d'une entité, Lecture d'Aura indique toujours le Fleuve. Là, dans n'importe quelle case du Fleuve, le haut-rêvant se contente d'apprendre qu'il a affaire à une créature vivante et douée de rêve.

«Brucelin ne va pas bien en ce moment, songe Nitouche, il se met à pleurer pour un oui pour un non... Je vais pratiquer sur lui une Lecture d'Aura.» Toujours en cité Sordide, la haut-rêvante n'a qu'une case à faire pour atteindre le sanctuaire Plat (D 14). Là, Lecture d'Aura lui révèle une aura sombre et pulsative, ainsi que les indications de «Fleuve» et de «désert». Nitouche sait que le Fleuve correspond au propre rêve de Brucelin, mais que signifie ce désert parasite ? Pour le savoir, elle remonte en TMR et se rend dans .le désert le plus proche, le désert de Neige (C 13). Cette seconde étape lui révèle que Brucelin est possédé par un désespoir et précise «désert de Nicrop (L 11)»>. Nitouche devra se rendre dans cette case spécifique et y pratiquer une troisième Lecture d'Aura pour connaître la force de rêve de l'entité. C'est également depuis cette case spécifique qu'elle pourra tenter de l'exorciser par un rituel d'Annulation de Magie R-7.

PERMANENCE DE ZONE ì (Var) R-13 r13

Portée non applicable

Durée Permanente

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'un sort de zone. Il doit être préalablement accompli sur la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Même procédure et restrictions que pour Elargissement de Zone. Une case d'où est lancée une zone rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée. Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois, la case peut toujours être traversée. Noter qu'une zone permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas non plus ses pouvoirs. Un zone permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par annuler la Permanence. Etant marqué dune étoile *, l'accomplissement de Permanence de Zone coûte un point de seuil.

RETRECISSEMENT DE ZONE (Var) R-3 r3

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de diviser par cinq le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences.. .) et de diviser par dix celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit (ce qui exclut Lanterne et Pont Immatériel et toutes les zones mobiles). Le diamètre des zones peut ainsi être réduit à 6 ou 3 centimètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être rétrécie) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender.

Index d'Hypnos

Nouvelle règle

Améliorations sensorielles

Illusions Sensorielles

AMELIORATIONS SENSORIELLES
- GOUT ACCRU (Marais) R-4 r2+
- ODORAT ACCRU (Marais) R-3 r2+
- OUÏE ACCRUE (Lac) R-8 r4+
- TOUCHE ACCRU (Fleuve) R-6 r3+
- VUE ACCRUE (Fleuve) R-8 r4+

DERISION (Gouffre) R-6 r4
INAUDIBILITE (Désolation) R-9 r7
INODORANCE (Lac) R-8 r6
INVISIBILITE (Fleuve) R-10 r8
INVISIBILITE TOTALE (Fleuve) R-12 r10
LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2
LUMINESCENCE (Nécropole) R-5 r4
METAMORPHOSE (Gouffre) R-8 r6
NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3
NUDITE D'HYPNOS (Lac) R-8 r4
ROBE D'HYPNOS (Monts) R-6 r4
ROBE FANTASMAGORIQUE (Gouffre) R-7 r4
TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4
TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4

Illusions-Suggestions

CHATOUILLES (Cité) R-4 r1+
CONCENTRATION (Monts) R-6 r2
EGAREMENT (Désolation) R-4 r4
ETHYLISME (Cité) R-5 r1+
FATIGUE (Nécropole) R-7 r5
FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5
FAUX-REVE (Désert) R-6 r5
FOU-RIRE (Cité) R-5 r5
GIGUE (Forêt) R-5 r1+
GRAND SOMMEIL (Marais) R-11 r8
HYPER AGRESSIVITE (Collines) R-5 r2+
INSENSIBILITE (Monts) R-8 r1+
MERVEILLEUX CONTES D'ONKAUSE (Cité d'Onkause, K1) R-5 r1+
NON-AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-4 r3
NON-REVE (Désolation) R-7 r4+
OUBLI (Fleuve) R-8 r6+
PEUR (Nécropole) R-5 r5
PRODIGALITE (Gouffre) R-11 r8
REPOS (Cité) R-3 r2+
REVEIL (Cité) R-7 r5+ Rituel
SATIETE (Sanctuaire) R-4 r3+
SERENITE (Collines) R-3 r3+
SOMMEIL (Marais) R-9 r1+
SOUFFLET (Gouffre) R-6 r1+
SUGGESTION (Désert) R-9 r3+
TRANSPARENCE LANGUES (Pont) R-8 r4

Rituels de Communication

ENCENS D'HYPNOS (Sanctuaire) R-7 r6
ENCRE NOIRE D'HYPNOS (Lac) R-10 r6+
GONG D'HYPNOS (Marais) R-9 r5+
GRAND ENCENS D'HYPNOS (Fleuve) R-13 r4+
HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
INVOQUER SA PRESENCE (Nécropole) R-9 r1+
INVOQUER SA VOIX (Citée) R-6 r1+
INVOQUER SON IMAGE (Sanctuaire) R-6 r1+
MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

Rituels de Conjuration

ALLONGEMENT D'ILLUSION (Var) R-6 r1+
ANNULATION DE LA MAGIE (Var)
ANNULATION DE SES PROPRES ILLUSIONS (Var) R-4 r2
CONJURER L'OUBLI (Lac) R-4 r4
ÉLOIGNEMENT D'ILLUSION (Var) R-5 r1+
PERMANENCE D'ILLUSION (Var) R-13 r13

Rituels de Lecture

DETECTION D'AURA (Sanctuaire) R-3 r1

LECTURE D'AURA (Sanctuaire) R-3 r3

Rituels de Transformation

DAGUE DE FORCE (Monts) R-5 r3

DRAGONNE LAME (Désolation) R-6 r4

FLECHE DE FEU (Forêt) R-4 r2

GOURDIN-DRAGON (Forêt) R-7 r7

Rituels d'Invocation de Créatures

ANE CORNU (Collines Cornues L9) R-8 r7

ARAIGNEES TAMENEENNES (Forêt Tamée K2) R-7 r8

CHEVELURE (Forêt Tamée K2) R-2 r2

CORBEAUX DE DAWELL (Collines de Dawell B2) R-7 r8

COURSIERS DE PSARK (Plaines H4) R-8 r7

CREATURE AILEE DE QUATH (Monts de Quath E14) R-12 r10+

DESTRIER DE NOAPE (Cité de Noape F11) R-7 r8

ERUDIT DE JAJOU (Forêt de Jajou H10) R-7 r8

ESPRITS (Var) Variable

ESSAIM DE GUEPES FURIES (Forêt des Furies E15) R-4 r5

FELORNS DE KORREX (Collines A9) R-4, r4+

FOAMEURS (Lac de Foam D4) R-7 r8

FOU DU ROI (Cité Folle J13) R-6 r6

GUERRIER SORDE (Cité) D13 R-8 r7

GUERRIER TURME (Forêt) C8 R-8 r7

INVESTIGATION SUR LES TERRES MEDIANES ì (Toutes) R-10 r10

KANAILLOU (Monts E1) R-5 r4

LUCIOLE DE MIELH HYPNOS (Cité de Mielh A15) R-3 r3

LUTINS SUAVES (Collines Suaves, L5) R-5 r4

MARMITONS DE PAVOIS (Cité C7) R-8 r7

MESSAGER DU FROID (Cité de Frost D2) R-8 r8

MONTE-EN-L'AIR DE KLANA (Cité de Klana M15) R-10 r10

NONECHALEPASSE (Cité M1) R-8 r7

NUEE URTICANTE (Marais Nuisants G2) R-7 r8

OURF (Forêt d'Ourf H8) R-9 r9

PANOPLISTES (Cité F5) R-8 r7

PASSEUR DE YALM (Pont de Yalm I11) R-8 r7

SECOURISTE BLANC (Sanctuaire G4) R-8 r7

SERPENT GLUSK (Forêt des Glusks E7) R-8 r6

TORTUE KRANEUSE (Désert de Krane D4) R-7 r8

VIERGE D'OLIS (Sanctuaire d'Olis A10) R-7 r8

ZARRAS (Lac laineux L3) R-7 r8

Rituels d'Invocation d'Esprits

BRICOLEUR: (Collines pourpres K15) R-7 r6

ÉCLAIREUR JALOU (Forêt Jalou) R-8 r8

GARDE DU CORPS PAVOIS (Cité Pavois C6) R-8 r8

GUÉRISSEUR MAUVE (Sanctuaire Mauve) R-8 r8

MAÎTRE D'ARMES DE SERGAL (Cité de Sergal) R-9 r10

Sortilèges de musique draconique d 'Efféliron Jolicoeur

BALLADE DU DRAGON AMOUREUX (Collines) R-6 r5+

BALLADE DU TONNEAU SANS FOND (Plaines) R-7 r4+

BERCEUSE DE NARCOS (Pont) R-5 r4+

BERCEUSE D'ONIROS (Sanctuaire) R-5 r2+

CHANT DE L'ARC EN CIEL (Cité) R-4 r3

INVITATION AU VOYAGE (Monts) R-8 r7+

LE MASSACRE DE HARAWIZ (Désolation) R-4 r3

QUADRILLE D'HYPNOS (Cité) R-6 r4+

VIEIL AIR D'ESPARLONGUE (Sanctuaire) R-9 r7

Rituels de Souvenirs

SOUVENIR D'ARCHETYPE (Sanctuaire) (R-7 pour synthétiser le sort) variable

Hypnos

Nouvelle règle

Pour tous les sorts sujets à JR et non instantanés, la cible doit dépenser 1r. Sinon, aucun effet ne se produit. C'est essentiellement le cas de Repos et de Sérénité.

Améliorations sensorielles

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée heure en cours

JR Selon HN

Effet La cible voit un de ses sens soudainement amélioré, comme si elle était en Gris Rêve jusqu'à cet instant et que soudain le monde prenait une nouvelle dimension autour d'elle. La cible gagne un point, dans la caractéristique homonyme (Dextérité pour le toucher), pour chaque tranche de points de rêve dépensée indiquée dans les libellés ci-dessous. L'effet prend fin au début de l'heure suivante et ne concerne que la perception, pas la mémoire ni la dextérité manuelle dans la cas de Toucher amélioré. Lorsque la caractéristique Vue est augmentée, les caractéristiques dérivées comme Tir et Lancé devront être recalculées.

GOUT ACCRU (Marais) R-4 r2+
ODORAT ACCRU (Marais) R-3 r2+
OUÏE ACCRUE (Lac) R-8 r4+
TOUCHE ACCRU (Fleuve) R-6 r3+
VUE ACCRUE (Fleuve) R-8 r4+

Source Éliane Jaulmes.

Source 2 Groupe du Conteur (Sens acérés)

Illusions sensorielles

DERISION (Gouffre) R-6 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette illusion visuelle donne à la cible un air comique, drôle, dérisoire, bouffon, quoique ne la modifiant pas physiquement. Si la cible veut paraître grave, sérieuse, elle souffre d'un malus de –8 à ses jets d'APPARENCE. Inversement, si elle veut paraître drôle, elle gagne un bonus de +4 à ses jets d'APPARENCE/Comédie.

Si un personnage ainsi rendu dérisoire participe à un combat, il peut tenter une fois par round de lancer une plaisanterie en guise d'attaque (tout en esquivant/parant normalement). Il joue pour cela APPARENCE/Comédie à –1d4. (Ce d4 résume les condi-tions ponctuelles plus ou moins propices, et est en fait soustrait du bonus de +4 conféré par le sort.) Puis selon la réussite, on obtient un ajustement :

Résultat du jet d'Apparence/Comédie	
Norm.	0
Sign.	-2
Part.	-4

Tous les autres engagés dans la mêlée capables de comprendre la blague, y compris les compagnons du plaisantin, jouent alors VOLONTE/Ajustement moins Moral (+niveau en Comédie facultativement). Tout échec = demi-surprise pour la fin du round et tout le round suivant.

En cas d'échec total à son jet d'APPARENCE/Comédie, le

plaisantin est le seul à rire de sa blague, et entre automatiquement en demi-surprise jusqu'à la fin du round suivant.

Note Ce sort ne peut être recherché/synthétisé qu'en ayant compris le sens caché du Premier Chant Dérisoire de Yester l'Ancien, INTELLECT/Hypnos, 6 points de tâche, périodicité 60'.

INAUDIBILITE (Désolation) R-9 r7

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Le sort d'Inaudibilité peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement auditive. L'effet consiste à rendre la cible inaudible comme si elle n'existait pas.

On peut supposer que l'oreille l'entend toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, les sons produits par le haut-rêvant redeviennent audibles mais sont distordus et légèrement amplifiés. Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il le rend inaudible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle inaudibilité, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Inaudibilités doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant inaudible peut bénéficier de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il peut être localisé par les sons distordus qu'il émet et les conditions du combat redeviennent normales.

Source Troll Me Tender.

INODORANCE (Lac) R-8 r6

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Le sort d'Inodorance peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement olfactive. L'effet consiste à rendre la cible inodore aux odorats comme si elle n'existait pas. On peut supposer que le nez la sent toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, les odeurs produites par le haut-rêvant redeviennent perceptibles mais sont déformées et légèrement amplifiées. Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il le rend inolfactible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle inodorance, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Inodorance doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant inodore peut bénéficier de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il peut être localisé par les odeurs déformées qu'il émet et les conditions du combat redeviennent normales.

Source Troll Me Tender.

INVISIBILITE (Fleuve) R-10 r8

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Le sort d'Invisibilité peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement visuelle. L'effet consiste à rendre la cible invisible aux regards comme si elle n'existait pas. On peut supposer que l'oeil la voit toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, une brume limbaire apparaît à la place de la cible, affectant grossièrement la forme de cette dernière (voir plus haut). Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il rend son corps invisible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle invisibilité, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Invisibilités doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant invisible bénéficie de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il est localisé par sa brume limbaire et les conditions du combat redeviennent normales.

INVISIBILITE TOTALE (Fleuve) R-12 r10

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet Le sort combine celui d'Invisibilité et de Nudité d'Hypnos. C'est une illusion strictement visuelle. L'effet consiste à rendre la cible et son équipement invisible aux regards comme si elle n'existait pas. Le sort n'est pas sélectif : on ne peut faire disparaître une partie de l'équipement, c'est toujours l'intégralité. Tout vêtement retiré, cessant d'être en contact avec la cible, redevient visible quant à lui, mais n'altère pas l'illusion d'invisibilité. L'illusion est toutefois définitivement annulée sur ce vêtement, y compris s'il est remis. L'invisibilité devient alors 'partielle', et peut provoquer des brumes limbaires. Même chose pour les pièces d'équipement, armes, etc. Même chose encore pour un vêtement supplémentaire, ne faisant pas partie au départ

de l'illusion, dont se vêtirait la cible.

Dès qu'un conflit des sens survient, une brume limbaire apparaît à la place de la cible, affectant grossièrement la forme de cette dernière (voir plus haut). Cette brume disparaît en même temps que le conflit. En combat, un attaquant invisible bénéficie de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il est localisé par sa brume limbaire et les conditions du combat redeviennent normales.

LANGUE D'HYPNOS (Cité) R-3 r2

Portée E1

Cible Objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Langue d'Hypnos est une illusion purement gustative ne s'appliquant qu'aux objets et aux objets ayant de préférence un goût, aux aliments et aux boissons. Par définition, la catégorie est toujours la même : objet en objet. L'intensité de la saveur est celle de la cible. Comme pour tous les sorts d'illusions sensorielles, la saveur illusoire ne peut être qu'une saveur connue du haut-rêvant. Couplé à Narine d'Hypnos et à Transfiguration, ce sort peut permettre des ignominies gastronomiques : que pensez-vous de ce vin à la robe de rubis, au savoureux bouquet de framboise, et qui vous roule sur la langue comme du velours ?... Illusion de bout en bout, ce n'est que de l'eau du baquet à vaisselle.

LUMINESCENCE (Nécropole) R-5 r4

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Luminescence est une illusion visuelle qui rend un objet luminescent. L'objet ciblé émet alors une faible luminosité, insuffisante pour éclairer à plus de quelques empans. La couleur de l'objet est changeante, et légèrement bleutée, à l'image des feux follets que l'on aperçoit dans les nécropoles les nuits sans lune. Il est à noter que dans l'obscurité, l'objet devient visible à plus d'une volée.

Source Fabien Janots dans « L'art de la jonglerie ou comment émerveiller les enfants »

MÉTAMORPHOSE (Gouffre) R-8 r6

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Comme Invisibilité, l'illusion purement visuelle de Métamorphose peut être indifféremment lancée sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. L'effet consiste à donner à la cible une apparence appartenant à l'une des trois autres catégories : par exemple, humanoïde «métamorphosé» en animal ou en objet, animal en végétal, végétal en humanoïde, objet en animal, etc., toujours d'une catégorie à une autre. L'apparence de l'illusion souhaitée doit être très précisément paramétrée lors du lancer, puis le sort est normalement ciblé sur la cible de son choix (humanoïde, animal, végétal ou objet). Si la cible est de la même catégorie que l'illusion, par exemple une illusion de caillou lancé sur une pomme (objet en objet), une illusion de Groin lancé sur un aubergiste (humanoïde en humanoïde), elle se dissipe sans effet, mais les points de rêve sont tout de même dépensés.

Les choses inanimées (végétal, objet) métamorphosées en humanoïde ou en animal ne restent pas figées. Quoiqu'elles ne peuvent se déplacer (pour cause), elles sont néanmoins dotées de petits mouvements restreints donnant l'illusion de la vie. Une cruche en chat donnera un chat immobile, mais battant par exemple de la queue, se frottant les moustaches.

Le haut-rêvant ne peut obtenir l'illusion d'un type de créature (humanoïde, animal) que s'il en a déjà réellement vu un spécimen au cours de sa vie. On ne peut pas inventer de créatures fantastiques ni d'espèces inconnues. Enfin, l'illusion a toujours la même TAILLE, la même masse apparente, que la cible. Un homme en pomme donnera l'illusion d'une énorme pomme ; une cerise en cheval donnera l'illusion d'un minuscule cheval. S'étonner de la disproportion est un raisonnement et n'entraîne pas de brume limbaire.

NARINE D'HYPNOS (Plaines) R-4 r3

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Narine d'Hypnos est une illusion purement olfactive. Son fonctionnement est identique à Tympan d'Hypnos, s'appliquant aux odeurs à la place des sons. L'illusion doit pareillement rester dans la même catégorie que la cible. Peu utilisé sur les humanoïdes et les animaux, à moins d'avoir une raison très précise de vouloir qu'un humanoïde ait la même odeur qu'un autre type d'humanoïde, ou un animal la même odeur qu'un autre type d'animal, ce sort est surtout utilisé sur les objets, notamment les aliments, où il peut se combiner avec Langue d'Hypnos. Ici aussi, l'intensité de l'odeur est celle de la cible. Donner illusoirement une odeur de poisson frais à un poisson avarié, donne un poisson qui émet une odeur particulièrement forte de poisson frais. Donner à un fromage pourri un parfum de rose peut embaumer durablement une pièce (une rose cueillie est un objet).

NUDITE D'HYPNOS (Lac) R-8 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet Comme Robe d'Hypnos, cette illusion visuelle s'applique à tout ce qui est porté par la cible au moment du ciblage. Vêtements et équipement deviennent invisibles : le résultat est que la cible semble nue.

Le sort n'est pas sélectif : on ne peut faire disparaître une partie de l'équipement, c'est toujours l'intégralité. Pour un effet sélectif, utiliser le sort standard d'Invisibilité.

La nudité résultante n'est elle-même qu'une illusion. Un corps nu apparaît, vraisemblable, mais sans pour autant que ce soit exactement celui de la cible. Toucher ce corps nu entraîne évidemment un conflit de sens et une brume limbaire.

Tout vêtement retiré, cessant d'être en contact avec la cible, redevient visible quant à lui, mais n'altère pas l'illusion de nudité. (On ne saurait être plus nu que nu.) L'illusion est toutefois définitivement annulée sur ce vêtement, y compris s'il est remis. La nudité devient alors 'partielle'. Même chose pour les pièces d'équipement, armes, etc. Même chose encore pour un vêtement supplémentaire, ne faisant pas partie au départ de l'illusion, dont se vêtirait la cible.

Noter qu'une arme ainsi rendue invisible touchant un adversaire se contente de générer, et pour lui seul, une brume limbaire ; elle redevient invisible dès que cesse le conflit de sens. L'invisibilité n'est perdue, et définitivement, que si l'arme est lâchée par la cible. Même chose pour toute autre pièce d'équipement.

ROBE D'HYPNOS (Monts) R-6 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet L'illusion visuelle de Robe d'Hypnos est une variante de Transfiguration objet en objet s'appliquant à l'ensemble des vêtements et pièces d'équipement de la cible. Tout ce que porte cette dernière au moment du ciblage est concerné par l'illusion, avec les règles suivantes :

-Le sort n'a aucun effet si la cible est surchargée, ne serait-ce que de 0.1 enc. Les points de rêve sont dépensés quand même.

-N'est affecté par l'illusion que ce qui existe préalablement. L'illusion peut transformer, mais pas faire disparaître. De même, elle ne peut inventer ce qui n'existe pas. Selon la règle standard, la taille ne peut être modifiée. Cela signifie ici que la superficie des vêtements doit rester la même : on ne peut recouvrir une partie dénudée, ni dénuder une partie couverte.

-N'est affecté que ce qui est visible (montré) au moment du ciblage, c'est-à-dire la couche de vêtements la plus extérieure. Cette 'couche' peut être illusoirement transformée en toute autre couche, en respectant la règle précédente.

-Aucune pièce d'équipement (arme, bouclier, bagage) ne peut être occultée. Chacune doit recevoir une nouvelle apparence, respectant la taille de la réalité, ou demeurer inchangée. Inversement, on ne peut pas créer une nouvelle pièce d'équipement ex nihilo.

-Les objets ultérieurement saisis et portés par la cible ne sont pas concernés par l'illusion et demeurent ce qu'ils sont.

-Toute pièce d'équipement qui cesse d'être tenue ou portée par la cible recouvre instantanément et définitivement son appa-rence réelle, quand bien même elle est aussitôt récupérée par la cible.

-Si une pièce de vêtement est retirée et que son absence rend impossible l'ensemble de l'illusion vestimentaire, c'est toute l'illusion qui est instantanément et définitivement annulée.

Si l'on prévoit qu'une pièce d'équipement va cesser à un moment d'être en contact avec la cible et que l'on désire que son illu-sion perdure, utiliser conjointement à son sujet le sort standard de Transfiguration.

ROBE FANTASMAGORIQUE (Gouffre) R-7 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet Cette illusion ne peut être lancée que sur un humanoïde nu ou étant préalablement sous l'effet de Nudité d'Hypnos. Il est alors possible de lui inventer tous les vêtements imaginables, couvrant plus ou moins totalement son corps, y compris une armure. Des pièces d'équipement illusoires sont également possibles, armes, bouclier, etc.

Si la cible n'est pas préalablement nue (réellement ou illusoirement), le sort n'a aucun effet mais les points de rêve sont dépen-sés quand même.

Si la cible est réellement nue, seul le fait de la toucher peut générer un conflit de sens et une brume limbaire, pas son compor-tement. En revanche, si sa nudité est illusoire, son comportement peut générer un conflit de sens s'il y a contradiction entre l'utilisation de son équipement réel (rendu invisible par Nudité d'Hypnos) et son équipement illusoire (celui inventé par Robe Fantasmagorique).

Exemple. Nitouche, réellement armée d'un arc, se lance Nudité d'Hypnos. Dans un premier temps, la voyageuse paraît nue et désarmée. Puis elle se lance Robe Fantasmagorique, donnant entre autre l'illusion qu'elle est armée d'une épée et d'un bou-clier… Survient un adversaire. Nitouche arme son arc. Ses gestes, incohérents par rapport à son armement apparent, génèrent aussitôt une brume limbaire où l'on peut distinguer grossièrement la forme d'un arc prêt à tirer.

TRANSFIGURATION (Monts) R-6 r4

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet L'illusion purement visuelle de Transfiguration fonctionne de la même façon que Métamorphose, sauf que l'illusion doit rester dans la même catégorie que la cible : humanoïde en humanoïde, animal en animal, végétal en végétal, ou objet en objet, exclusivement. Toute disparité de catégorie entre la cible et l'illusion entraîne la dissipation sans effet, mais avec tout de même la dépense des points de rêve. Comme précédemment la TAILLE de l'illusion sera la même que celle de la cible, et le type de créature de l'illusion (humanoïde, animal) doit être connu. Inversement, il est quasiment impossible d'obtenir le sosie parfait de quelqu'un, tout comme il est difficile à un peintre d'obtenir un portrait parfaitement ressemblant. Si un haut-rêvant désire donner à sa cible la même apparence que quelqu'un d'autre, il doit jouer un jet de VUE à -8, et obtiendra une ressemblance plus ou moins approchante selon son genre de résultat. Inventer un humanoïde anonyme quoique doté de traits spécifiques (blond, gros nez, une verrue au menton, etc.) s'obtient sans problème. Comme toujours en ce qui concerne l'humanoïde, c'est lui seul qui est concerné et non son équipement. La même règle s'applique au sort précédent : X en humanoïde.

TYMPAN D'HYPNOS (Collines) R-5 r4

Portée E1

Cible Humanoïde, animal, objet

Durée HN

JR Aucun

Effet Tympan d'Hypnos est une illusion purement auditive pouvant s'appliquer indifféremment à un humanoïde, un animal ou un objet. Comme pour Transfiguration, l'illusion doit toujours appartenir à la même catégorie que la cible. Toute disparité entraîne les mêmes conséquences. On peut ainsi changer la voix d'un humanoïde en une autre voix d'humanoïde, le cri d'un animal en le cri d'un autre animal, ou le son d'un objet sonore en son d'un autre objet. Lancer Tympan d'Hypnos sur un objet non sonore n'aboutit à aucun effet. Ce sort permet entre autre d'enrichir une illusion visuelle en lui apportant son complément sonore, diminuant ainsi les risques de conflit de sens. Le cri illusoire d'un animal doit être le cri d'un animal connu, et vouloir donner à un humanoïde la même voix que quelqu'un d'autre demande un jet d'OUÏE à -8, avec les mêmes remarques que pour Transfiguration. Noter que seule la voix est changée, sans affecter en rien le contenu du discours. Enfin, de même que la taille reste la même pour les illusions visuelles, le volume sonore de l'illusion auditive est celui de la cible. Une souris ne produira qu'un faible meuglement, une grincette produira un rugissement phénoménal.

Illusions - suggestions

CHATOUILLES (Cité) R-4 r1+

Portée EMP*1

Cible Humanoïde

Durée Un round par point de rêve

JR Selon HN

Effet La cible a l'horrible impression que quelqu'un la chatouille à un endroit très sensible qui varie un peu partout sur le corps. L'effet n'est pas néfaste mais empêche sérieusement de se concentrer sur autre chose. Il faut réussir un jet de Volonté à -3 pour avoir le droit de tenter une action, même en plein combat. En cas d'échec la cible risque de lâcher les objets qu'elle tient, voire de se rouler au sol en se tordant

CONCENTRATION (Monts) R-6 r2

Cible Soi-même

Durée HN

Effet Permet de conserver la concentration en TMR tout n'étant qu'à demi libre de ses mouvements : à cheval, secoué dans une voiture, en bateau, etc. Il est également possible, sous l'effet de Concentration, de monter en TMR et de lancer un sort tout en étant engagé dans une mêlée de combat. La seule condition est de ne pas attaquer pendant le séjour en TMR, sous peine de rompre néanmoins la concentration. Il est par contre possible d'esquiver/parer, sans malus. La concentration n'est pas rompue si l'on est touché et n'encaisse qu'une contusion (non sonnante) ; elle est rompue pour blessure légère et au-delà, et si l'on est sonné.

Note Ce sort ne peut être recherché/synthétisé qu'en ayant compris le Paradoxe de l'Immobilité Rapide tel qu'énoncé par Wanis-ter de Bravo. INTELLECT/Hypnos à –6, 6 points de tâche, périodicité 60'.

EGAREMENT (Désolation) R-4 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Une heure

JR Selon HN

Effet L'effet d'Égarement ne s'applique qu'aux

humanoïdes. L'apport massif de pseudo-souvenirs, informulés et insaisissables, empêche l'humanoïde visé de se concentrer sur son activité intellectuelle, manuelle ou verbale. Il ne fait plus ou ne dit plus que des bêtises, en termes de jeu des échecs totaux. Un intellectuel devient incapable de lire ou d'écrire, un artisan se tape sur les doigts, un musicien rate tous ses accords, un orateur bafouille, etc. L'état d'égarement dure jusqu'à la fin de l'heure en cours + une heure complète, ou se dissipe de lui-même dès qu'il y a stress, par exemple une agression. Ce sort est donc totalement inutile et inefficace en combat.

ETHYLISME (Cité) R-5 r1+

Durée Selon HN

Cible Humanoïde

Portée EMP*1

JR Selon HN

Effet La cible subit des effets similaires à une ingestion de boisson alcoolisée. La force de la 'boisson' et le nombre de doses absorbées sont laissées au choix du Haut-Rêvant, le coût du sort étant de Force*Doses. La cible joue ensuite autant de jet de Vie à -Force que de doses, et suit en tout point les règles sur l'Ethylisme, y compris au niveau des jets de moral.

FATIGUE (Nécropole) R-7 r5

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Instantanée

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet Ce sort provoque l'illusion d'une grande fatigue, qui est interprétée comme une fatigue réelle. La victime marque instantanément 6 cases de fatigue, puis joue un jet de VOLONTÉ à -5 avec un éventuel bonus de +1 par point de CONSTITUTION au-dessus de 15. Si le jet de VOLONTÉ réussit, il n'y a pas d'autre conséquence que les cases de fatigue. Si le jet échoue, tout dépend alors de l'activité actuelle de la cible. Si elle est en condition de repos physique, couchée, assise, adossée, elle s'endort instantanément. Son sommeil n'est pas magique, il n'est dû qu'à un coup de barre, et obéit à toutes les règles de sommeil normal. Si la victime est en activité physique, marchant, se battant, le coup de barre ne fait que la sonner. Puis le jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse. Tant qu'il échoue, la victime reste en demi-surprise.

FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet L'effet de Fauchage ne s'applique qu'aux humanoïdes. Il provoque chez la cible l'illusion qu'on vient de lui faucher les jambes, illusion si saisissante que le personnage chute, sans pouvoir se rattraper. L'effet de Fauchage n'a pas d'autres conséquences, mais la chute peut, elle, en avoir. En fonction du type d'activité, marche, course, escalade, et du sol de réception, c'est au gardien des rêves d'en déterminer le jet d'encaissement. La victime peut normalement se relever le round suivant. Noter qu'un Fauchage sur un humanoïde couché ou assis n'a virtuellement aucun effet.

FAUX-REVE (Désert) R-6 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet Donne le pseudo-souvenir d'une courte séquence de rêve, néanmoins interprétée comme véritable. La teneur de la séquence est au choix du haut-rêvant. Pour la victime, le rêve semble avoir appartenu à sa précédente nuit de sommeil, oublié jusqu'à ce moment où elle s'en souvient brusquement.

FOU-RIRE (Cité) R-5 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet La suggestion d'une idée drôlatique cause un irrépressible fou-rire, automatique le premier round. Puis pour les rounds suivants, la cible doit réussir VOLONTE moins Moral à –5, ou continuer à rire. Tant que la cible rit, elle est considérée en demi-surprise.

GIGUE (Forêt) R-5 r1+

Durée 30 secondes par point de rêve

Cible Humanoïde

Portée EMP*1

JR Selon HN

Effet La cible se met à entendre une musique particulièrement entraînante qui la pousse à danser, danser, sans pouvoir s'arrêter, jusqu'à épuisement total ou fin du

sort. La danse qu'elle execute est une gigue endiablée qui lui coûte 2 points de fatigue par tranche de 30 secondes. Si la cible tente une action pendant qu'elle est en train de danser, elle a un malus de -3. Cependant quelqu'un qui essaierait de lui tirer dessus ou de l'attaquer aurait également un malus de -3 à cause des déplacements incohérents de celle-ci. Cette Suggestion est très utilisée par les Sylvains.

GRAND SOMMEIL D'HYPNOS rituel (Marais) R-11 r8

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Spéciale

JR Selon HN

Effet Le Grand Sommeil d'Hypnos ne s'applique qu'aux humanoïdes, c'est la plus puissante des suggestions hypnotiques. Il plonge la victime dans un sommeil magique que rien, absolument rien, ne peut parvenir à réveiller. Le paramétrage du rituel doit inclure un mot de réveil et le sommeil dure jusqu'à ce que ce mot soit prononcé aux oreilles de l'endormi. Noter que si ce mot tarde à être prononcé, la victime a toutes les chances de mourir de faim ou de soif dans l'intervalle. Accomplie sur la victime, une Lecture d'Aura révèle tous les paramètres du sort, y compris le mot de réveil. Grand Sommeil d'Hypnos est un rituel et obéit en cela à toutes les règles concernant les rituels.

HYPER AGRESSIVITE (Collines) R-5 r2+

Portée E1

Cible Toute créature

Durée Spéciale

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet La créature ciblée se sent prise d'une aveugle fureur agressive. Elle attaquera toujours en priorité tout opposant qui lui semble hostile. S'il n'y a plus d'ennemis, la cible peut tenter un jet de Volonté ajusté négativement au nombre de points de rêve dépensés en supplément lors du lancement du sort. Si ce jet échoue, la cible doit agresser la personne (créature) neutre ou amicale la plus proche (si elle parvient à s'en débarrasser elle tente, à nouveau, un jet de Volonté ajusté négativement au nombre de points de rêve dépensés en supplément lors du lancement du sort ; si ce nouveau jet échoue, elle agresse une nouvelle cible. L'effet prend fin lorsque la cible du sort devient inconsciente, qu'elle réussit un des jets de Volonté ou qu'il n'y a plus de créatures à portée visuelle.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

INSENSIBILITE (Monts) R-8 r1+

Portée EMP*1

Cible Humanoïde

Durée Selon HN

JR Selon HN

Effet La cible devient en partie insensible à la douleur jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance. Lorsque des points d'endurance sont perdus, elle n'a pas à faire un jet pour voir si elle est sonnée et les points de fatigue perdus ne sont pas cochés à raison d'un point de fatigue par point de rêve dépensé. Ce sort ne protège pas des coups, juste de la douleur et de certains de ses effets.

MERVEILLEUX CONTES D'ONKAUSE (Cité d'Onkause, K1) R-5 r1+

Portée E1

Cible Humanoïde endormi

Durée Une heure

JR Selon HN

Effet La cible va rêver un des merveilleux contes de la cité d'Onkause, si on ne la réveille pas. Cela induira plusieurs conséquences pour la cible:

-elle pourra faire un jet de moral « heureux » au château dormant.

-elle pourra faire un jet de moral pour légende de qualité r.

-elle pourra apprendre, avec une utilisation régulière, la compétence légende comme avec un maître de niveau r.

-elle est insensible à l'influence de cauchemar pendant la durée du sort.

-cela permet au gardien des rêves d'introduire des informations spécifiques sur le premier âge.

NON-AGRESSIVITE (Sanctuaire) R-4 r3

Portée E1

Cible Animal

Durée Instantanée

JR r-8

Effet L'effet de Non-Agressivité ne s'applique qu'aux animaux. Soumis à cette influence, un animal non encore agressif (mais s'apprêtant peut-être à le devenir) se détourne et passe son chemin sans davantage s'occuper du haut-rêvant ni de ses éventuels compagnons. L'effet magique n'a pas de durée en soi, ce n'est qu'une impulsion qui force l'animal à se détourner. S'il est poursuivi, attaqué, soumis à un stress, son agressivité ressurgit de façon toute naturelle. Si l'animal est déjà agressif, offensif, l'effet de Non-Agressivité ne fait que l'empêcher d'attaquer durant le round où il est ciblé. L'animal peut par contre se défendre (esquiver). Si personne ne l'attaque durant le round où le sort fait effet et s'il n'a pas encore été blessé, une non-

agressivité naturelle opère au round d'après et il passe son chemin comme plus haut. Sinon, il est libre de ses actes.

NON-RÊVE (Désolation) R-7 r4+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Selon r dépensé

JR Selon HN

Effet L'effet de Non-Rêve ne s'applique qu'aux humanoïdes. L'illusion-suggestion que les portes du rêve viennent irrévocablement de se fermer, empêche l'humanoïde visé de rêver sous aucune forme : ni Basses, ni Médianes, ni Hautes Terres du Rêve, jusqu'à la fin de l'heure en cours pour un coût de base de 4 points de rêve. Chaque point de rêve dépensé en plus augmente la durée d'une heure. Si par exemple le haut-rêvant dépense 6 points de rêve, la victime n'aura aucune forme de rêve jusqu'à la fin de l'heure en cours et pendant les 2 heures suivantes. Pratiquement, ce sort empêche un haut-rêvant de fonctionner, puisqu'il ne peut plus ni monter en TMR ni récupérer ses points de rêve.

OUBLI (Fleuve) R-8 r6+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Selon r dépensé

JR Selon HN

Effet L'effet d'Oubli ne s'applique qu'aux humanoïdes. C'est une des plus puissantes suggestions hypnotiques. L'effet d'amnésie ne survient pas aussitôt le sort ciblé, mais intervient à la fin de l'heure en cours. A ce moment la victime perd tout souvenir de ce qu'elle a vécu, de ce qu'elle a pu dire ou faire, entre le moment présent et celui où le sort a été ciblé. Pratiquement, cette période est comme un grand trou noir dans sa tête, et aucun moyen normal ne peut lui restituer ses souvenirs. Chaque point de rêve dépensé en plus des 6 de base augmente la durée d'une heure. Soit un haut-rêvant lançant ce sort au cours de l'heure du Dragon et dépensant 8 points : à la fin de l'heure de la Lyre, la victime se retrouve brusquement amnésique de ce qu'elle a pu faire depuis la mi-Dragon jusqu'à maintenant, sans comprendre comment elle est arrivée dans le lieu où elle se trouve actuellement, comme si elle venait de se réveiller d'une période de sommeil noir, encore plus opaque que le gris rêve. Une Lecture d'Aura révèle la présence d'un sort d'Oubli en train d'oeuvrer, et Annulation de Magie peut l'annuler selon les règles normales. A défaut, le rituel de Conjurer l'Oubli peut être utilisé, mais ne restitue les souvenirs que sélectivement, en réponse à une question précise.

Quand c'est un personnage de joueur qui lance ce sort sur un PNJ, sa mise en oeuvre est sans problème. L'inverse est plus délicat. Le mieux est alors de faire sortir de la salle le joueur du personnage victime, et de le faire rentrer au moment où l'amnésie opère. De cette façon, il ne se souvient effectivement de rien. Entre temps, si besoin est par rapport aux autres joueurs, jouer ce personnage comme un PNJ.

PEUR (Nécropole) R-5 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet L'effet de Peur ne s'applique qu'aux humanoïdes. La suggestion d'une horreur intense cause une peur réelle. La victime doit réussir un jet de VOLONTÉ à -5 ou être sonnée en cas d'échec. Le jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse. Tant qu'il échoue, la victime reste en demi-surprise.

PRODIGALITE (Gouffre) R-11 r8

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Selon HN

Effet La cible est prise d'une prodigalité irréfrénable et donne tout ce qu'on lui demande : or, argent, bijoux, objets… Pour qu'elle donne quelque chose, il faut le lui demander (elle n'offre rien d'elle même). Le mental de la cible n'est affecté que par la prodigalité : un ennemi reste un ennemi. Il ne pourra pas s'empêcher de vous donner son or, mais pourra vous donner un coup d'épée en même temps (mais pas parce que vous lui prenez son or). Dans tous les cas l'instinct de préservation immédiat limite la prodigalité : un ennemi peut donner ses bijoux mais pas ses armes

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

REPOS (Cité) R-3 r2+

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Instantanée

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet L'illusion-suggestion d'un grand repos crée la sensation réelle d'être reposé. Pratiquement, la créature visée regagne un segment de fatigue pour chaque 2r dépensés. Si par exemple 6 points de rêve sont dépensés, 3 segments de fatigue sont effacés. En cas de segment entamé, appliquer la règle normale : tout segment entamé de la moitié ou plus compte pour un segment plein.

REVEIL (Cité) R-7 r5+ Rituel

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Spéciale (un jour maximum)

JR Selon HN

Effet La cible de ce rituel sera réveillée d'un sommeil naturel (basses ou hautes terres) au début de l'heure désirée. S'il lui reste des barrettes de fatigue, la cible devra réussir un jet volonté ajusté du nombre de barrettes moins les points de rêve investis au-dessus de 5 pour ne pas se rendormir aussitôt.

Source Fichier envoyé par Thomas

SATIETE (Sanctuaire) R-4 r3+

Durée Instantanée

Cible Humanoïde

Portée EMP*1

JR Selon HN

Effet La suggestion d'un ventre plein comme après un bon repas permet de se passer pour un temps de nourriture et de boisson. L'effet est si intense qu'effectivement tout se passe comme si la cible venait de manger pour un point de Sustentation pour 3r de dépensés.

SERENITE (Collines) R-3 r3+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Instantanée

JR Selon HN

Effet L'effet de sérénité ne s'applique qu'aux humanoïdes. La suggestion d'une intense satisfaction est source d'une sérénité réelle. Pour chaque 3r dépensés, le personnage visé regagne 1 point de moral jusqu'à concurrence de zéro. Neuf points de rêve permettent ainsi de remonter un moral de -3 à zéro. Si trop de points sont dépensés, l'excédent est perdu, le moral ne pouvant dépasser zéro par l'influence de ce sort.

SOMMEIL (Marais) R-9 r1+

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Selon r dépensé

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet Moins puissant que le rituel de Grand Sommeil, le sort de Sommeil n'en demeure pas moins une arme redoutable. Son fonctionnement est identique, plongeant la victime dans un sommeil que rien ne peut réveiller, sauf que la durée est limitée et qu'il n'y a pas de mot de réveil. Le sommeil magique dure un nombre de rounds égal au nombre de points de rêve dépensés. Si par exemple 5 points sont dépensés, la victime s'effondre, en proie à un inexorable sommeil, pour une durée de 5 rounds (30 secondes). C'est plus de temps qu'il n'en faut pour l'assommer ou lui trancher la gorge.

SOUFFLET (Gouffre) R-6 r1+

Portée E1

Cible Toutes créatures

Durée Fin de l'heure en cours

JR Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet Identique à Poing de Thanatos. L'effet de ce sort devenant ainsi accessible par la voie d'Hypnos.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

SUGGESTION (Désert) R-9 r3+

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Spéciale

JR Selon HN

Effet L'effet de Suggestion ne s'applique qu'aux humanoïdes. Comme l'indique le titre, c'est la suggestion à l'état pur. Il permet de donner un ordre bref à la victime, et cette dernière ne pourra pas s'empêcher d'y obéir machinalement. Il est impératif que la victime puisse obéir à l'ordre de façon immédiate, dans la seconde qui suit l'ordre, et que l'action soit uniquement physique, ni mentale ni réfléchie. Si la suggestion est telle qu'elle oblige la victime à une autre action préalable ou si l'action demandée ne peut être qu'une action réfléchie, pensée, la suggestion avorte automatiquement.

Un passant a sa bourse accrochée à la ceinture. On lui donne l'ordre de suggestion : «donne ta bourse !» L'effet avorte automatiquement. En effet, le passant doit d'abord en dénouer les cordons, action préalable, et qui plus est réfléchie. Si le passant avait déjà sa bourse à la main, l'ordre : «donne ta bourse !» ou «donne !» tout court, pouvant être obéi de façon immédiate, aurait été accepté. Des ordres tels que «réponds à la question» ou «dis la vérité» sont pareillement inacceptables (actions mentales). Si la victime est au bord d'un gouffre, et qu'on lui suggère : «saute dans le gouffre!», elle saute. Si elle est à trois mètres du gouffre, la suggestion avorte. Il faut d'abord qu'elle y coure. Des ordres tels que : «Fuis, saute, plonge, assied-toi, agenouille-toi, lève les bras, ferme les yeux, hurle, donne (ce que la victime a déjà en main), mange ou bois (ce que la victime a déjà à portée de ses lèvres), lâche (ce qu'elle tient en main), etc.» sont possibles. Des ordres tels que : «endors-toi, suicide-toi, va faire ceci, déshabille-toi (actions multiples), écris ceci, avoue, lance tel sort, etc.» sont impossibles.

L'ordre donné dans la suggestion doit être unique, c'est-à-dire pratiquement ne comporter qu'un seul verbe. «Cours et

saute !» est impossible. Quand l'action implique une durée, elle est obéie pendant un round. Si par exemple l'ordre donné est «cours !» ou «fuis !», la victime courra, fuira, pendant un round. A ce moment, toutefois, l'ordre pourra être donné une seconde fois, et la victime obéira pour la durée d'un nouveau round.

L'ordre contenu dans la suggestion doit être paramétré lors du lancer. Mais le ciblage de la victime ne le déclenche pas aussitôt. La victime étant maintenant sous l'effet du sort, il faut que l'ordre soit donné réellement, verbalement. La victime doit pouvoir l'entendre et le comprendre (parler la même langue). Peu importe qui donne l'ordre verbal, le haut-rêvant ou quelqu'un d'autre. Chaque 3r dépensés permet verbalement de réitérer l'ordre une fois. Si par exemple 9 points de rêve ont été dépensés, l'ordre «cours !» pourra être donné trois fois. Il n'y a aucune limite de temps entre le ciblage et le moment où le premier ordre est donné verbalement, ni non plus entre chaque ordre. Tant que le dernier ordre n'a pas été donné, la victime est sous l'influence du sort, influence qui peut être détectée et lue par Lecture d'Aura. Le libellé de l'ordre est également révélé dans la case spécifique par Lecture d'Aura, et le sort peut être annulé dans cette même case. Dès que le dernier ordre est donné, l'effet se dissipe totalement.

TRANSPARENCE LANGUES (Pont) R-8 r4

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Fin de l'heure en cours

JR Selon HN

Effet Ce sort donne l'illusion que l'on comprend la langue parlée par un certain humanoïde. L'illusion est interprétée comme vraie, et le parler de l'humanoïde devient transparent et compréhensible.

Lors de la montée en TMR, le sort doit être paramétré sur l'individu que l'on veut comprendre. Ce doit être une personne pré-sente, ou à défaut, connue du haut-rêvant. Lors du lancer, le sort doit être ciblé sur l'auditeur (une tierce personne ou le haut-rêvant lui-même). Pour que l'auditeur puisse comprendre le parler de l'individu paramétré, il doit manquer un JR standard selon HN. Pour l'auditeur ciblé, la langue de l'individu paramétré demeure transparente jusqu'à la fin de l'heure en cours.

Le sort ne fonctionne que dans un sens, permettant uniquement à l'auditeur ciblé de comprendre l'individu paramétré. Pour que ce dernier comprenne également la langue de l'auditeur, le sort doit être lancé une seconde fois en inversant les rôles.

Noter que le sort ne fonctionne que par rapport à des individus et non pas par rapport à la langue elle-même. A la fin de la durée du sort, aucun progrès n'aura pu être fait dans la langue étrangère, celle-ci ayant été « gommée » lors de l'entretien.

Rituels de Communication

Rappel: Les rituels de communication sont d'étonnantes démonstrations d'autosuggestion. Aidé par un support, le haut-rêvant se persuade qu'il peut voir ou entendre à distance, et il le fait. Couplé à l'ultime forme d'illusion que sont les invocations, il peut pareillement projeter son image ou sa voix à distance. Tous obéissent aux règles usuelles d'application des rituels. Si un rituel de lecture est paramétré sur une personne et que celle-ci est morte ou a changé de rêve, aucun effet ne se produit, mais les points de rêve sont tout de même dépensés.

ENCENS D'HYPNOS (Sanctuaire) R-7 r6

Portée Spéciale

Cible De l'encens

Durée Spéciale

JR r-8 (et r0)

Effet Ce rituel permet d'assister aux rêves des autres. Au moment de l'accomplissement de rituel, le haut-rêvant doit faire brûler de l'encens et se concentrer sur la personne de son choix (qu'il doit connaître au moins de vue). La distance les séparants n'est soumise à aucune limite, mais les deux doivent être dans le même rêve. Si la cible ne dort pas (et donc ne rêve pas) ou rêve dans les hautes terres du rêve, il ne se passe rien (aucune dépense de points de rêve). Si la personne dort et rêve (dans les basses terres du rêve), les images de son rêve appraissent dans la fumée d'encens. Si le haut-rêvant le désire il peut tenter d'apparaître dans le rêve de la cible (mais celle-ci a droit à un jet de résistance r0) ; il se verra alors dans la fumée d'encens de façon distordue et pourra parler en rêve à sa cible qui ne pourra lui répondre. Le rituel peut rester actif aussi longtemps que le haut-rêvant le dé- sire mais se rompt automatiquement si la cible se réveille, il se rompt aussi à la fin de l'heure en cours si le haut-rêvant tente d'apparaître dans le rêve de sa cible (que la tentative réussisse ounon).

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

ENCRE NOIRE D'HYPNOS (Lac) R-10 r6+

Portée E2

Cible Une vasque emplie d'encre noire

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de voir le passé. Il doit être accompli au dessus de la vasque qui doit elle-même se trouver dans le lieu dont le hautrêvant veut visualiser le passé. Dans le miroir formé par la surface de l'encre, le haut-rêvant voit alors se dérouler une scène du passé du lieu au centre duquel se trouve la vasque. La portée réfléchie par la vasque est une sphère dont elle est le centre et de rayon E2. Au moment de la formulation, le haut-rêvant précise le recul exact dans le temps qu'il désire dans une limite de 100 ans (cette limite peut être repoussée de 100 ans par 1r dépensé en supplément). L'image dans l'encre se brouille automatiquement à la fin de l'heure en cours (sauf si le haut-rêvant a dépensé plus de 6r, dans ce cas la durée est prolongée d'une heure par 1r supplémentaire). Notez que la vasque ne reproduit que l'image, pas le son.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

GONG D'HYPNOS (Marais) R-9 r5+

Portée E2

Cible Un gong

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'entendre le passé. Le Gong est au son ce que l'Encre Noire est à l'image. Le rituel doit être accompli à moins d'un mètre d'un gong qui doit lui-même se trouver dans le lieu dont le haut-rêvant veut entendre le passé. Le gong se met à vibrer et reproduit les sons du passé, le haut-rêvant entend alors une scène du passé du lieu au centre duquel se trouve le gong. La portée est une sphère dont il est le centre et de rayon E2. Au moment de la formulation, le haut-rêvant précise le recul exact dans le temps qu'il désire dans une limite de 100 ans (cette limite peut être repoussée de 100 ans par 1r dépensé en supplément). Le gong cesse automatiquement de vibrer à la fin de l'heure en cours (sauf si le haut-rêvant a dépensé plus de 5r, dans ce cas la durée est prolongée d'une heure par 1r supplémentaire). Notez que le gong ne reproduit que le son, pas l'image.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

GRAND ENCENS D'HYPNOS (Fleuve) R-13 r4+

Portée E2

Cible De l'encens

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de percevoir un autre plan de rêve à travers une déchirure. Les déchirures de la trame du rêve sont généralement visibles. Le haut-rêvant doit se trouver devant une de ces déchirures, à une distance maximum d'E2, et faire brûler de l'encens entre la déchirure et lui. Alors, au lieu de ne voir qu'une réverbération jaune ou violette, il voit réellement dans l'autre rêve, en surimpression dans la fumée de l'encens, comme s'il regardait par une fenêtre. Son angle de vue est donc limité et ses perceptions se limite à la vue. La durée de la perception est de un round pour une dépense de 4r plus un Éloignement d'Illusion (Var) R-5 r1+round par 1r dépensé en supplément.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+

Portée E1

Cible Un instrument sonore

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'entendre à distance. Il doit être ciblé sur un instrument sonore (harpe, luth, gong, cloche, etc.) faute de quoi l'on aboutit à un cas de magie impossible. Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne précise (humanoïde) ou un lieu architectural précis (salle, couloir, perron, escalier, balcon, etc.) Les éléments naturels du paysage (rochers, arbres, sources, etc.) ne sont pas des lieux architecturaux. La distance séparant le haut-rêvant du lieu ou de la personne n'est sujette à aucune limitation. Il doit avoir déjà vu réellement la personne ou visité le lieu en question. Puis le sort étant ciblé sur l'instrument sonore, le haut-rêvant croit entendre un murmure en émaner. Ce murmure le plonge alors dans un état hypnotique particulier, où il entend réellement tous les sons audibles produits à proximité de la personne ou du lieu paramétré. S'il s'agit d'une personne, il entend tous les sons comme s'il se trouvait tout près de cette personne ; s'il s'agit d'un lieu, il entend comme s'il se trouvait en son centre précis. L'état hypnotique (la communication) dure un round par point de rêve dépensé.

INVOQUER SA PRÉSENCE (Nécropole) R-9 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet La perfection de ce rituel opère la synthèse de Miroir d'Hypnos, Harpe d'Hypnos et Invoquer son Image. Paramétrage et ciblage obéissent aux mêmes conditions et restrictions que Miroir d'Hypnos, avec magie impossible en cas de ciblage ailleurs que sur un miroir. Dès que les formes y bougent et que l'état hypnotique commence, le haut-rêvant voit la personne ou le lieu choisi comme avec Miroir d'Hypnos, entend les sons audibles comme avec Harpe d'Hypnos, tandis que son hologramme se forme au même endroit comme avec Invoquer son Image. Tout se passe alors comme s'il se trouvait réellement sur place, sauf qu'il n'est qu'une image sans substance. Il peut parler, entendre, dialoguer, tourner sur place à 360°, mais ne peut se déplacer ni entreprendre aucune action physique. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

INVOQUER SA VOIX (Cité) R-6 r1+

Portée E1

Cible Un instrument sonore

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel est en quelque sorte le négatif de Harpe d'Hypnos. Les conditions de ciblage et de paramétrage sont exactement les mêmes. Lorsque le murmure émane de l'instrument sonore, provoquant l'état hypnotique, le haut-rêvant peut commencer à parler mentalement, dans sa tête. Dans l'instant-même, sa voix et ses paroles se font entendre près de la personne ou au centre du lieu choisi. Pour le destinataire, la voix, claire et reconnaissable, semble émaner de nulle part. La communication est de 1 round par point de rêve dépensé. Etant à sens unique, le haut-rêvant n'a pas le retour.

INVOQUER SON IMAGE (Sanctuaire) R-6 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel est comme le négatif de Miroir d'Hypnos. Les conditions de ciblage et de paramétrage en sont exactement les mêmes. Lorsqu'un mouvement apparaît au centre du miroir, provoquant l'état hypnotique, le haut-rêvant peut commencer à effectuer des gestes, des mimiques, ou montrer ostensiblement un objet qu'il tient sur lui, mais sans pouvoir se déplacer. Dans l'instant même, un hologramme de lui-même, grandeur nature et fidèle jusqu'au moindre geste, prend naissance près de la personne ou au centre du lieu choisi. Les spectateurs peuvent se déplacer à travers l'hologramme, ce n'est qu'une illusion sans substance. Par ce rituel, le haut-rêvant ne peut communiquer aucun son, et lui-même n'entend ni ne voit rien. Il ne peut pas savoir comment est accueillie sa «visite». La communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+

Portée E1

Cible Un miroir

Durée Selon r dépensé

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de voir à distance. Il doit être ciblé sur un miroir ou une surface réfléchissante, comme de l'eau parfaitement calme, faute de quoi l'on aboutit à un cas de magie impossible. Lors du lancer, le rituel doit être paramétré sur une personne ou un lieu architectural précis, mêmes restrictions que pour Harpe d'Hypnos. Puis le sort étant ciblé sur le miroir, le haut-rêvant croit voir y évoluer des formes, qui le plongent aussitôt dans un état hypnotique particulier, où il voit réellement la personne ou le lieu choisi. S'il s'agit d'une personne, son point de vue est comme s'il se tenait debout à un mètre devant elle ; s'il s'agit d'un lieu, il s'en trouve au centre. Dans les deux cas, le haut-rêvant peut mentalement tourner sur lui-même à 360° pour mieux voir ce qui l'entoure, mais ne peut se déplacer. Noter qu'il a l'image, mais pas le son. La communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4

Portée Aucune

Cible Soi-même

Durée 1 round

JR Aucun

Effet Le rituel de Voix d'Hypnos permet de détecter le mensonge. Il n'y a pas de véritable ciblage, le rituel opère sur le haut-rêvant directement sans passer par un support. Lors du paramétrage, le haut-rêvant se reporte à une certaine conversation de son choix, datant au maximum de 12 heures. La conversation peut avoir eu plusieurs interlocuteurs, mais Voix d'Hypnos ne fonctionne que sur un seul d'entre eux à la fois. Pour les détecter tous, il faut recommencer autant de fois le rituel. Puis, le sort étant ciblé sur lui-même, le haut-rêvant se plonge dans un état hypnotique dans lequel il ré-entend toute la conversation, comme si on repassait la bande. La durée de ré-écoute est d'un round, quelle qu'ait été la conversation, le temps mental du haut-rêvant devenant élastique. Tant que son interlocuteur dit la vérité, sa voix est mélodieuse ; dès qu'il ment volontairement, elle devient horrible et grinçante. On ne peut ainsi détecter que les mensonges volontaires, pas les

mensonges inconscients ou par omission.

Rituels de Conjuration

ALLONGEMENT D'ILLUSION (Var) R-6 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort d'illusion-suggestion ou d'une illusion sensorielle dont la durée initiale est HN. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique.

Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée l'illusion.

Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l'illusion. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion suggestion ou une illusion sensorielle (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà interressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source Troll Me Tender.

ANNULATION DE SES PROPRES ILLUSIONS (Var) R-4 r2

Portée Selon sort

Cible Selon sort

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet à un haut-rêvant d'annuler ses propres illusions-suggestions, pour celles qui ont une durée, ou ses propres illusions sensorielles, à une difficulté et un coût plus avantageux que s'il utilisait Annulation de Magie. Tout comme avec cet autre rituel, il doit se trouver en TMR dans la case exacte d'où a été lancé le sort, mais la difficulté est toujours fixe (R-4), de même que la dépense de points de rêve (r2). La portée est la même que celle du sort à annuler, de même que le ciblage.

ÉLOIGNEMENT D'ILLUSION (Var) R-5 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort d'illusion-suggestion ou d'une illusion sensorielle dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (E1, E2, E3. . .).

Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de point de Rêve investi dans ce rituel : chaque point de Rêve augmente la protée du sort comme si l'Empathie du hautrêvant avait été augmenté de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée l'illusion. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l'illusion. Tout ce passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter enTMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion-suggestion ou une illusion sensorielle (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender.

PERMANENCE D'ILLUSION (Var) R-13 r13

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'une illusion sensorielle. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée l'illusion. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l'illusion. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion sensorielle ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Une case d'où est lancée une illusion sensorielle rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée.

Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois la case peut toujours être traversée. Noter qu'une illusion permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas ses pouvoirs.

Une illusion permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par Annuler la Permanence, mais un haut-rêvant peut annuler ses propres illusions permanentes grâce au rituel d'Annulation de ses Propres Illusions.

Source Troll Me Tender.

Rituels de Transformation

Portée Toucher

Cible Type d'objet spécifique

Durée HN

JR Il n'y a aucun JR pour les objets ordinaires. Les objets magiques (enchantés) résistent automatiquement, le sort se dissipant sans effet, les points de rêve néanmoins dépensés.

Pour comprendre le principe de la transformation par Narcos et être à même de synthétiser les sorts suivants, il faut avoir assimilé Narcos, voie des Sortilèges par Ségamor le Transformiste, INTELLECT/Ecriture à –5, 16 points de tâche, périodicité 60' (ou tout ouvrage analogue) et posséder un niveau minimum de +3 en voie de Narcos.

Les sorts de Transformation ne s'appliquent qu'à des objets et sont spécifiques à chaque type d'objet ; par exemple, un sort s'appliquant à une dague ne s'applique pas à une épée, et inversement. Ces sorts transforment ou modifient les objets, mais ne les rendent pas « magiques », ou du moins, pas « enchantés ». Les objets sont simplement « victimes » des sorts, comme pour une illusion d'Hypnos ou une affectation de Thanatos. Une Détection d'Aura n'en est pas moins positive et Lecture d'Aura indique les paramètres du sort en cours.

La transformation n'est pas permanente (durée = fin HN) et fragilise l'objet qui, très solide tant que dure le sort, a toutes les chances de se détériorer à l'expiration de ce dernier.

Les sorts de Transformation ne sont pas des rituels. Ils peuvent donc être mis en réserve et affectés à des écailles d'activité.

Pour pouvoir inventer d'autres sorts du même genre, il faut commencer par synthétiser les trois sorts suivants, travail qui ouvre la voie à une éventuelle suite du programme — condition sine qua non.

— Flèche de feu, Dague de force ou Dragonne lame, Gourdin-Dragon

DAGUE DE FORCE (Monts) R-5 r3

Cible Une dague (mêlée ou lancer)

Effet Même principe que ci-dessus. Une dague ainsi modifiée a un +dom de +4. La dague de force a une résistance totale tant que dure l'effet du sort et ne peut être brisée. Les dommages éventuellement reçus sont néanmoins comptabilisés et appliqués au double à l'expiration du sort. Par ailleurs, si la dague modifiée a touché ou été touchée (qu'elle ait blessé, paré, ou été parée), elle perd automatiquement 1 point de résistance à expiration du sort.

DRAGONNE LAME (Désolation) R-6 r4

Cible Une épée dragonne (exclusivement)

Effet Même principe que la dague de force, y compris la détérioration automatique de 1 point de résistance. Une épée dragonne ainsi modifiée a un +dom de +6.

FLECHE DE FEU (Forêt) R-4 r2

Cible Une flèche d'arc ou un carreau d'arbalète

Effet L'intitulé de ce sort n'est que métaphorique. Le sort ne rend pas la flèche ignée, mais augmente son tranchant et son pouvoir de pénétration. Une flèche ainsi modifiée à un +dom de +5 et annule 5 points d'armure au lieu de 2 (armure véritable et non pas protection naturelle)

Si la flèche n'est pas utilisée, elle est retrouvée intacte à expiration du sort. Inversement, qu'elle ait atteint ou non une cible, la pointe devient inutilisable, le métal ayant fondu et coulé comme sous l'effet d'une intense chaleur.

GOURDIN-DRAGON (Forêt) R-7 r7

Cible Un morceau de bois, branche ou autre, de la taille et du diamètre approximatif d'une épée dragonne.

Effet Il s'agit d'une transformation radicale. Sous l'effet du sort, le gourdin devient une véritable épée dragonne, d'une résistance normale (12), d'un +dom de +3, et d'un encombrement standard de 2. Utilisée ou non, l'arme devient un tas de copeaux déchiquetés à l'expiration du sort.

Rituels d'Invocation de Créatures

Rappel: Les créatures invoquées ne sont pas des hologrammes sans substance mais des présences physiques véritables. La plupart d'entre elles, comme les guerriers, peuvent être blessées, sonnées, tuées. A l'exception du Kanaillou, chaque type de créature invoquée ne peut accomplir qu'un genre de tâche spécifique. Le ciblage doit être fait, dans les limites de la portée, sur un point du sol libre de tout obstacle, où la créature puisse se matérialiser. La durée de l'invocation dépend de la tâche, mais ne peut excéder la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant. A ce moment, la créature se dématérialise intégralement, ainsi que tout son équipement. Même chose si elle est tuée. Il est vain de songer à récupérer l'armure et les armes d'un Guerrier Sorde. Chaque type de créature est toujours invoqué dans une case spécifique et non pas dans n'importe quelle case du même genre. Par ailleurs, ces rituels obéissent à toutes les règles standard d'application des rituels.

ANE CORNU (Collines Cornues L9) R-8 r7

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Un Ane Cornu est un bel âne gris avec de grandes cornes recourbées comme un mouflon, qui apparaît à moins d'E1 mètres du Haut-rêvant, déjà bâté et harnaché. Il n'obéit qu'au Haut-rêvant et il portera tout ce que celui-ci lui demande de porter en le suivant à la trace jusqu'à la prochaine heure de naissance de celui-ci ou avant si le Haut-rêvant le révoque. Il accepte de faire toutes les allures de marche mais ne "court" jamais. Il refusera par contre obstinément de suivre toute autre personne ou de se laisser charger ou décharger par quelqu'un d'autre que son Invocateur. Il accepte de porter jusqu'à son taux d'encombrement, mais pas un point de plus. Il se dématérialise automatiquement si on le charge trop ou s'il est agressé physiquement.

Ane Cornu

Caractéristiques et Compétences : semblables à une Chamule page 47 du Livre III (entre autres 18 points d'encombrement)

ARAIGNEES TAMENEENNES (Forêt Tamée K2) R-7 r8

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Les araignées taménéennes sont semblables à des pholcus (arachnides au corps très petit comparé à ses longues pattes), mais de taille nettement plus imposante (corps de 20 cm de large sur 40 de long, et des pattes de deux mètres et plus). La spécialité de cette araignée est sa capacité à tisser un fil, une corde ou une toile d'une résistance incroyable.

Lorsqu'elles sont invoquées, on peut leur demander d'utiliser leur fil soit de manière offensive (comme un fouet), soit comme une corde; elles peuvent alors tisser des filets d'une taille de plusieurs mètres carrés, cependant ils seront attachés à un point fixe (entre deux arbres par exemple); elles ont aussi la possibilité de grimper aux murs (même verticaux et apparemment sans aspérité) avec une facilité déconcertante.

En cas de combat, considérer les effets des fils comme ceux d'un fouet (pour les dégâts) combinés à ceux d'un lasso pour se débarrasser du fil, faute de quoi les malus à la dextérité sont aussi applicables à toute action impliquant un mouvement. Si la victime ne réussit pas à se dégager des fils, les malus sont cumulatifs (le fait de couper les fils accorde un bonus de +2 pour se dégager, mais ne pas oublier qu'ils sont collants); la victime est considérée comme immobilisée lorsque les malus atteignent -11 ou plus bas, dans ce cas et s'il n'y a plus d'adversaire, l'araignée va injecter un puissant venin à action lente mais redoutable (la morsure est automatique).

Ces araignées comprennent les ordres de moins de dix mots.

Araignées Taménéennes

Nombre d'araignée(s) d3

REVE 13 VOLONTE 18 Vie 10 Endurance 20

Protection d2 (Chitine)
Vitesse 12 sur les murs; 16/32 sur le sol

		niv	*init*	*+dom*
Fil	17	+7	15	--
Esquive	18	+5	--	--
Escalade	18	+8	--	--

Résistance des pattes 14 (le fait de la toucher aux pattes ne lui fait pas perdre de point d'endurance, mais peut l'estropier). Pour toucher les pattes, malus de -4 (trois pattes peuvent esquiver en plus du corps)

Venin d'Araignée Taménéenne

Rapidité	5 minutes
Puissance	6
Malignité	5
Symptômes	Violente sensation de brûlure à l'intérieur de soi (en fait, il s'agit d'un début de digestion opéré par les sucs de la morsure de l'araignée).
Antidotes	Tournegraisse 100%, Tanemiel doré 60%, Tanemiel 30%

Source L'Omnirêve

CHEVELURE (Forêt Tamée K2) R-2 r2

Portée E1

Durée Illimitée

Effet Ce rituel d'invocation est très mal foutu. Il a deux graves défauts principaux : aucun charme permettant de contrôler la créature invoqu ée n'est prévu - ceci étant, c'est aussi le cas pour les Gnomes de Kanaï ; de plus, la créature en question ne sert à rien... Du moins apparemment. Les Chevelures, puisqu'on ne connaît pas leur nom, sont des inconnues de toutes les sciences. Elles ressemblent très exactement à des scalps rampants, de toutes couleurs mais amplement fournis. N'ayant pas d'utilité connue, la Chevelure ne voit jamais la fin de sa tâche : elle reste là, bêtement. À la limite, elle pourrait servir de perruque, mais elle est très capable de s'enfuir au mauvais moment, puisqu'on ne les contrôle pas...

Pourquoi, mais pourquoi le cerveau malade de l'Évidentin a-t-il imaginé cette invocation gâteuse ?

Chevelure

TAILLE	2	VOLONTE	4	Vie	3
CONSTITUTION	3			Endurance	7
FORCE	1			+dom	NA
REVE	6			Vitesse	6/-
PERCEPT.	12			Protection	-7

Course	6	niv +1
Esquive	7	niv 0
Discrétion	13	niv +3
Vigilance	12	niv +2

Source Les gratteurs de Lune dans le scenario « Sucrée maison »

CORBEAUX DE DAWELL (Collines de Dawell B2) R-7 r8

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer 2d10 corbeaux de Dawell. Ces oiseaux volent toujours en groupe et peuvent s'éloigner du haut-rêvant à une distance maximale égale à 2 fois son EMPATHIE en kilomètres. La seule chose que peuvent faire ces corbeaux est de rechercher quelque chose : un site, un objet (visible), une personne ou un groupe... Selon les accords passés avec le haut-rêvant au moment du lancer du rituel, ils peuvent signaler de loin l'emplacement qu'ils ont trouvé par une certaine chorégraphie aérienne, ou bien revenir vers le magicien pour lui communiquer par télépathie l'image de ce qu'ils ont vu.

S'ils sont attaqués, les corbeaux de Dawell fuient. Si aucune retraite n'est possible, alors seulement ils se battent.

Corbeaux de Dawell

TAILLE	3	VOLONTE	12	Vie	7
CONSTIT.	10			Endurance	17
FORCE	5			+dom	-2
REVE	10			Vit. en vol	32
PERCEPT.	20			Protection	-4

		niv	*init*	*+dom*
Coup de bec	13	+3	9	+1
Serres	13	+3	9	+1
Esquive	13	+7	--	--
Vigilance	13	+5	--	--
Vol	15	+6	--	--

COURSIERS DE PSARK (Plaines de Psark H4) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche ou fin HN

JR Aucun

Effet Les coursiers de Psark apparaissent toujours au nombre de 7. Ce sont de grands chevaux blancs à crinière blonde dorée, se présentant sans selle ni bride. Ils n'ont pas de caractéristiques, mais leur utilisation obéit aux règles suivantes :

-Les coursiers doivent être montés à cru, le cavalier s'agrippant à leur crinière et les dirigeant avec la voix. Ils ne supportent aucune forme d'entrave et n'acceptent strictement que de porter un (seul) cavalier. Ce dernier doit porter sur lui ses propres bagages, lesquels constituent son encombrement tout comme s'il était piéton. Il n'y a aucune limite au poids total que peut porter un coursier, mais plus le cavalier est personnellement encombré, plus ses jets d'Equitation sont difficiles.

-Vouloir entraver un coursier ou lui faire porter un bagage directement le dématérialise aussitôt. Même chose si on veut lui adjoindre un second cavalier. Les coursiers se dématérialisent pareillement à la moindre agression.

-Chaque coursier doit recevoir un cavalier dans les 2 mn (20 rounds) qui suivent l'invocation, faute de quoi les coursiers non pourvus se dématérialisent. Ils disparaissent dans tous les cas dès que leur tâche est accomplie, c'est-à-dire au plus tard à la fin de la prochaine heure de naissance de leur invocateur, et au plus tôt dès qu'ils se retrouvent sans cavalier, que celui-ci dé-monte volontairement ou accidentellement.

-Chaque coursier ne peut se trouver éloigné de chacun de ses congénères d'une distance supérieure à E3 mètres (3 fois l'Empathie du haut-rêvant) . Il respecte de lui-même cette limite, mais se dématérialise si son cavalier l'oblige à la dépasser.

-Les coursiers peuvent franchir des obstacles en sautant, s'ils sentent que c'est possible. (C'est au gardien des rêves de déterminer si tel obstacle est ou non franchissable.) Dans l'affirmative, le coursier réussit toujours sans jet de dés.

Dans la néga-tive, il refuse tout bonnement de sauter. Si son cavalier tente de l'y obliger, il s'estime agressé et se dématérialise. Que le cour-sier saute sans jet de dés n'implique pas que son cavalier en soit dispensé : AGILITE/Equitation – difficulté envisagée.

-Les coursiers ont une vitesse maximale de 60 km/heure draconique et peuvent effectivement parcourir 60 lieues en une heure, quel que soit le type de terrain. Si celui-ci est accidenté, c'est simplement le jet d'Equitation qui est rendu plus difficile.

-Monter un coursier de Psark est d'une difficulté de base –1 et correspond au trot/galop en plaine ou sur route. Les malus de surencombrement du cavalier sont applicables.

-Chaque heure de chevauchée coûte 4 points de fatigue.

CREATURE AILEE DE QUATH (Monts de Quath E14) R-12 r10+

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La créature ailée de Quath a l'aspect d'un immense aigle au plumage blanc. La seule tâche qui puisse lui être demandée est de transporter l'invocateur ou toute autre personne désignée par lui sur son dos. Une fois le cavalier choisi, il n'est plus possible d'en changer. Elle n'attaque ni ne prend quoi que ce soit dans ses serres ou son bec. Elle ne se déplace qu'en volant. Elle disparaît si elle est touchée par une autre personne que celle désignée, ou si celle-ci s'éloigne de plus de E1 mètres d'elle. Si elle est touchée en l'air par un projectile, elle se dématérialise en cas de blessure légère ou plus. Pour diriger selon sa volonté son coursier volant, le cavalier doit réussir un jet d'Equitation à 0. Tout point de rêve dépensé en plus donne un bonus de +1 au jet.

Créature ailée de Quath					
TAILLE	25	PERCEPT.	15	Vitesse	60
REVE	12			Protection	2

DESTRIER DE NOAPE (Cité de Noape F11) R-7 r8

Portée E1

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Fait apparaitre un destrier armuré (cheval de guerre lourd), qui disparait dès que son cavalier met pied à terre. Il ne supporte pas que quelqu'un d'autre que le lanceur du sort ne monte sur lui.

Destrier de Noape					
TAILLE	25	VOLONTE	8	Vie	22
CONSTIT.	18			Endurance	40
FORCE	20			+dom	+7
REVE	10			Endurance	40
PERCEPT.	12			Protection	-5

Source Christophe Laborde sur L'Oiseau Oracle

ERUDIT DE JAJOU (Forêt de Jajou H10) R-7 r8

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer et rendre présent un érudit de Jajou ou une érudite de Jajou (à l'appréciation du Gardien) dans le rêve du magicien. Ces créatures sont aussi appelées des jajouins ou jajouines. Le seul service que l'on peut leur demander est de donner des renseignements concernant certains domaines: Alchimie, Astrologie, Botanique, Légendes, Écrire, Médecine, Zoologie. Exemple: donner le nom de la maladie contractée par une personne, ainsi que les remèdes qu'il faut appliquer, les endroits où on peut les trouver et la façon de les préparer. En échange, ils demandent une protection complète. S'ils sont agressés, le pacte est rompu et ils disparaissent.

Les jajouins sont des hommes/femmes plutôt petits et frêles et surtout joviaux avec une curiosité sans égales, cela les poussant parfois à rester un peu plus longtemps dans le rêve du magicien. Ainsi, contrairement aux autres créatures invocables, ils ne disparaissent pas obligatoirement après avoir rendu le service demandé. De plus, ils sont très bavards et ils apprécieront le fait d'avoir des personnes pour les écouter (les personnages). Leur sujets sont généralement sans intérêt pour les personnages. Et non seulement ils sont bavards, mais en plus, ils aiment beaucoup faire des blagues, dire des quolibets, et ce seront les personnages les dindons de la farce, bien sûr.

Toutefois, leur principal trait de caractère est la fierté qu'ils ont de leur savoir immense et ils s`en vantent. D'ailleurs, ils n'avoueront jamais une éventuelle lacune et n'hésiteront pas à mentir pour cacher leur ignorance, et toujours avec le sourire. Les jajouins ont beaucoup de connaissances, mais un seul d'entre eux ne peut maîtriser tous les domaines. Ainsi, ils sont spécialisés dans trois connaissances. Pour savoir desquelles il s'agit, il suffit de tirer trois fois un dé à huit faces et se référer à ce tableau:

1	Alchimie
2	Astrologie
3	Botanique
4	Légendes
5	Écriture
6	Médecine
7	Zoologie
8	Une des connaissances désirées par le Haut-Rêvant

Chaque fois qu'un chiffre ressort, considérez-le comme un 8.

Dans ces compétences, les jajouins ont comme niveau: 1d6+5, sinon, dans les autres, ils ont +2. Pour les caractéristiques, seul Intellect leur est utile, et est égal à 1d6+13.

Source l'Omnirêve

ESSAIM DE GUEPES FURIES (Forêt des Furies E15) R-4 r5

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée HN

JR Aucun

Effet Un essaim de Guêpes Furies surgit de la déchirure, sortes de grosses guêpes aux bourdonnements très légers, presque inaudibles, rayées de bleu et noir. Ces insectes ne se consacrent qu'à une seule tâche : attaquer une cible, et s'y acharner jusqu'à ce qu'elle tombe inanimée ou soit hors d'atteinte. Dans ce dernier cas, elles tournoient autour du refuge de la victime, et attendent, au maximum jusqu'à la prochaine heure de naissance du haut-rêvant, que la cible soit à nouveau disponible.

Elles sont bien sûr sensibles à n'importe quelle attaque qui affecterait normalement un essaim, au Gardien des Rêves d'en juger.

Piqûre. A chaque round où la victime n'est pas parvenue à se mettre à l'abri, ou est tout simplement rattrapée par l'essaim, elle subit automatiquement un jet d'encaissement sur la table des coups non mortels. L'armure éventuelle est divisée par deux, les protections naturelles restent inchangées. Les piqûres ne mettent pas la vie de la victime en danger, mais laissent des traces douloureuses et bleutées pendant plusieurs jours.

Essaim de Guêpes Furies

PERCEPT.	12	REVE	10	Vitesse	-/28
				+dom	+2

Source Adrien Knech

FELORNS DE KORREX (Collines A9) R-4 r4+

Portée E1

Durée Très spéciale.

Effet Comme son nom l'indique. 4 points de rêves par Félorn.

Les Félorns de Korrex finissent par disparaître, mais uniquement lorsqu'ils en ont envie. Records à battre : sept ans, quatre mois et neuf jours, détenus par Felix le Poissonier.

FOAMEURS (Lac de Foam D4) R-7 r8

Portée E1

Durée Tâche ou HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer un à quatre Foameurs, pour un travail particulier ou pour une période qui s'étendra jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant. Ces humanoïdes ont la faculté de respirer sous l'eau sans problème et sont des navigateurs hors pair, ainsi que des constructeurs de bateaux sans pareils. On ne peut les invoquer pour le combat et ils disparaissent en cas d'agression. Le travail qu'on peut leur demander doit être en rapport avec l'eau: construction d'une digue, d'un vaisseau, ou bien servir de capitaine lors d'une tempête ou lorsque l'on est perdu. Un ordre du type "ramène-nous sur la côte" est toujours suivi, car le Foameur sait toujours où il se trouve. A noter tout de même une particularité lors d'une demande de construction (barrage, bateau ou autre): si la construction n'est pas achevée alors que la durée du sort touche à sa fin, le haut-rêvant pourra rappeler les Foameurs au bout d'une heure entière avec un bonus de +4. Ce seront les mêmes Foameurs et ils continueront leur travail là où ils l'avaient laissé. Cependant, si on leur demande autre chose, le contrat est brisé et ils disparaissent. Le bonus n'est donc valable que pour un même travail et ce jusqu'à ce qu'il soit fini.

Foameurs

TAILLE	15	VOLONTE	10	Vie	14
CONSTIT.	14	INTELLEC.	13	Endurance	29
FORCE	12	AGILITE	16	+dom	+1
DEXTERITE	16	EMP.	15		
PERCEPT.	13	REVE	10		

Charpenterie +9 (bateaux surtout), Maçonnerie +9 (digue, barrage,...), Srv. en Marais +7, Srv. en Mer +10, Armurerie +7 (utilisé pour la mécanique), Natation +10, Navigation +10

Source L'Omnirêve

FOU DU ROI (Cité Folle J13) R-6 r6

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Le Fou du Roi est un amuseur, un bouffon, il est petit, agile et a la langue bien pendue. Il n'obéit qu'au lanceur de sort et pourra même être très effronté avec toute autre personne qui essaierait d'assoir sur lui une quelconque autorité.

Le fou adore faire rire, tant de lui-même à travers ses pitreries que des autres par le biais d'imitations et sarcasmes souvent assez grossiers.

Les chants, danses et musiques n'interviennent que dans le but d'amuser et rares seront les interprétations compliquées. Ce ne sont que des outils et pas des arts pour le fou.

S'il est agressé, le pacte est rompu. De plus, si un sort est lancé contre lui et qu'il s'en rend compte, il assaille le haut-rêvant qui l'a appelé et lance contre lui toutes ses attaques verbales les plus acides. Dans les deux cas, le fou disparaîtra peu après.

Le fou n'a pas de nom et portera celui que lui désignera le haut-rêvant.

Le fou ne reste que jusqu'à la prochaine heure de naissance du haut-rêvant.

Fou du Roi

TAILLE	7	EMPATHIE	15
APPARENCE	13	REVE	10
AGILITE	16	DEXTERITE	16
OUÏE	12	Dérobée	15

Acrobatie +6, Comédie +6, Danse grotesque +6, Discrétion +4, Escalade +4, Esquive +3, Chant +4, Flûte (ou autre) +4, Jonglerie +5, Saut +4, Travestissement +4

-Échec total : le bouffon poursuit le haut-rêvant de ses farces qui peuvent être assez cruelles. De plus, d'autres peuvent arriver par la déchirure restée ouverte.

Source Olivier Hascoe

GUERRIER SORDE (Cité Sordide D13) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Guerrier Sorde a l'apparence d'un humanoïde entièrement revêtu d'une armure de plaques, visière du heaume toujours baissée, dissimulant son visage. Il est armé d'une épée sorde, d'un bouclier moyen et d'une dague. La seule tâche que l'on puisse lui demander est de faire usage de ses armes. Une fois invoqué, il attaque toute créature que le haut-rêvant lui désigne expressément, et se bat contre elle jusqu'à ce qu'il l'extermine ou reçoive un contre-ordre. On peut alors lui ordonner de commencer un autre combat, à condition que le délai entre deux combats n'excède pas 10 rounds, faute de quoi il considère sa tâche accomplie et se dématérialise. S'il est invoqué alors qu'il n'y a pas de créature à combattre immédiatement, il ne patiente que jusqu'à la fin de l'heure en cours, après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. Durant le délai, il peut accompagner le haut-rêvant où qu'il aille, mais sans pouvoir s'éloigner de lui de plus de E1 mètres. Sa vitesse est limitée à 12 m/round, il ne court, n'escalade ni ne nage jamais. Il n'obéit qu'au haut-rêvant qui l'a invoqué. Le rituel peut être répété pour invoquer plusieurs Guerriers Sordes dans un même combat. Tous ont les mêmes caractéristiques. La Perception indiquée tient compte des malus dus au heaume. Les Guerriers Sordes sont normalement affectés par les suggestions et illusions d'Hypnos, avec un JR standard r-8, ainsi que par les sorts individuels de Thanatos.

Guerrier Sorde

TAILLE	13	PERCEPT.	10	Vie	14
CONSTIT.	15	VOLONTE	16	Endurance	30
FORCE	15	REVE	10	+dom	+2
AGILITE	13	Mêlée	14	Protection	6
DEXTERITE	10	Dérobée	10	M. armure	-6

		niv	*init*	*+dom*
Epée sorde	14	+5	12	+5
Dague Mêlée	14	+5	12	+3
Corps à corps	14	+5	12	+2
Bouclier	14	+5	--	--
Esquive	10	+5 (-malus armure = -1)		
Vigilance	10	+5	--	--

GUERRIER TURME (Forêt Turmide C8) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Guerrier Turme a l'apparence d'un Humain vêtu de cuir souple, armé d'une unique dague, et porteur d'un cor. Ses traits physiques sont sans importance, blond ou brun, laid ou beau, homme ou femme. La seule tâche qu'il puisse accomplir est de veiller sur le sommeil du haut-rêvant. Il n'y a pas même besoin de le lui demander : il ne peut et ne sait faire que cela. Doté d'une forte perception empathique, il est capable de déceler tout danger réel à l'égard de son invocateur, qui se manifeste ou s'approche dans un rayon de E4 mètres. Il sonne alors du cor et continue à sonner jusqu'à ce que le haut-rêvant soit pleinement réveillé. Puis estimant sa tâche accomplie, il se dématérialise. Sa dague ne lui sert qu'à se défendre s'il est agressé avant le réveil du haut-rêvant. Ayant invoqué le Guerrier Turme, le haut-rêvant doit s'endormir avant la fin de l'heure en cours, faute de quoi le guerrier se dématérialise, s'estimant dérangé pour rien. Les Guerriers Turmes ont tous

les mêmes caractéristiques et sont affectés par les sorts comme les Guerriers Sordes.

Guerrier Turme

TAILLE	11	PERCEPT.	16	Vie	12
CONSTIT.	13	VOLONTE	12	Endurance	23
FORCE	12	REVE	10	+dom	0
AGILITE	12	Mêlée	12	Protection	2
DEXTERITE	12	Dérobée	11	M. arm.	aucun

		niv	*init*	*+dom*
Dague Mêlée	12	+5	12	+1
Corps à corps	12	+5	12	0
Esquive	11	+5	--	--
Vigilance	16	+5	--	--

INVESTIGATION SUR LES TERRES MEDIANES ì (Toutes) R-10 r10

Portée -

Durée -

JR -

Effet Ce rituel sert à découvrir sur les terres médianes une créature susceptible d'être invoquée. Le haut rêvant doit avoir une idée de la créature qu'il cherche et de son utilité. Le gardien des rêves définira une créature qui correspond à la description du joueur et aux limitations qu'il souhaite apporter pour maintenir l'équilibre du jeu. Il définira également la terre médiane où la créature pourra être invoquée. Une fois ce rituel accompli, le haut rêvant pourra synthétiser l'invocation comme n'importe quel autre sort. Il est à noter que s'il avait ut ses informations par un autre moyen, il aurait pu se passer de ce rituel. C'est le cas pour toutes les invocations des règles que l'on considère comme de notoriété publique. Le fait d'analyser un sort permet également d'obtenir ces informations. Le haut-rêvant monte en demi-rêve et fait le rituel sur n'importe quelle case.

Suivant le cas, il saura :

Si la terre médiane est la bonne et il aura toutes les informations pour pouvoir synthétiser le rituel d'invocation de la créature s'il dépense un point de seuil.

Si la terre médiane touche celle recherchée et laquelle.

Si la terre médiane est de même nature, le gardien des rêves lui donnera une direction (nord, sud, sud-est, nord-ouest...).

Sinon le gardien des rêves lui donnera que la direction (nord, sud, sud-est, nord-ouest...).

Pour obtenir la totalité des informations, il devra réussir le rituel sur la bonne terre médiane. Tous les jets de dé doivent être réalisés par le gardien des rêves car, en cas d'échec total, les indications seront fausses. En cas d'échec total au dernier rituel, la créature ressemblera à celle désiré mais ne sera pas lié par l'invocation et, en règle générale, sera hostile au haut rêvant. Elle pourra être directement agressive ou plus subtilement, incompétente, menteuse, traîtresse.

Note La dépense de point de seuil ne se fait qu'une fois sur la bonne terre. Ce rituel ne dispense en aucun cas du jet de synthèse ni de la dépense de points de sort.

Source Envoi de fichier de Thomas

KANAILLOU (Mont de Kanaï E1) R-5 r4

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Le Kanaillou est un petit être pouvant se présenter sous de multiples apparences : humanoïde masculin ou féminin, créature d'apparence bizarre et fantasque. Cette apparence est chaque fois laissée aux soins du gardien des rêves et n'a aucune importance réelle. Le Kanaillou est extrêmement bricoleur et possède dans ses mystérieuses poches d'insoupçonnables ressources : outils, matériel de chirurgie, remèdes, antidotes, etc. Il connaît virtuellement toutes les compétences à un niveau très élevé. Son défaut est qu'il ne fait jamais rien gratuitement et qu'il est exigeant. L'ayant invoqué et le Kanaillou se retrouvant devant lui, le haut-rêvant lui indique le service qu'il en attend, et le Kanaillou propose son prix. Si le haut-rêvant accepte et paie, le Kanaillou accomplit la chose demandée, qui peut être virtuellement n'importe quoi, à l'exception d'utiliser une compétence de combat ou de lancer un sort. Il peut par exemple crocheter une serrure, déchiffrer une inscription, accomplir des soins, fournir un antidote dont il possède (quel heureux hasard !) une fiole dans sa poche, désamorcer un piège, etc. Il est toujours censé réussir dans le temps le plus bref possible permis par les règles (une blessure critique est soignée en 2 rounds). Le prix qu'il demande n'est pas forcément de l'argent : ce peut être un objet (il a la connaissance infuse de tout ce qui se trouve dans les affaires du haut-rêvant), un autre service ou une action bizarre et ridicule pouvant concerner le haut-rêvant ou ses compagnons : manger son chapeau, jouer à saute-mouton, hurler des gros mots, etc. Il ne fait jamais crédit et ne travaille qu'une fois payé. Cela fait, il se dématérialise, ne laissant d'éventuel souvenir physique que le matériel utilisé, des pansements par exemple. Si le haut-rêvant refuse son prix, il disparaît. Même chose si on l'agresse, à commencer par vouloir lui dérober son matériel. Ses caractéristiques sont donc sans importance, et aucune magie n'a le temps de faire effet sur lui.

En termes de jeu, le Kanaillou est une sorte de joker pouvant être utilisé dans les moments les plus cruciaux. C'est de cela que doit juger le gardien des rêves pour décider du prix ou du gage exigé. S'il estime que les joueurs pourraient fort bien se débrouiller autrement, le prix est exorbitant ; s'il estime par contre que seul un Kanaillou peut en effet les tirer d'affaire, le prix est plus modique. Mais cela ne doit jamais être gratuit. Ce n'est pas pour rien que cette invocation est plus facile que les autres : la véritable difficulté commence une fois qu'elle est lancée.

LUCIOLE DE MIELH HYPNOS (Cité de Mielh A15) R-3 r3

Portée 1,2

Durée HNm - Rituel

JR Aucun

Effet La Luciole de Mielh à l'apparence d'un petit feu follet, une petite sphère de lumière ne produisant aucune chaleur. Cette créature assez étrange est en fait une Entité de Rêve semi-incarnée ayant l'équivalent d'une intelligence animale et pouvant se déplacer dans les airs. Elle apparaît à coté de la personne sur laquelle le haut-rêvant cible son sort et reste au service de cette personne (le " propriétaire ") jusqu'à la fin de l'heure de naissance de la dite personne. Le propriétaire peut la diriger dans la limite de deux fois sa Perception en mètre. Si la Luciole ne peut rester dans cette zone, le pacte est rompu.

La luciole a toujours une taille de quelques centimètres (taille 1). La réussite du haut-rêvant lors de l'invocation sert à lui donner de l'Obéissance et des Points de Rêve (minimum 1). On peut éventuellement lui donner une Obéissance négative pour augmenter son Rêve ou pour que l'invocation soit moins onéreuse.

Exemple : réussite de 4 à l'invocation, usage de 2 points de réussite pour que le sort ne coûte que 2 points de rêve, invocation d'une Luciole de Rêve 7 et d'Obéissance -5.

La puissance de la lumière qu'elle produit est proportionnelle à la caractéristique Rêve de la Luciole : compter 3 pour une bougie, 7 pour une lanterne, ...

A ce qu'on a pu en juger, la Luciole est toujours une créature enjouée, curieuse, peureuse et indisciplinée. Si on ne lui donne pas d'ordre elle a tendance à aller vadrouiller guidée par sa grande curiosité ou à tournoyer autour de son propriétaire de façon assez énervante (heureusement elle n'a pas de queue à remuer). Comme elle a une faible mémoire elle oublie rapidement les ordres qu'on lui donne.

Elle est aussi très peureuse et revient vers son propriétaire au moindre danger pour se cacher derrière lui (ce qui n'aide pas à voir le danger en question). En particulier, elle a peur du noir et il est difficile de l'envoyer éclairer les recoins sombres. A noter que plus elle est effrayée plus elle devient timide perdant ainsi de son éclat lumineux ce qui donne une ambiance plus intime pour les combats, la visite de souterrains, etc...

Par contre elle a un coeur d'artichaut et adore les situations romantiques ; elle brille alors de tous ces feux (grrr...).

Pour la diriger, on lui donne des ordres mentalement et non verbalement (mais la plupart des gens ne peuvent s'empêcher de lui parler). Il faut réussir Onirisme avec son Obéissance en bonus (et d'éventuels malus si il y a du danger ou des coins sombres) pour qu'elle accepte de vous obéir.

En tant qu'Entité de Rêve, la Luciole perçoit principalement le Rêve. Plus une créature à de Rêve Actuel plus elle sera repérée facilement et plus elle fera peur à la Luciole. Elle met ainsi un certain temps à s'habituer à la présence des compagnons de son propriétaire. Mais sa timidité finit par s'effacer derrière son insatiable curiosité. A noter que le manque de lumière lui apparaît comme du Rêve et qu'ainsi elle ne perçoit pas les dangers cachés dans l'ombre. Il ne faut donc pas trop compter sur elle pour vous indiquer les dangers, d'autant plus qu'elle a souvent peur de choses insignifiantes et qu'on passe beaucoup de temps à la rassurer.

Pour taper sur une Luciole de Mielh, il faut être très adroit car elle ne peut être surprise et se place en général loin de tout danger. De plus elle esquive particulièrement bien (compétence 35 soit 25 à +10) et étant une Entité de Rêve, pour que le coup porte, il faut réussir Onirisme avec en malus son nombre d'Ailes Actives. Par contre le premier coup qui touche la fait disparaître. Il paraît que, pour entraîner son escrime et son Onirisme , l'obscur chevalier haut-rêvant Jed Aïe invoquait nombre de ces malheureuses créatures et les éteignait à coup de rapière. Autant dire que nous ne cautionnons pas ce comportement grossier ; quand on a vraiment la force on fait ça avec des Guerriers Sordes ou des Ogres de Kanaï.

La Luciole n'aime pas l'eau et devient boudeuse quand il pleut. Si la pluie est légère elle esquive les gouttes. Ce spectacle donne rapidement mal à la tête aux personnes présentes. Si la pluie est très forte elle a tendance à ce cacher sous vos vêtements ce qui crée de belles ombres chinoises.

Quand on invoque plusieurs Lucioles de Mielh, elles ont tendance à jouer ensemble et leur Obéissance baisse de 3 par Lucioles présentent au delà de la première.

Cette invocation étant facile il paraît que certains hauts-rêvants parviennent à invoquer des Lucioles de Mielh de façon définitive les transformant ainsi en animaux de compagnie (ce n'est pas très discret).

Certains dandys s'en servent pour mettre en lumière leur meilleur profil (mais il faut des Lucioles très obéissantes).

Sur un échec total, on invoque la cousine de la Luciole, la Flammèche de Mielh qui est encore plus peureuse et très peu obéissante (Rêve égal à l'échec et Obéissance égale à l'opposé de l'échec). Elle veut toujours se cacher derrière vous, voir même sous vos vêtements. L'ennui c'est qu'elle est constituée de feu véritable et a les mêmes caractéristiques d'Esquive et de résistance que sa cousine...

LUTINS SUAVES (Collines Suaves, L5) R-5 r4

Portée E1

Durée Tâche

Effet L'invocateur fait appel à sept Lutins, qui ressemblent exactement à ce que les contes attendent d'eux : minuscules, ventrus, rougeauds, agiles, avec un nez en trompette et des petites oreilles pointues sous le bonnet, un gilet vert, de grands poulaines cocasses... Les Lutins sont gais, malicieux et juste assez magiciens pour se livrer à leurs facéties. La seule chose qu'on peut leur demander est de faire rire une ou plusieurs personnes : ils se déchaînent alors de telle manière qu'ils sont irrésistibles (jet de Moral en situation très heureuse). Il n'est facile non plus de s'arracher à ce spectacle, sauf pour des raisons immédiatement vitales (jet de VOLONTÉ à - Moral positif). À noter qu'une créature concentrée sur autre chose (écrire, parler, attaquer

l'invocateur...), qui n'a pas la tête à rire, n'est sensible à l'humour des Lutins que si elle s'y arrête un instant. Les farces des Lutins durent jusqu' à ce que les spectateurs soient partis, que le magicien interrompe la comédie ou qu'une heure draconique se soit écoulée. Alors seulement, les Lutins Suaves disparaissent. De toute façon, ils s'évanouissent dès qu'on attaque un seul d'entre eux.

L'Évidentin avait prévu cette invocation pour se faire mousser au Cercle Limpide, sûr de l'effet qu'auraient les Lutins Suaves sur ses confrères. Il n'a jamais eu l'occasion de les leur montrer...

Source Les gratteurs de Lune dans le scenario « Sucrée maison »

MARMITONS DE PAVOIS (Cité C7) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Trois marmitons apparaissent, chargés d'un panier contenant nappe et luxueuse vaisselle, d'un grand plat recouvert d'une cloche, et d'une bonbonne. Le premier demande où dresser le couvert. Cela fait, le second soulève la cloche du plat et en annonce fièrement l'intitulé, tandis que le troisième présente la boisson.

Les Marmitons de Pavois dressent toujours le couvert pour 7 convives, et à raison de 3 points par personne, le plat contient 21 points de sustentation. Aux joueurs de se les partager selon leur propre nombre. La bonbonne contient pareillement 21 mesu-res.

Nourriture et boisson sont toujours très exotiques, l'exotisme pouvant aller de 0 à 7 (1d8–1). Pour en supporter le goût 'étrange et venu d'ailleurs', les convives doivent réussir un jet de VOLONTE/(Moral) + Cuisine — Exotisme.

Jet réussi — Le personnage n'est pas choqué par l'exotisme et peut même en apprécier la gastronomie.

Tout échec — Le personnage est choqué par l'exotisme. Il peut renoncer à manger, ou se forcer à avaler. S'il se force, il peut manger autant de sust qu'il le veut, mais accompagne son repas d'un jet de Moral malheureux.

Les Marmitons assistent au repas, jusqu'à ce qu'on leur donne l'ordre de desservir, moment auquel tout se dématérialise, mar-mitons, nappe, vaisselle… Seule la nourriture ingérée demeure présente (dans les estomacs).

Les Marmitons sont très susceptibles, et le moindre commentaire péjoratif suffit à les faire se dématérialiser instantanément. La différence alors est que même la nourriture ingérée disparaît des estomacs.

Source Les gratteurs de Lune dans le scenario « Sucrée maison »

MESSAGER DU FROID (Cité de Frost D2) R-8 r8

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Les Messager du Froid sont de grandes créatures ailées (et zélées), recouvertes d'une épaisse fourrure blanche. Ils se battent avec des épées de glace, qui ne fondent jamais. Le genre de service que l'on peut demander à une telle créature est d'aller chercher un objet (ou groupe d'objets) précis. Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour accomplir cette mission. Les caractéristiques d'un Messager sont les suivantes:

Messager du Froid

TAILLE	15		Vie	13
CONSTITUTION	11		Endurance	26
FORCE	11		+dom	+1
AGILITE	10			

		niv	*init*	*+dom*
Epée de glace	10	+5	10	+5
Esquive	8	+5	--	--

De plus, niveau (d8) en Escalade, Saut, Natation, Vol (flap, flap!) et toutes les Survies.

Les Messagers sont donc un peu semblables aux Guerriers Sordes, si ce n'est que l'on peut leur confier une mission autre que la simple défense ou attaque.

Source internet : L'Omnirêve

MONTE-EN-L'AIR DE KLANA (Cité de Klana M15) R-10 r10

Portée E1

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Fait apparaître un humanoïde à la silhouette obscure, son visage est caché par un capuchon, il porte une cape, un justaucorps, des gants et des mocassins montants. Si on l'observe attentivement, on aperçoit une queue qui dépasse de la cape. En fait, c'est un félis (cf. Nightprowler). Ses gants et ses mocassins sont percés pour lui permettre d'utiliser ses griffes. Si l'on tente de le toucher ou s'il est blessé, il disparaît aussitôt. Ce voleur ne travaille pas gratuitement. Ces tarifs habituels sont fifty-fifty sur valeur de l'objet à voler et au minimum une pièce d'or.

Monte-en-l'air de Klana

TAILLE	10	VOLONTE	10	Vie	10
CONSTIT.	10	REVE	10	Endurance	20
FORCE	10	CHANCE	10	+dom	0
AGILITE	20	Mêlée	15	Tir	20
DEXTERITE	20	Dérobée	20	Lancer	15
PERCEPT.	20				

		niv	*init*	*+dom*
Esquive	20	+5	--	--
Vigilance	20	+5	--	--

Compétences +5 : course, discrétion, escalade, saut, crocheter, acrobatie, survie en cité, orfèvrerie, serrurerie.

Source Envoi de fichier de Thomas

NONECHALEPASSE (Cité Jalouse M1) R-8 r7

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Le Nonechalepasse a la même apparence physique et le même armement que le Guerrier Sorde. C'est en fait une variante de ce dernier. Il est invoqué pour garder ou veiller sur quelque chose : une porte, un coffre, un pont, etc. L'ayant invoqué, le haut-rêvant doit lui indiquer expressément sur quoi il doit veiller, et le Nonechalepasse ne laissera personne d'autre que l'invocateur franchir la limite indiquée, c'est-à-dire pas même ses compagnons. La garde peut avoir lieu en la présence du haut-rêvant, ou en son absence s'il désire vaquer à d'autres affaires, et dure jusqu'à la fin de son heure de naissance. Dès qu'une créature est en voie d'enfreindre la consigne donnée, le Nonechalepasse l'en prévient en clamant son propre nom à plusieurs reprises ; et si la créature insiste, il la combat jusqu'à ce qu'il l'extermine ou qu'elle recule et s'enfuie. Les Nonechalepasses ont tous les mêmes caractéristiques que les Guerriers Sordes et sont comme eux affectés par les sorts.

Nonechalepasse

TAILLE	13	PERCEPT.	10	Vie	14
CONSTIT.	15	VOLONTE	16	Endurance	30
FORCE	15	REVE	10	+dom	+2
AGILITE	13	Mêlée	14	Protection	6
DEXTERITE	10	Dérobée	10	M. armure	-6

		niv	*init*	*+dom*
Epée sorde	14	+5	12	+5
Dague Mêlée	14	+5	12	+3
Corps à corps	14	+5	12	+2
Bouclier	14	+5	--	--
Esquive	10	+5 (-malus armure = -1)		
Vigilance	10	+5	--	--

NUEE URTICANTE (Marais Nuisants G2) R-7 r8

Portée E10

Durée E5 rounds

JR Aucun

Effet Grâce à cette invocation, le haut-rêvant fait venir un nuage de moustiques, mouches, taons et autres insectes similaires. Ce nuage ne peut servir que pour un type d'action: attaquer, ou en tout cas gêner, et une fois sa mission accomplie ou que le délai du sort est expiré, il disparaît. La nuée comprend les ordres simples, mais ne peut pas dialoguer.

Pour les personnes prises dans cette nappe de diptères, elles doivent d'abord jouer un jet de moral en circonstances malheureuses, puis réussir tous les [Seuil de Constitution (SC)] rounds un jet sur la Constitution à -4 ou perdre 1d4 points d'Endurance. Les montures et autres animaux sont effrayés et paniquent. La vue est très limitée et pour les actions où la vue joue un rôle (combat par exemple), il faut réussir un jet de Vue à -8, sinon l'action entreprise est considérée comme un échec, quelle que soit la réussite. De plus, il y a 30% de chance que la personne aveuglée commette un échec total.

Des protections comme des foulards peuvent octroyer quelques bonus au jet de Constitution, mais pas les armures (inefficaces contre des moustiques). L'eau et le feu peuvent éventuellement être un moyen de se débarrasser de la nuée, à la discrétion du Gardien.

La durée de la présence de la nuée n'est pas limitée par l'heure de naissance du haut-rêvant, mais par cinq fois son empathie exprimée en rounds. Le volume occupé est l'empathie de l'invocateur en mètres cubes, et la nuée prend la forme la plus appropriée aux ordres donnés, du reste elle peut se fragmenter et chaque portion peut obéir à des ordres différents. Cependant, que ce soit la nuée entière ou des portions de celle-ci, les insectes ne peuvent s'éloigner de plus de dix fois l'empathie du haut-rêvant en mètres. La nuée n'a pas de caractéristiques ou de compétences. Sa vitesse maximale est de 50 mètres par round.

Caractéristiques

RÊVE 14

VOLONTÉ = RÊVE

Source L'Omnirêve

OURF (Forêt d'Ourf H8) R-9 r9

Portée E1

Durée Tâche

JR Aucun

Effet Un Ourf est une sorte de gros grizzal aux dents de sabre ce qui déforme son cri en un rugissement étouffé. Il a toujours l'air très malheureux. Une fois invoqué, il attaque la première personne que le Haut-rêvant lui désigne expressement. En fait, il se comporte en tous points comme un Guerrier Sorde, sauf qu'il n'a pas d'armure (se déplace comme un grizzal mais, en dehors des combats, jamais à plus de E1 mètres du Haut-Rêvant).

Il subit naturellement l'effet de tous les sorts agissant sur les animaux.

Caractéristiques et Compétences : semblables à un Grizzal page 49 du Livre III

PANOPLISTES (Cité F5) R-8 r7

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Trois artisans agiles et vigoureux apparaissent, chargés de toile, de cordages et d'un mât télescopique. L'ensemble est destiné à dresser un petit chapiteau à l'endroit désigné par l'invocateur, qui doit en avoir paramétré la dimension lors du lancer du rituel. Le chapiteau peut faire de 1 à 6 m de diamètre, pour une hauteur de 1 à 3 m. Le haut-rêvant peut également en spécifier la couleur, unie ou bicolore à bandes verticales. L'ouverture peut être relevée en petit auvent, ou fermée assujettie par des lacets. Le mât est situé au centre, et le chapiteau est dressé à même l'endroit désigné, sans tapis de sol. Les Panoplis-tes dressent tout cela en 3 minutes, puis disparaissent quant à eux.

Ainsi dressé, le chapiteau durera jusqu'à la fin HN ou jusqu'à ce qu'il soit agressé. Tout ce qui tend à modifier sa structure, ne serait-ce que déplacer un bout de cordage, est une agression.

Le chapiteau est imperméable et résiste à de fortes bourrasques. Une tempête véritable peut par contre être considérée comme une agression

PASSEUR DE YALM (Pont de Yalm I11) R-8 r7

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Un passeur de Yalm est un petit homme habillé tout de gris, qui tient une longue perche. Le seul service qu'on peut lui demander est de barrer une embarcation en eau douce, que ce soit une petite barque jusqu'à un grand bac. Il ne se bat jamais et se contente de diriger silencieusement la barque jusqu'à l'endroit que lui désigne le Haut-rêvant. S'il n'y a pas d'embarcation a proximité (E1 du Haut-rêvant), il patiente une heure après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. De même que le Guerrier Sorde, une fois l'endroit désigné atteint il attend une minute (10 rounds) puis estime sa tache accomplie et disparaît. Il ne se bat jamais et il disparaît dès qu'il est touché par une arme. Par contre il fera tout ce qu'il est possible de faire pour maintenir l'embarcation à flot pour pouvoir l'emmener là où son invocateur le désire.

Passeur de Yalm

TAILLE	8	VOLONTE	10	Vie	na
CONSTIT.	12	REVE	10		
FORCE	10	PERCEPT.	14		
AGILITE	14	Mêlée	na		
DEXTERITE	14	Dérobée	13		

Survie en Marais, Navigation +10

Bricolage, Charpenterie, Métallurgie, Acrobatie, Escalade, Vigilance + 7

SECOURISTE BLANC (Sanctuaire G4) R-8 r7

Portée E1

Durée Tâche ou fin HN

JR Aucun

Effet Le Secouriste blanc ne peut être invoqué que pendant un combat ou au terme de celui-ci. Sa tâche consiste à prendre les blessés en charge, premiers soins et soins complets, ce qu'il fait spontanément En plein combat, il peut même s'approcher de la mêlée pour tirer en arrière d'é-ventuels tombés à terre. Quand il a plusieurs blessés à soigner, il commence par le plus proche de lui. Mais l'invocateur peut lui désigner un blessé à soigner en priorité.

Le Secouriste possède son propre matériel de chirurgie, mais il n'a aucun consommable (eau, chiffons) qu'il faut lui fournir.

Pour la résolution des soins, le Secouriste ne joue pas de jet de Chirurgie. A la place, c'est le blessé qui joue des jets de CHANCE, pour déterminer les points de tâche obtenus :

Part.	4 pts	Echec	1 pt
Sign.	3 pts	Ech.P.	0 pt
Norm.	2 pts	Ech.T.	0 pt (et sans malus)

Le Secouriste disparaît dès que le combat est terminé ET que tous les blessés ont été soignés.

SERPENT GLUSK (Forêt des Glusks E7) R-8 r6

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer un petit serpent (10-20 cm) assez fin, de couleur vert-de-gris et aux yeux brillant d'un jaune très vif. On peut lui donner deux ordres, mais un seul par serpent Glusk :

– attaquer et mordre un unique être vivant jusqu'à ce que ce dernier soit paralysé. Puis le serpent Glusk attend pendant une heure entière que le haut-rêvant lui désigne une autre cible sinon quoi il disparaît.

– attendre à un endroit précis et mordre tout ce qui passe, à l'exception unique du haut-rêvant.

Serpent Glusk

TAILLE	1	REVE	10	Vie	3
CONSTIT.	4			Endurance	5
FORCE	2			Vitesse	-/14/-
PERCEPT.	13				
		niv	*init*	*+dom*	
Morsure	12	+4	13	0	
Esquive	13	+4	--	--	
Discrétion	16	+6	--	--	

Venin de Serpent Glusk

Inoculation	Il n'est inoculé que sur une blessure légère. Le serpent ne cherche plus à attaquer sa cible dès qu'il en a occasionné une. Si la cible se remet (le poison ne fait visiblement plus effet) et que le serpent est en vue, ce dernier la réattaquera dès que possible.
Malignité	4
Périodicité	3 rounds
Dommage	La victime prend une colonne de malus dans toutes ses activités physiques, y compris éventuellement le jet de Constitution pour résister au poison. On considère que, dès qu'elle atteint 10 colonnes de malus, la cible est totalement paralysée.
Antidotes	-4/Gelée Royale +14/Sable-Poudre +10
Échec Total	Une petite couvée (2d3) sort de la déchirure, et cherche à attaquer le haut-rêvant pendant les 2d7 rounds suivants.

Source Hervé Rosset.

TORTUE KRANEUSE (Désert de Krane D4) R-7 r8

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet La tortue Kraneuse est une tortue géante qui ne vit que dans les déserts. Elle mesure près de 3 mètres de haut pour 1.4 tonnes, et peut porter 200 enc. Elle est de plus dotée d'un palanquin en bois fixé sur la carapace, d'environ 3 mètres sur 3, avec un toit pyramidal en toile rayée blanche et rouge. La tortue Kraneuse doit être ciblée sur une étendue désertique (au moins 21-Empathie hectares). Elle ne supporte pas l'eau et disparaît immédiatement si elle est soumise à la pluie, ou à toute autre source importante de liquide (rivière, zone d'air en eau,...). La tortue est docile et peut être contrôlée par l'invocateur sur une simple pensée (avance, arrête,...). Si l'invocateur se déplace à plus de E1 mètres de la tortue, elle se dématérialise.

Tortue Kraneuse

TAILLE	31	VOLONTE	15	Vie	32
CONSTIT.	32	REVE	10	Endurance	63
FORCE	26			Vitesse	9/18
PERCEPT.	7	Protect. carapace/peau nue			10/4

Survie en désert +5

Source L'Omnirêve

VIERGE D'OLIS (Sanctuaire d'Olis A10) R-7 r8

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présente une Vierge d'Olis dans le rêve du haut-rêvant. Les Vierges d'Olis sont des jeunes filles à la beauté éblouissante et à la voix merveilleuse ; mais elles sont en revanche excessivement farouches. Lors du pacte d'invocation, le haut-rêvant ne peut demander qu'un seul type de service : l'usage (passif) de sa beauté et (actif) de son éloquence et de ses talents de danseuse et de chanteuse.

La vierge, en échange, exige une complète protection. Durant le temps où elle sera liée au rêve, nul ne devra l'agresser ni toucher à sa peau nue, ne serait-ce que sa main ; et ceci est tout autant valable pour le haut-rêvant lui-même. On peut toutefois toucher ses vêtements.

Si ces conditions ne sont pas remplies, la vierge se dématérialise aussitôt et disparaît du rêve. Ce phénomène a pu faire croire qu'elles n'étaient que des illusions mais elles peuvent très bien tomber dans une fosse, saigner et manger et sont tout à fait réelles.

L'apparition d'une vierge a toujours le même résultat : tous les humains la voyant à une distance inférieure à E1 doivent

réussir un jet de Volonté ajusté au moral et au Pouvoir de séduction de la vierge (voir plus loin). Si le jet échoue, le personnage est sonné pendant un nombre de round égal au Pouvoir de séduction de la vierge.

Les cyans et les gnomes ont un bonus de +3 à leur jet, tandis que les groins ont un malus de -3 (sic) et dès qu'ils ne sont plus sonnés, ils se ruent sur la vierge. Les femmes non humaines ne sont pas affectées tandis que les humaines ont un bonus de +3 à leur jet. Elles sont aussi sonnées en cas d'échec, mais de jalousie inconsciente et de mortification intérieure. Seul le haut-rêvant est immunisé. Enfin, un échec total au jet de volonté force le fauteur à se ruer sur la vierge pour l'embrasser (la gifler si c'est une fautrice) ce qui cause sa dématérialisation.

Les Vierges d'Olis parlent, chantent et dansent. Ce sont leurs seules compétences. Quand elles chantent, elles utilisent une langue incompréhensible mais aux intonations superbes. Elles n'ont aucune mémoire, et ne peuvent donc donner aucun renseignement sur quoi que ce soit. Mais elles se souviennent normalement de ce qu'elles vivent dans le rêve. Elles apparaissent toujours uniquement vêtues d'une robe de mousseline blanche et transparente et pieds nus. Elles ne portent aucun autre objet ni ne veulent en porter aucun. Si elles doivent se déplacer, c'est uniquement en marchant ; elles ne courent jamais ni ne montent sur aucun animal ou véhicule. Elles acceptent avec plaisir les friandises (fruits, gâteaux) mais ne boivent que de l'eau ou du lait. N'ayant aucune mémoire, elles ne se connaissent pas de nom mais répondent à celui que le haut-rêvant leur donne.

Si plusieures Vierges sont invoquées, elles sont tout à fait capables d'exécuter des morceaux et danses en commun. Les Vierges sont normalement sujettes au haut-rêve moyennant toutes les remarques précédentes.

Cheveux : 1d4	
1	Blonds
2	Châtains
3	Noirs
4	Roux

Yeux : 1d4	
1	Noisette
2	Bleus
3	Verts
4	Noirs

Carnation : 1d4	
1	Laiteuse
2	Rosée
3	Mate
4	Ambrée

AGE D6+13 16
BEAUTE D3+13 15
TAILLE D4+6 8
APPARENCE D6+15 18
AGILITE D6+15 18
OUÏE D6+15 18

CHANT D6+15 +8
COMEDIE D6+1 +4
DANSE D6+5 +8

Le reste ne devrait avoir aucune importance.

Pouvoir de Séduction : ce pouvoir sert à ajuster les jets de Volonté des victimes. Il dépend de l'Âge et de l'Apparence de la vierge :

AGE	APPARENCE	BEAUTE
14 ANS 0	16 +1	16 +1
15 ANS +1	17 +2	17 +2
16 ANS +2	18 +3	18 +3
17 ANS +2	19 +4	19 +4
18 ANS +1	20 +5	20 +5
19 ANS 0	21 +6	21 +6

Exemple : Une Vierge d'Olis de 15 ans ayant 17 en Apparence a un Pouvoir de Séduction de 1+2=3.

-- Part : 4r sont dépensés et les caractéristiques de la vierge sont déterminées par le haut-rêvant.

– Éch.T. : Une vierge au Pouvoir maximum apparaît, mais rien ne la lie, et le magicien doit lui aussi jouer un jet de Volonté. Qui plus est, s'il obtient un échec à ce jet, il tombe passionnément épris de la vierge si c'est un homme. Si c'est une haut-rêvante, elle devient misogyne et ne peut plus avoir de relations amicales avec une autre femme. Cet état est permanent et doit être considéré comme une possession, et ne peut être annulé que par un rituel d'Annulation de la Magie effectué dans le sanctuaire d'Olis A10, R-7 r8. Évidemment, cette annulation ne peut être opérée par le haut-rêvant lui-même...

Source Miroir des Terres Médianes n 3. 1986, p. 42.

ZARRAS (Lac laineux L3) R-7 r8

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présents dans le rêve du magicien 2 à 14 (2d7) Zarras. Ces dauphins couverts d'un pelage blanc laineux, très sociables (si l'on reste gentil avec eux), ne sont pas des créatures magiques. Toutes les règles s'appliquant aux animaux ordinaires les concernent donc. Ils peuvent rendre des services, en particulier venir en aide à des personnages affrontant volontairement ou non l'élément liquide, mais ont tendance à ne s'intéresser chacun qu'à un personnage donné. Une fois qu'ils l'auront choisi, ils s'obstineront à donner la priorité de leurs faveurs à ce dernier, étant même jaloux si un de leurs congénères s'en approche trop, les isolés restant autour de la meute. Ils refusent toute forme d'entrave (comme les Coursiers de Psark), et réagissent de même (réticence, et dématérialisation si l'on insiste). Cependant, on peut s'accrocher à leur toison, ce qui donne un sérieux bonus aux éventuels jets de natation, voire les chevaucher (taille maxi du personnage : 10) en se cramponnant (accrochez-vous, jets équitation et natation à réussir). Ils sont pacifiques et ne se battront jamais, sauf peut-être pour aider des copains humains qu'ils apprécient, agressés par d'éventuels prédateurs aquatiques (voir tactique de groupe des dauphins contre les requins). Dans ce dernier cas, si l'un d'eux est blessé, ils retourneront immédiatement là d'où ils sont venus. Enfin, leur instinct joueur peut parfois les pousser à des actes peu en accord avec les évènements (du point de vue humain), en toute gentillesse.

Ils sont intelligents, et peuvent comprendre des demandes simples, suivant les circonstances, la patience, et le temps dont disposent les joueurs pour le leur expliquer (jets de zoologie et/ou comédie pour les joueurs, jets d'empathie pour les Zarras, à apprécier par le gardien). Ils perçoivent néanmoins le danger instinctivement et ne laisseront pas quelqu'un se noyer sans réagir.

Enfin, ils resteront avec le groupe jusqu'à l'heure de naissance de l'invocateur, juste pour jouer. Ne les décevez pas ! Et ne les invoquez pas hors d'une surface liquide suffisante (douce ou salée), ils ne resteront qu'une fraction de seconde...

Zarras

TAILLE	13	PERCEPT.	7	Vie	12
CONSTIT.	12	VOLONTE	10	Endurance	24
FORCE	12	REVE	13	+dom	0
EMPATHIE	10	Vit terre	3	Vit. eau	15/30

		niv	*init*	*+dom*
Rostre (coup)	12	+3	9	+2
Morsure	12	+3	9	+3
Esquive (eau)	12	+3	--	--

Esquive (terre) Non applicable (disparaissent si agressés sur un rivage)

Source l'Omnirêve

Rituels d'invocations d'esprits

Voici une variante aux sorts d'invocation habituels, proposée par Christophe Hermier.

Au lieu de faire venir une créature dans le rêve du haut-rêvant, ce rituel fait venir l'esprit d'une créature dans le sien, un peu comme lorsqu'il est possédé par une Peur (voir aussi "Les Femmes de Merlebois").

Il n'est pas possible d'invoquer un esprit dans le corps de quelqu'un d'autre. Une seule possession est possible à la fois (une nouvelle possession "chasse" l'esprit de la précédente). La possession confère des Caractéristiques, des compétences et des pouvoirs. Selon le type de possession sont indiquées les caractéristiques et compétences en question. Elles sont appliquées au lanceur de sort seulement si elles sont avantageuses (ce qui devrait quand même être le cas le plus fréquent !). Aucun point d'expérience n'est gagné par le magicien dans les compétences et caractéristiques de l'esprit pendant la possession. L'esprit invoqué contrôle en partie le magicien, ce qui modifie le comportement de ce dernier. On pourrait plus précisément dire que c'est "l'état d'esprit" du haut-rêvant qui est affecté ; à part cela, il garde toute sa personnalité et sa mémoire.

Pendant tout le temps de présence de l'esprit, le magicien doit respecter un certain nombre d'obligations ou d'interdictions. La liste fournie est indicative, son but est de montrer l'orientation psychologique de l'esprit. Le gardien des rêves est libre de l'interpréter à sa guise au vu des circonstances : c'est une question de "roleplaying". Il peut notamment considérer que si le haut-rêvant "lutte" contre l'esprit en l'empêchant de l'influencer, il perd le bénéfice de la possession. Il est toujours possible de passer outre mais c'est au prix d'un point de refoulement à chaque fois : à réserver aux cas d'urgence, donc... L'invocation dure jusqu'à la prochaine Heure de Naissance du haut-rêvant.

Toutes les autres règles (portée, etc) relatives aux invocations s'appliquent normalement.

LE BRICOLEUR (Collines pourpres K15) R-7 r6

Duree HN ou quand il choisit qu il est fatigue.

Surnomme Nono le robot, visiblement.Truc rouge tres kitch qui parle de maniere "anachronirique" Il peut bricoler n importe quoi. Seulement, en general, il n a jamais le materiel necessaire, et ses inventions sont souvent contraire a ce qu on esperait. Il demande souvent des petits boulons pour sucer pendant le boulot. Il adore danser sur ce qu il appelle la musique techno ou "Nono music: Je suis Nono, le petit robo...". (ne croyez pas que ce sort ne sert pas en dehors de ce scenar: il est tres amusant et mes PJs n'arreterent pas de l'utiliser) Si on lui demande un conseil, il donne un avis irrealisable, quoique intelligentet anachronirique, les dragons revent vraiment n importe quoi.)

Le Bricoleur

TAILLE	7	PERCEPT.	10	Structure	10
CONSTIT.	13	VOLONTE	9	Résistance	20
FORCE	11	REVE	11	+dom	0
AGILITE	9	EMP.	7	Protection	3
DEXTERITE	18	VUE	10	OUIE	7

Brico +14 Charpenterie, maconnerie, Ecriture, serrurerie, science futuriste +7.

Sort découvert dans le journal d'Uly Setrentun. Le livre est relie de rouge, il semble en bon etat. "Uly Setrentun. Memoires" Sa lecture se fait a -4 (mal ecrit) 5 points de tache par partie

1ere partie: traite de Haut-reve sur une invocation etrange: Donne +4 et 35 points de synthèse d avance pour synthetiser Nono.

Source Robin dans « Dans les froids dans les flammes »

ÉCLAIREUR JALOU (Forêt Jalou) R-8 r8

Gains

Empathie 16

Toutes survies sauf cité +5 ; Escalade +5 ; Natation +5 ; Botanique +5 ; Zoologie +5

Don d'orientation (comme la tête de dragon)

Limitations

Ne pas entrer dans une maison ou toute construction humaine. Ne pas traverser un pont en pierre ou marcher sur une route pavée. Ne pas faire de feu, ni s'en servir si allumé par qqun d'autre. N'utiliser aucun mécanisme (serrure, arbalète, poulie etc.) Ne pas utiliser les compétences : Serrurerie, Charpenterie, Maçonnerie.

L'éclaireur Jajou est dans un état de symbiose avec la nature, il se sent mal à l'aise au milieu des humains et marche généralement en avant d'eux s'il le peut. Il ne supportera aucune déprédation : tuer des animaux gratuitement ou abattre des arbres en pleine santé par exemple.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

ESPRITS (Var) variable

Voici une variante aux sorts d'invocation habituels, proposée par Christophe Hermier.

Au lieu de faire venir une créature dans le rêve du haut-rêvant, ce rituel fait venir l'esprit d'une créature dans le sien, un peu comme lorqu'il est possédé par une Peur (voir aussi "Les Femmes de Merlebois").

Il n'est pas possible d'invoquer un esprit dans le corps de quelqu'un d'autre. Une seule possession est possible à la fois (une nouvelle possession "chasse" l'esprit de la précédente). La possession confère des Caractéristiques, des compétences et des pouvoirs. Selon le type de possession sont indiquées les caractéristiques et compétences en question. Elles sont appliquées au lanceur de sort seulement si elles sont avantageuses (ce qui devrait quand même être le cas le plus fréquent !). Aucun point d'experience n'est gagné par le magicien dans les compétences et caractéristiques de l'esprit pendant la possession. L'esprit invoqué contrôle en partie le magicien, ce qui modifie le comportement de ce dernier. On pourrait plus précisément dire que c'est "l'état d'esprit" du haut-rêvant qui est affecté ; à part cela, il garde toute sa personnalité et sa mémoire.

Pendant tout le temps de présence de l'esprit, le magicien doit respecter un certain nombre d'obligations ou d'interdictions. La liste fournie est indicative, son but est de montrer l'orientation psychologique de l'esprit. Le gardien des rêves est libre de l'interpréter à sa guise au vu des circonstances : c'est une question de "role-playing". Il peut nottamment considérer que si le haut-rêvant "lutte" contre l'esprit en l'empechant de l'influencer, il perd le bénéfice de la possession. Il est toujours possible de passer outre mais c'est au prix d'un point de refoulement à chaque fois : à reserver aux cas d'urgence, donc... L'invocation dure jusqu'à la prochaine Heure de Naissance du haut-rêvant.

Toutes les autres règles (portée, etc) relatives aux invocations s'appliquent normalement.

Source refonte sort rdd2 denis gerfaud

GARDE DU CORPS PAVOIS (Cité Pavois C6) R-8 r8

Portée 1

Durée HNc

Effet Invoque un garde du corps originaire de la cité Pavois. Le garde du corps est habituellement équipé d'un écu, d'une masse légère, d'un poignard et d'un haubergeon (veste de mailles à manches courtes tombant jusqu'à mi cuisse). Il se nomme généralement Gunthar.

Sa mission est de protéger la personne sur laquelle a été ciblé le sort. Son travail dure jusqu'à la fin de l'heure de naissance de son protégé. Ensuite, il se dématérialise de même que tout son équipement (à part les bandages qu'il a pût utiliser pour effectuer les premiers soins sur son protégé). Il en est de même s'il meure. Toute pièce de son équipement qu'il lâche se dématérialise dès que quelqu'un d'autre s'en saisit (sauf un autre garde du corps pavois).

Il reste toujours près de son protégé (maximum Empathie du protégé en mètres) et s'interpose entre lui et tout danger, bouclier en avant. Il est prévenant et protecteur, rappelant fréquemment à la prudence son protégé. Il ne dort jamais pendant les quelques heures que dure sa mission et peut donc monter la garde auprès de son protégé.

On ne peut pas lui demander de garder un lieu ou un objet (ce n'est pas un Nonechalepasse). Il protège forcement quelque chose de vivant.

On ne peut pas lui demander d'attaquer quelqu'un : son seul rôle est de veiller à la sécurité d'une personne.

Néanmoins, il se bat énergiquement contre les dangers qui se présentent et peut tuer l'adversaire s'il estime que c'est la meilleure façon de limiter les risques.

Son bouclier est l'outil principal de son métier, il lui permet de s'interposer. Sa masse légère est pratique pour dégager la foule. Son poignard est utilisé en secours s'il perd sa masse ou pour tuer les animaux dangereux. Son haubergeon le protège tout en lui laissant la mobilité suffisante pour exercer son métier. Il ne porte pas de casque pour garder intactes ses capacités d'observation et de vigilance.

Ces caractéristiques sont décrites dans une feuille de personnage créée pour l'occasion (à demander au GR).

La qualité du sort peut être utilisée pour invoquer un meilleur garde du corps. Il a dans ce cas un meilleur équipement et/ou de meilleures compétences. Le haut-rêvant peut récupérer des points de qualité en diminuant l'équipement du garde du corps (néanmoins, il a forcement un bouclier) mais pas en « revendant » ses compétences de base.

Matériel

Pts	Matériel ou compétence gagné par l'investissement de points de qualité
-2	Masse légère+ rondache + poignard
0	Masse légère + écu + poignard (équipement habituel)
2	Masse légère + pavois + poignard
-8	Rondache seule
-5	Ecu seul
-3	Pavois seul
-3	Rondache + poignard
-2	Ecu + poignard
-1	Pavois + poignard
1	Epée large + rondache + poignard
2	Epée large + écu + poignard
3	Epée large + pavois + poignard
2	Lance courte + écu + poignard
?	Armure : à voir avec le GR (préserver la mobilité et les capacités d'observation et de vigilance)

Groupe de compétences

Pts	Matériel ou compétence gagné par l'investissement de points de qualité
->	+1 coûte 1, +2 coûte 3, +3 coûte 6, +4 coûte 10, +5 coûte 15, +6 coûte 21, +7 coûte 28, +8 coûte 36, etc…
->	Bonus global pour tous les jets de dés sur la table : coût multiplié par 3 (garde du corps dit +1, +2, +3).
	Toutes les compétences de bagarre et de corps à corps (sauf contre les animaux)
	Toutes les compétences d'armes (Combat Offensif et Combat Défensif, sauf contre les animaux)
	Toutes les compétences de combat contre les animaux (armes, bagarre et corps à corps)
	Toutes les compétences d'agilité : Agilité, Esquive, Athlétisme, Escalade, Equitation, Sprint, Demi-Fond, etc…
	Toutes les compétences de combativité (Combativité, Paranoïa, Tuer de Sang Froid, Résistance Mentale) et de connaissance du combat (Parlé de Combat, Perception du Combat, Tactique)
	Toutes les Perceptions : les 5 sens, Vigilance, Observation, Perception du Combat (non cumulable avec le bonus de connaissance du combat) et Survie en cité
	Premiers soins
	Onirisme et Rêve

Source Olivier Hascoët - Le Trésor de Bordofas

GUÉRISSEUR MAUVE (Sanctuaire Mauve) R-8 r8

Gains

Medecine +5 ; Chirurgie +5

Don limité de resistance à la maladie (comme la tête de dragon) ; Pouvoir de guerison limitée (comme la tête de dragon).

Limitations

Ne pas manger de viande. Ne pas enlever la vie. Ne pas utiliser d'arme sauf légitime défense. Guérir toute personne malade ou bléssée rencontrée.

Tout imprégné du respect de la vie, le Guérisseur est essentiellement non-violent. Il cherche généralement à calmer les esprits et se propose spontanément comme médiateur.

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

MAÎTRE D'ARMES DE SERGAL (Cité de Sergal) R-9 r10

Gains

Force 15 ; Agilité ; 16

Toutes armes de mélée +5

Limitations

Ne jamais fuir. Ne jamais refuser un duel. Ne jamais frapper un adversaire demandant grâce ou à terre, ni dans le dos. Tenir ses promesses.

Passionné par toutes les armes, le maître d'arme ne perd jamais une occasion de discuter technique avec un "confrère" ou un forgeron. Il apprécie les personnes chevaleresques et courageuses. Se retrouver sans aucune arme est pour lui une expérience traumatisante...

Source Refonte des sorts de RDD 2 par Denis Gerfaud

Les sortilèges de musique draconique d'Efféliron Jolicoeur

Portée E1

Cible Humanoïde

Durée Le temps du morceau

JR Selon HN

Effet Ces différents sortilèges ont chacun des effets spécifiques. La cible doit être un musicien ou un chanteur en train d'interpréter un air approprié. Si le magicien lance le sort sur lui-même, il doit commencer à jouer ou à chanter tout de suite après. Si le JR a échoué, la cible du sort, qui doit être avertie préalablement des effets du sortilège, est tellement persuadée que sa musique va avoir des influences particulières que la suggestion va être effective sur tous les humanoïdes écoutant sa musique dans un rayon de E1 m et ratant un JR spécial d'EMPATHIE à -8. Il faut toutefois pour cela que la qualité de la musique soit positive ou nulle. La qualité réelle de la musique n'a alors plus aucune importance, tout le monde la jugera merveilleuse. Si la musique ou le chant est d'une qualité négative, le sortilège n'agit pas.

BALLADE DU DRAGON AMOUREUX (Collines) R-6 r5+

Le support du sortilège doit être une ballade accompagnée racontant une histoire d'amour heureux. Il n'a d'effet véritable que sur les personnes de sexe opposé à celui du chanteur. La ou les personnes de sexe opposé ayant manqué leur JR spécial et ayant manqué un second JR avec la VOLONTE, se sentent très bien disposées envers le chanteur. Le JR de VOLONTE a une base de 0, plus -1 par point de rêve supplémentaire. Le charme n'est pas magique. La personne ne se jettera pas sur le chanteur, elle se laissera simplement séduire sans difficulté.

BALLADE DU TONNEAU SANS FOND (Plaines) R-7 r4+

Le support doit être une chanson à boire, pas forcément accompagnée. Si le JR spécial échoue et si un jet de VOLONTE ajusté à 0 (avec -1 par point de rêve supplémentaire) échoue également, on vide son verre et on en commande un autre. Si la musique continue, on a droit à un nouveau jet de VOLONTE à +1 supplémentaire pour résister.

BERCEUSE DE NARCOS (Pont) R-5 r4+

Le support doit être un simple morceau instrumental, très lent et presque monocorde, joué à l'heure de la Lyre ou du Serpent. La suggestion produite sur les auditeurs ratant leur JR spécial favorise un sommeil sans rêve et une relaxation totale qui se manifeste sur la guérison des maladies ou la convalescence d'un blessé dans l'optique de la récupération des points de vie. Le dormeur a droit au petit matin à un bonus de +1 à son jet de CONSTITUTION, plus +1 pour deux points de rêve supplémentaires. Sur un Haut-rêvant, cela ne marche que s'il ne lui reste plus de points de rêve à récupérer à ce moment.

BERCEUSE D'ONIROS (Sanctuaire) R-5 r2+

Le support doit être une berceuse instrumentale très douce et très fluide jouée à l'heure de la Lyre ou du Serpent. L'effet sur les auditeurs ratant leur JR spécial est de favoriser leur rêve. Dans la nuit qui suit, s'ils montent dans les Hautes Terres du Rêve et rencontrent un Rêve de Dragon, leurs chances de le vaincre sont augmentées de 05%, plus 05% par point de rêve supplémentaire. Cela ne modifie ni les chances d'échec total, ne celles de réussites particulières.

CHANT DE L'ARC EN CIEL (Cité) R-4 r3

Le support de ce sortilège doit être un chant accompagné au contenu gai ou comique. Le moral des auditeurs ratant leur JR spécial remonte directement à zéro s'il était négatif. S'il était neutre ou positif, il n'augmente que d'un point. Qui plus est, ce sortilège neutralise pendant une heure l'effet d'un Désespoir ou d'une Peur sur un personnage possédé par une telle entité de cauchemar (son moral ne bouge pas, néanmoins).

INVITATION AU VOYAGE (Monts) R-8 r7+

Le support doit être une ballade accompagnée vantant les mérites du voyage. Les auditeurs sédentaires, adolescents et adultes, ratant leur JR spécial, sont tout d'un coup saisis du désir de voyage. Si un jet de VOLONTE ajusté à 0 (avec -1 par point de rêve supplémentaire) échoue également, on ne peut s'empêcher d'entreprendre le voyage, le départ devant avoir lieu dès la prochaine aube. Dans tous les cas, on peut considérer que le voyage est accompli dès que l'on a atteint une région inconnue.

LE MASSACRE DE HARAWIZ (Désolation) R-4 r3

Le support doit être un chant accompagné, triste, tragique ou mélancolique. Si le JR spécial échoue, le moral des auditeurs est affecté : un moral positif redescend à zéro ; un

moral neutre ou positif baisse d'un point.

QUADRILLE D'HYPNOS (Cité) R-6 r4+

Le support du sortilège doit être une danse endiablée. Les personnes ayant manqué leur JR spécial et un jet de VOLONTE se laissent prendre par le rythme et ne peuvent pas s'empêcher de danser. La difficulté du jet de VOLONTE est à 0 avec -1 par point de rêve supplémentaire. Tous les trois rounds, on peut tenter de résister à nouveau avec un nouveau jet de VOLONTE ajusté à +1 supplémentaire.

VIEIL AIR D'ESPARLONGUE (Sanctuaire) R-9 r7

Le support doit être une chanson accompagnée, calme et majestueuse, un appel à la sagesse et à la paix. Le sortilège a le pouvoir de dissiper les colères, la rancune et toute idée de violence chez les auditeurs qui ratent leur JR spécial. Son effet ne s'applique qu'aux humains. Ils sont pris d'une grande mélancolie qui a pour effet immédiat de les calmer s'ils sont en colère, ou de dissiper en eux toute idée de vengeance, de violence ou de malversation. L'effet ne dure qu'une heure. Pour qu'il ait lieu, il faut toutefois que la violence ou l'agressivité ne soient pas déjà arrivées au point où l'on n'écouterait même plus le chanteur. Si un personnage est agressé, l'effet s'interrompt immédiatement pour lui. Enfin, ces chansons neutralisent pendant une heure l'effet d'une Haine sur un personnage possédé par une telle entité de cauchemar.

Rituels de Souvenirs

SOUVENIR D'ARCHETYPE (Sanctuaire) (R-7 pour synthétiser le sort) variable

Durée Une heure

Cible Humanoïde

Portée EMP*1

JR Selon HN

Effet Le Haut-Rêvant fait remonter à la mémoire le souvenir d'une compétence (sauf le Draconic pour une raison inexpliquée), qui vaut pendant une heure son niveau dArchétype. La difficulté du Rituel est du niveau de la compétence dans l'Archétype+ 2 et son coût de même. Ce rituel ne peut affecter les compétences qui seraient déjà au niveau de l'Archétype ou au-dessus. La victime du sort a l'impression de se souvenir de connaissances très lointaines, comme un rêve dont elle n'arrivait pas jusqu'à maintenant à se rappeler. Le rituel a étrangement une tendance à provoquer des modifications de personnalité le temps de son effet. Au gr´ du joueur et en accord avec le Gardien des Rêves le personnage peut se comporter légèrement tel qu'il était dans l'une des incarnations qui a amené l'Archétype à ce niveau. Une conséquence inévitable est que la victime va rêver profondement de ses vies antérieures concernant cette compétence et devra mettre ses prochains points d'expérience dus au stress dans ladite compétence. Si le rituel a été appliqué plusieurs fois avec des compétences différentes entre deux instants de conversion de stress, le joueur est libre de choisir comment il répartit les points entre ces compétences.

Index de Narcos

Création d'objets magiques

Rituels d'Enchantement

ALLIANCE (Pont) R-4 r4

ASSEMBLAGE (Pont) R-6 r4+

AUTONOMIE ì ì (Lac) R-10 r10

DESENCHANTEMENT (Gouffre) R-4 r1+

ECAILLE D'ACTIVITE ì (Désolation) R-9 r7

ECAILLE D'EFFICACITE ì (Monts) R-8 r7

ÉCAILLE DE LEGERETE ì (Colline) R-9 r7

ECAILLE DE LEGERETE NARCOS (Plaines) R-4+2 R5 (rituel)

ÉCAILLE DE PASSIVITE ì (Gouffre) R-8 r7

ECAILLE DE RITUEL ì (Nécropole) R-10 r7

ÉCAILLE DE SOLIDITE ì (Forêt) R-9 r7

ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+

FRACTIONNEMENT (Désert de Poly J2) R-8 r4+

FUSION ì (Marais Flouants, C5) R-12 r1+

INDIVIDUALITE (Désert) R-4 r4

LIEN A L'ONIROS COLLECTIF DRACONIQUE (Fleuve) R-15 r7+

MAITRISE (Fleuve) R-7 r7

PERMANENCE ì (Sanctuaire) R-5 r5

PURIFICATION (Nécropole) R-4 r4

RESTAURATION ì (Cité) R-6 r1+

SIGNATURE (Cité) R-6 r1

VEILLE (Monts) R-5 r2

Ecailles de Protection

CONTRE GRIFFES & CROCS ì (Marais) R-10 r8

CONTRE L'ALCOOL ì (Monts) R-6 r4

CONTRE LA MAGIE ì (Sanctuaire) R-8 r6

CONTRE LA MALADIE ì (Cité) R-6 r4

CONTRE LE FEU ì (Désert) R-6 r4

CONTRE LE VENIN ì (Forêt) R-6 r4

CONTRE LES LAMES ì (Lac) R-10 r8

CONTRE PROJECTILES ì (Gouffre) R-8 r6

Grandes Ecailles de Narcos

ACCORD DU REVE ì ì (Marais Zultan F10) R-10 r13

ADRESSAGE D'UNE DECHIRURE ì (Gouffre des Litiges B13) R-13 r9

ARMURE ì (Monts Grinçants I3) R-10 r9

BEAUTE ì (TMR : C6 cité pavois) R-10 r 6

BOUILLOIRE MELIMNOD ì (Monts) E5 R-9 r9

BOUILLOIRE DE FAMPAGEL, GRAND AMATEUR DE TSHAÏ (Monts Brûlants E5) R-9 r7

FLAMMES DU ROI PHENIX ì (Désert de Lave M7) R-10 r3+

LEGERETE ì (Lac Laineux L3) R-10 r13

LIEN DES REVES ì ì ì (Fleuve) R-14 r12

MAITRISE ì (Monts de Salés B10) R-7 r7

MIROIR DE SOLEIL ì (Monts de Vdah M3) R-14 r11

MOUSSE DU CHRIST ì (Forêt Gueuse L6) R-9 r9

MOUSSE DE LORMELD (Forêt Gueuse L6) R-9 r9

PARCHEMIN DE SORTILEGE (Var) R-11 r9

PEINTRE DE GENIE ì (Collines Pourpres) R-9 r6

PIÈCE DU COCU ì (Gouffre des Litiges B13) R-8 r8

PUITS DE REVE ì (Lac) R-8 r8

PURIFICATION ALCHIMIQUE ì (Fleuve) R-6 r8

PURIFICATRICE ì (Fleuve) R-6 r8

SUR-REALITE ONIRIQUE (Désolation de Toujours I5) R-17 r7

Grandes Ecailles d'Invisibilité

PREMIERE ÉCAILLE ì (Gouffre de Gromph J13) R-9 r9

DEUXIEME ÉCAILLE ì (Gouffre des Litiges B13) R-9 r9

TROISIEME ÉCAILLE ì (Gouffre Abimeux I12) R-9 r9

PERMANENCE D'INVISIBILITE

Rituels de lecture

Rituels Utilitaires

DECLENCHEMENT CONDITIONNEL DU HAUT-REVE NARCOS (Marais) - R-IDEM+MALUS

INVOCATION D'UN CHANGEUR NARCOS (Gouffre) - R-7 r7 - TERRES MEDIANES

INVOCATION D'UN MESSAGER NARCOS (Cité) - R-3 r1+ - TERRES MEDIANES

INVOCATION D'UN PASSEUR NARCOS (Pont) - R-5 r1+ - TERRES MEDIANES

MASQUAGE DU HAUT-REVE NARCOS (Marais) - R-IDEM r1+ - IDEM - IDEM – RITUEL

Rituels de conjuration

ANNULATION DE MAGIE

Sorts de Transformation

DAGUE DE FORCE (Monts) R-5 r3

DRAGONNE LAME (Désolation) R-6 r4

FLECHE DE FEU (Forêt) R-4 r2

GOURDIN-DRAGON (Forêt) R-7 r7

Narcos

Sinon voici quelques modifications de règles que j'applique pour Narcos :

Pour redonner de l'importance à la voie de Narcos, les rituels utilitaires et de soins sont jetables uniquement par Narcos. Ceci concerne Détection, Lecture et Annulation ainsi que Secret des Ponts. Les sorts d'annulation spécifiques restent dans leur voie d'origine (comme Annulation de ses Propres Illusions).

Création d'objets magiques

Une gemme ne peut pas contenir plus de Points de Rêve que sa taille en pépins.

L'inertie des matériaux n'est pas comptée en multiples de 7 mais en 7ièmes comme la non-pureté des gemmes. Ainsi une gemme de pureté 5 alliée à de l'argent (inertie 2 7ièmes) n'a que trois 7ièmes de ces Points de Rêve qui sont actifs).

On ne peut faire qu'un Enchantement par potion (et ne lancer qu'une fois une Ecaille).

Quand on effectue plusieurs fois le même rituel sur une gemme la difficulté et le coût augmente à chaque fois (voir liste des rituels). Ceci limite par exemple le nombre d'Ecailles d'Efficacité que l'on peut réussir à mettre sur un objet.

On ne peut mettre qu'une seule gemme contenant un type donné d'Ecaille par objet.

La difficulté des Ecailles d'Activité et de Passivité devient la difficulté du sort que l'on veut pouvoir lancer ou dont on veut se protéger multipliée par 1,5 et la gemme doit avoir au moins deux points actifs par niveau de difficulté du sort qu'elle sera amenée à lancer.

Ainsi, pour faire une épée avec 3 écailles d'efficacité il faut vraiment une très grosse gemme très chère : il faut qu'elle ai 21 points actifs donc avec de la pureté 7 ça donne taille 49 (acier inertie 4/7) donc un prix de 35 po environ... Pour lancer un sort niveau 10 avec une bague en or (inertie 1/7) il faut 20 points actifs donc une gemme de taille 23 (si pureté 7) valant dans les 15 po. Et l'écaille d'efficacité est de niveau 15...

Finalement mes joueurs font preuve d'imagination et cherche des sorts faciles et font plutôt des armes qui lance le sort repos (utile pour annuler des malus dans mon système : au lieu d'avoir un +1 tout le temps avec une écaille d'efficacité autant pouvoir annuler un malus de 5 ou 6 de temps en temps quand ça craint vraiment), des bagues de miroirs, brouillard, etc.

Rituels d'Enchantement

ALLIANCE (Pont) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel unit magiquement la gemme, seul véritable réceptacle du rêve, au reste de l'objet, en sorte que son pouvoir puisse s'étendre à lui. Ce qui s'applique à la gemme s'applique désormais à l'objet, et inversement. La forme de l'objet participe maintenant à la magie. C'est pourquoi il doit être utilisé comme l'exige sa fonction normale (bague au doigt, etc.) et pourquoi sa forme doit être en analogie avec le ciblage. Pratiquement, une gemme seule ne peut être utilisée que pour une écaille d'activité lançant un sort sur l'utilisateur lui-même (la gemme ne lui permettant pas d'autre ciblage). Une gemme seule pourrait être une amulette de protection, mais il faudrait la tenir sans cesse dans le creux de la main (seule façon d'utiliser une gemme seule). En revanche, on peut s'en contenter pour la Grande Écaille de Narcos Puits de rêve.

ASSEMBLAGE (Pont) R-6 r4+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet permet d'enchanter un objet composé de plusieurs pièces détachables (comme une armure). Bien que chaque morceau garde du rêve actif et sa protection magique, le reste des pouvoirs ne sera accessible que si l'intégralité de l'objet est correctement réunie. Le coût en point de rêve est de 2 fois le nombre de pièce et le rituel doit être effectué avant l'enchantement de l'objet. On notera que si plusieurs pièces sont métalliques, chacune peut contenir une gemme alchimiquement pulvérisée dans son alliage, permettant des écailles différentes si le rituel d'individualité a été réalisé. La protection magique de l'ensemble étant bien sur définie par l'unité comportant la faible protection magique individuelle.

AUTONOMIE ì ì (Lac) R-10 r10

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le rituel d'Autonomie doit obligatoirement être utilisé à la place du rituel de Maîtrise pour les objets autonomes, c'est-à-dire fonctionnant uniquement à partir d'une certaine programmation, sans l'intervention d'un utilisateur. Chaque cas d'objet autonome correspond à une Grande Écaille de Narcos spécifique. Il s'agit usuellement de dispositifs se mettant automatiquement à fonctionner en présence d'un signal prévu dans leur programmation : piège magique qui se déclenche au moindre bruit, statue qui répète un message quand on passe devant elle, feu ou torche qui s'allume dès qu'on frappe dans ses mains, etc. Les objets autonomes étaient la grande passion des haut-rêvants de la fin du Second Âge, qui les agençaient souvent en de grandioses mises en scène. Pratiquement, un objet autonome dépense ses points de rêve actifs pour obtenir son effet, tout comme un haut-rêvant dépense les siens. Autonomie lui permet de les récupérer tout seul, à raison de 3 points par heure complète de non-utilisation, sans pouvoir dépasser le nombre de points actifs initial. L'accomplissement du rituel d'Autonomie coûte 2 points de seuil.

DESENCHANTEMENT (Gouffre) R-4 r1+

Portée Touché

Durée spéciale.

Effet Retire des points de rêve à un objet ou une potion enchantée. Il n'est pas question d'utiliser Désenchantement à la place de Purification entre deux enchantements. Une potion qui perd son dernier point de rêve ne s'évapore pas. (Et oui, cela peut donc servir à quelque chose !)

ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet C'est le rituel de base de tout enchantement, c'est par lui que le haut-rêvant confère des points de rêve à la gemme ou à la potion. Le nombre de points conférés, paramétré au lancer du sort, est à son entière discrétion. Entre deux Enchantements de la même potion ou de la même gemme doit être accompli un rituel de Purification.

FRACTIONNEMENT (Désert de Poly J2) R-8 r4+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet permet de diviser un artefact fractionable (potion, poudre, petit morceau) en un certain nombre de dose après enchantement. Les divers sorts et rituels la composant ne sont donc à jeter qu'une fois. Les quantités de fluide, nombres de points de rêve et de points de seuil sont par contre à multiplier par le nombre de dose. Un effet annexe (en général inutile) est que chaque dose est par définition accordée aux autres. Il faut bien faire attention de prendre au moins la quantité minimale de fluide lors du fractionnement, sinon la dose n'aura aucun effet. Le coût du rituel est de 2 fois le nombre de dose.

FUSION ì (Marais Flouants C5) R-12 r1+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Permet de lier un objet magique à un décor solide, créant ainsi une zone d'influence dans le décor. La seule façon de déplacer l'objet est de casser l'objet ou le décor, ou de rendre liquide celui-ci. Mais la zone d'influence possède la même résistance magique que l'artefact lié. La zone d'influence à une signification draconique complexe et variable. Elle est définie à la fois par l'utilisation de l'objet et par la pérennité du support. Par exemple, une lanterne magique au plafond dans la plus haute salle d'une tour au sommet d'une montagne protégera de fait cette salle, mais aussi de manière variable la tour et la montagne pour que la salle continue d'exister. La zone a aussi tendance à se comporter comme un objet (non magique) et peut subir les rituels de Narcos (après purification à cause de l'influence de l'objet). Le rituel coûte l'inertie du support plus un point de rêve et un point de seuil.

INDIVIDUALITE (Désert) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Rituel secondaire, Individualité est néanmoins obligatoire pour les objets possédant plusieurs pouvoirs distincts. Il doit être accompli sur toute nouvelle gemme, enchantée d'au moins un point de rêve actif, avant le rituel d'Alliance. Lors, c'est uniquement à cette nouvelle gemme que s'adresseront les points de rêve et les écailles. Vis à vis d'une nouvelle gemme, le matériau re-possède toute son inertie et doit à nouveau être saturé. Quand un objet a plusieurs gemmes, toutes ont dû recevoir Individualité sauf la première. Les pouvoirs d'un objet doivent être élaborés l'un après l'autre. Dès que l'on a commencé une nouvelle gemme, on ne peut plus revenir sur les précédentes.

LIEN A L'ONIROS COLLECTIF DRACONIQUE (Fleuve) R-15 r7+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Ddr à -8

Effet permet de lier un objet à l'Oniros collectif draconique. En clair, tout effet pouvant agir à distance et sans ligne de vue pourra marcher avec un paramétrage incluant un autre rêve. Par exemple, un miroir pourra utiliser invoquer sa présence pour interagir avec un autre rêve. L'Oniros collectif est fluctuant, et le coût du sort est donc déterminé par un dé draconique plus sept. Il en est de même pour la caractéristique contre laquelle se fait le jet de résistance à -8. Il faut noter que l'inconscient résiste lors du lancer du sort dans les TMR, et qu'en cas de réussite, le haut rêvant ne subit pas un contre-sort mais un rêve de dragon.

MAÎTRISE (Fleuve) R-7 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel établit le lien qui unira l'objet à son utilisateur, permettant à ce dernier d'en établir la maîtrise. Antinomique du rituel d'Autonomie, réservé à de très spécifiques Grandes Écailles de Narcos, le rituel de Maîtrise est obligatoire pour toutes les écailles courantes : efficacité, activité, protection.

PERMANENCE ì (Sanctuaire) R-5 r5

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet C'est par ce rituel que le haut-rêvant stabilise les points de rêve d'une potion ou d'un objet, afin d'en prévenir l'évaporation quotidienne. Facultatif pour les potions, le rituel de Permanence est obligatoire pour tous les autres objets magiques. Son accomplissement diminue de 1 point le seuil de rêve du haut-rêvant.

PURIFICATION (Nécropole) R-4 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Purification est un rituel secondaire, mais néanmoins obligatoire. A moins de disposer d'une énorme quantité de points de rêve, il est vain d'espérer enchanter l'objet en une seule fois. Purification doit toujours s'intercaler entre deux rituels identiques : entre deux Enchantements, mais également entre deux écailles, d'activité ou de protection. Sauter cette étape aboutit à un cas de magie impossible.

RESTAURATION ì (Cité) R-6 r1+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Restauration est un rituel secondaire nullement obligatoire. Son seul usage est de redonner des points de rêve actifs à une amulette de protection. Il est en effet impossible d'utiliser le simple Enchantement une fois le rituel de Permanence accompli. Restauration fonctionne de façon semblable à Enchantement, sauf que son accomplissement coûte chaque fois un point de seuil. On peut restaurer les points de rêve d'une amulette en plusieurs

fois en intercalant un rituel de Purification entre chaque rituel de Restauration (qui coûte chaque fois un point de seuil). Il est possible de redonner plus de points de rêve actifs à l'objet qu'il n'en avait au départ, jusqu'à concurrence du maximum possible. Le nombre maximum de points de rêve actifs qu'un objet puisse posséder est égal à 7 fois l'enchantabilité de sa gemme.

SIGNATURE (Cité) R-6 r1

Portée Toucher

Durée HN

JR Aucun

Le sort de Signature ne peut être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Psychonirique : EMPATHIET/Narcos 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/Narcos ou INTELLECT/Ecriture, en prenant le plus petit des deux. Le Principe Psychonirique est un secret jalousement gardé par la Guilde des Faiseurs Gnomes.

Effet Ce rituel permet de contrôler le reflet psychonirique du rêve. Les points de rêve transférés par enchantement sont en effet marqués par la case des TMR utilisée, par l'identité du haut-rêvant et son état d'esprit du moment. Les Faiseurs Gnomes ont toujours une bague nommée Poinçon possédant une écaille d'activité lançant le sort de Signature. Tous les artefacts signés par un même Poinçon ont donc exactement le même reflet psychonirique. Si un haut-rêvant ayant déjà compris le Principe Psychonirique fait une Lecture d'Aura sur la case ayant servie à l'Enchantement, il percevra des sensations précises permettant d'identifier à coup sur la signature du créateur de l'objet. Les Faiseurs incluent généralement dans leur signature leur nom et celui de leur cité d'origine.

Ce sort doit être lancé avant chaque Enchantement et sur la même case des TMR. Pour obtenir une signature nette, et donc compréhensible, la même case doit toujours être utilisée. La signature étant définitivement fixée lors du rituel de Permanence, ce sort est inutile pour le rituel de Restauration.

VEILLE (Monts) R-5 r2

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet permet de mettre des conditions précises d'activation d'un objet magique maîtrisé. Le sort se nourrit de points de rêve actifs mais le jeteur, éventuellement non désireux, en perd tout de même un.

Rituels d'Ecailles

ECAILLE D'ACTIVITE ì (Désolation) R-9 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le rituel d'Écaille d'Activité confère à l'objet magique le pouvoir de lancer un sort. Ce peut être un sort de zone d'Oniros, un sort d'illusion-suggestion ou d'illusion sensorielle d'Hypnos, ou un sort de Thanatos, mais ne peut en aucun cas être un rituel d'aucune des quatre voies. Ayant posé l'écaille d'activité sur l'objet ("poser" est le terme consacré à l'accomplissement des rituels d'Écaille), le haut-rêvant y lance le sort de son choix et l'objet devient capable de le lancer à son tour. Pratiquement, le haut-rêvant effectue toutes les opérations nécessaires au lancer d'un sort, y compris son paramétrage précis, puis le lance normalement en dépensant les points de rêve de coût. Toutefois, au lieu de le cibler comme l'exige le ciblage normal du sort, il touche l'objet possédant l'écaille d'activité. En résultat, aucun effet ne se produit, mais le sort est maintenant enregistré dans la "mémoire" de la gemme. Il suffit ensuite à l'utilisateur de se concentrer mentalement sur l'effet voulu (dont il doit avoir une idée) pour que l'objet lance le sort. Il pourra le lancer indéfiniment.

A la fin du round de concentration, l'utilisateur doit être capable de dépenser les points de rêve exigés par le coût du sort tel qu'il est paramétré. S'il n'en a pas assez, il ne dépense rien, mais l'objet ne fonctionne pas. Puis cela étant fait, le sort opère au tout début du round suivant, selon le ciblage voulu par l'utilisateur, fonction de la forme de l'objet et de la façon dont il est utilisé. Pour que le sort puisse être ciblé ailleurs que sur l'utilisateur lui-même, l'objet doit avoir une forme oblongue, analogue au doigt pointé d'un haut-rêvant. Le sort enregistré dans la gemme est paramétré une fois pour toutes. Un objet lançant un sort de Sommeil de 5 rounds lancera toujours un sort de Sommeil de 5 rounds, ni plus ni moins. Un objet lançant une illusion visuelle ne lancera toujours que la même illusion au moindre détail près. La portée est celle de l'EMPATHIE du créateur de l'objet et non de l'utilisateur, et quand le sort a une durée HN, c'est également l'heure de naissance du créateur. Le seul paramétrage inutile est l'heure de naissance de la cible en prévision du jet de résistance. Quand un JR est possible, il

est toujours r-8, quelle que soit la cible. S'il réussit, le sort se dissipe aussitôt sans revenir vers l'utilisateur.

L'objet réussit toujours son lancer, sans jet de dés. Lancer un sort via un objet magique n'est pas plus économique en points de rêve que de le lancer soi-même, mais évite la montée en TMR, les rencontres, et confère la certitude que le sort partira à coup sûr. L'effet d'un sort lancé par un objet peut être annulé par Annulation de Magie, mais pas par Annulation de ses Propres Zones ni Annulation de ses Propres Illusions.

Chaque gemme d'un objet ne peut recevoir qu'une seule écaille d'activité, et la pose de cette dernière coûte un point de seuil. Une écaille d'activité ne peut enregistrer et lancer qu'un seul sort. Mais un même objet peut avoir plusieurs gemmes, grâce à Individualité, chacune possédant une écaille d'activité pour lancer un sort différent.

ECAILLE D'EFFICACITE ì (Monts) R-8 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Les écailles d'efficacité servent à rendre un objet plus efficace, mais uniquement dans sa fonction normale. Une arme magiquement efficace permettra de toucher plus facilement un adversaire ; un bouclier de mieux parer; un instrument de musique de jouer mieux à moindre effort ; mais un balai magique permettra de mieux balayer et non de voler. Les écailles d'efficacité n'ont de pertinence que sur les objets pouvant être utilisés activement, armes, instruments, outils. Les objets passifs, meubles, contenants, vêtements, armures, ne peuvent pas être rendus plus efficaces.

En termes de jeu, chaque écaille d'efficacité possédée par l'objet confère un bonus de +1 sur la table de Résolution lors de son utilisation. S'il s'agit d'une arme, chaque écaille d'efficacité augmente également de 1 le facteur d'initiative, ainsi que le +dom de l'arme, mais jusqu'au maximum du double normal de ce dernier. Soit une épée dragonne (+dom +3) possédant 5 écailles d'efficacité. Son utilisateur bénéficie d'un bonus de +5 à l'initiative, de +5 à l'attaque et à la parade, mais d'un +dom de +6 seulement (le double du +dom normal) et non pas de +8. Ne pas oublier néanmoins de rajouter le +dom personnel dû à la taille et à la force. Cette règle s'applique également aux armes de jet (dague, javelot, fouet). En ce qui concerne les armes de tir (arbalète, arc et fronde), l'efficacité ne s'applique qu'au bonus de toucher, pas aux dommages. En ce qui concerne les projectiles (flèche, carreau, bille de fronde), l'efficacité ne s'applique qu'aux dommages (toujours pour un maximum du double du + dom normal) et non au toucher. Pour qu'un archer bénéficie d'un bonus d'efficacité au toucher et aux dommages, il doit avoir à la fois un arc magique et une flèche magique.

Le nombre maximum d'écailles d'efficacité pouvant être posées sur un objet est égal à l'enchantabilité de sa gemme, mais avec un maximum de 7 quelle que soit cette dernière. Pour obtenir des armes magiques d'un bonus supérieur à +7, il faut avoir recours à une éventuelle Grande Écaille de Narcos spécifique.

La pose de chaque écaille d'efficacité coûte un point de seuil. Mais il n'y a aucune limite de temps entre la pose de chacune, l'objet pouvant être utilisé dans l'intervalle. Par exemple, on peut se contenter provisoirement d'une épée +1 (une écaille), s'en servir plusieurs fois en combat, et plus tard, rajouter une seconde écaille pour obtenir une épée +2. Toutefois, si entre temps l'objet a été maîtrisé par quelqu'un d'autre, il faut effectuer une Lecture d'Aura complète avant de pouvoir reposer une écaille. Si cette précaution est négligée, on aboutit à un cas de magie impossible. L'utilisation d'un objet magiquement efficace coûte un point de rêve par heure quel que soit le nombre d'écailles.

Si plusieurs gemmes sont alliées à un même objet grâce à Individualité et reçoivent toutes des écailles d'efficacité, leurs bonus ne s'ajoutent pas, on ne considère que le meilleur. Des gemmes différentes sont faites pour des pouvoirs entièrement différents.

ÉCAILLE DE LEGERETE ì (Colline) R-9 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet L'écaille de légèreté sert à rendre un objet plus léger, plus maniable. Elle peut être posée sur des armes pour les rendre utilisables par des personnes qui n'auraient pas eu la force de porter celles-ci.

L'écaille augmente le facteur d'initiative de 1 en tout et pour tout et baisse la force minimum de l'arme de 1 pour chaque écaille. Si elle est utilisée sur des armures elle baisse leur encombrement 1 à chaque écaille ainsi que le malus et ce jusqu'à la moitiée du malus normal. Enfin si elle est posée sur une arme de lancer, elle augmente la portée de l'arme de 2 m, s'appliquant à toutes les portées (courte, moyenne et grande).

Source Etitep.

ECAILLE DE LEGERETE NARCOS (Plaines) R-4+2 R5 (rituel)

Portée Toucher

Durée Définitif

Une écaille de légèreté divise par 2 la masse d'un objet. Pour fonctionner la qualité du rituel doit être suffisante suivant la masse initiale de l'objet :

Masse initiale (kg)	Qualité du sort
1	0
2	1
4	2
8	3
16	4
32	5
64	6
128	7
256	8
512	9
1024	10
X2	+1

Comme pour toutes les écailles, quand on met plusieurs écailles d'un même type sur un objet, la difficulté du rituel augmente à chaque fois. Pour cette écaille, l'augmentation est de 2.

ÉCAILLE DE PASSIVITE ì (Gouffre) R-8 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La pose d'une Écaille de Passivité sur une gemme enchantée alliée à un objet ou non, rend la gemme et/ou l'objet capable de résister intégralement à un sort ou un sortilège, de même qu'à l'effet d'un rituel ; et étend son pouvoir de résistance à son maître et actuel porteur.

Une gemme ne peut recevoir qu'une seule Écaille de Passivité et ne peut donc protéger que d'un seul sort, sortilège ou rituel. (Mais voir Individualité). Une fois l'écaille posée, le magicien doit lancer le sort ou le rituel, sur la gemme. Celle-ci, au lieu de le subir, devient capable d'en protéger son maître. Pour les sorts à r variable, le magicien décide en dépensant les points de rêve du degré d'intensité. L'objet protégera automatiquement d'un sort pour lequel est dépensé un nombre égal ou inférieur de points de rêve ; si un sort en dépense plus, l'objet ne protège plus automatiquement : la cible du sort fera un jet de points actuels de rêve ajusté négativement au nombre de points de rêve supplémentaires du sort. Si ce jet réussi l'objet protège la cible sort, s'il échoue l'objet est inéfficace (mais la cible peut résister naturellement au sort). Quand l'objet magique réussit sa protection, il dépense 1 de ses points de Rêve actifs quel que soit le sort (comme pour une écaille de protection).

Pour que la protection existe, il faut non seulement que le possesseur de l'objet en soit le maître, mais encore qu'il le porte sur lui.

Exemple Artighel possède une amulette de protection contre les sorts de Peur. Il se trouve que le magicien qui l'a créée a initialement lancé sur elle un sort de Peur pour lequel il a dépensé 6 points de rêve. Artighel entre dans une zone de Peur pour laquelle ont été dépensés 8 points de rêve. L'amulette ne peut donc pas le protéger intégralement et automatiquement. Toute fois, Artighel a droit à un JR égal à ses points de rêve ajustés par la différence, en l'occurrence 2

(8 - 6 = 2). Il a 14 points de rêve, et son JR est de (14 à -2) 56% s'il échoue il pourra tout de même tenter un JR r-8 ou il aura 14%.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

ECAILLE DE RITUEL ì (Nécropole) R-10 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Identique à l'écaille d'activité mais permet de déclencher un rituel. Les différents paramétrages peuvent être définis au moment du lancer et/ou avoir une valeur par défaut. L'influence astrologique n'agira que lors de l'enchantement lui-même. La pose de cette écaille coûte bien sûr un point de seuil.

ÉCAILLE DE SOLIDITE ì (Forêt) R-9 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Chaque Écaille de Solidité posée sur une gemme augmente la résistance (solidité) de l'objet allié de 20% (arrondir les points de résistance au chiffre Supérieur éventuellement). Une gemme doit spécialement être destinée à cette écaille ; plusieurs Écailles de Résistance peuvent être posées sur la même gemme pour des bonus cumulatifs. Le nombre maximun d'Écailles de Solidité pouvant être posées sur un objet est égal à l'enchantabilité de sa gemme.

La résistance magique d'un objet, d'un instrument ou d'une arme n'a pas besoin d'être maîtrisée. Noter qu'un bouclier plus résistant ne permet pas de parer mieux : il se dégrade simplement moins vite sous les chocs. Les armures sont un cas spécial. Une armure est souvent composée de plusieurs objets, eux mêmes faits de matériaux différents. Par exemple, une cuirasse faite d'une plaque de métal et retenue par des courroies de cuir. Pour qu'une armure soit plus résistante dans son ensemble, il faut que chacune des pièces qui la composent soit enchantée séparément. Dans le cas où une pièce est faite de différents matériaux (cuir + fer, par exemple) c'est toujours du matériau le plus inerte que dépendra l'inertie. Une armure de plaques (armure « traditionnelle » des chevaliers) se compose de dizaines de pièces, métal et cuir, et vouloir l'enchanter entièrement est un travail énorme.

On considérera toutefois, en termes de jeu et dans la seule optique de l'enchantement qu'une armure de cuir (souple ou rigide) se compose d'une seule pièce, c'est-à-dire d'une seule pièce principale ; de même une cotte de mailles. Une armure dite cuir + plaques se composera de 3 pièces principales à enchanter ; et une armure dite de mailles + plaques de 4 pièces principales à enchanter. Une Écaille de Résistance confère à l'ensemble de l'armure un bonus de +1 à l'indice

de protection, mais il faut pour cela que chaque pièce en ait reçu une. Pour que l'armure totale ait un bonus de +2, il faut pareillement que chaque pièce ait reçu 2 Écailles de Résistance.

Chaque pièce doit être enchantée séparément avec une gemme particulière. Toutefois l'indice de protection d'une armure ne peut être que (au mieux) doublé par des Écailles se Solidité. Si d'autres Écailles de solidité sont placées su une armure, elles augmente de 20% (chacune) le seuil de nombre de point de déterioration à partir duquel la protection de l'armure dimiue.

Comme les autres objets, le pouvoir de résistance d'une armure n'a pas besoin d'être maîtrisé.

Exemple Une armure de cuir souple sur laquelle sont posées trois Écailles de Solidité vera son indice de protection passer de 2 à 4 (pas plus du double). L'effet de la troisième écaille est de faire passer le seuil de déterioration de 10 à 12 (+20%) ainsi il faudra accumuler 12 points de déterioration pour que la protection d'une telle armure passe à 1d4, 24 pour qu'elle passe à 1d4-1, etc.

Source Rêve de Dragon 1ere édition.

Ecailles de Protection

CONTRE GRIFFES ET CROCS ì (Marais) R-10 r8

Effet Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû aux armes naturelles des animaux, griffes, crocs, mais également piétinement, cornes, tentacules, etc. Elle protège également des dommages de corps à corps de pugilat, coups de poing, coups de pied, mais ne s'applique pas à l'empoignade. Mêmes règles d'application que précédemment.

CONTRE L'ALCOOL ì (Monts) R-6 r4

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Chaque écaille de protection confère un bonus de +1 au jet de Vie contre l'alcool, augmentant ainsi les chances de résistance.

Source l'Omnirêve

CONTRE LA MAGIE ì (Sanctuaire) R-8 r6

Effet Chaque écaille de protection rajoute un +1 à tous les jets de résistance contre les sorts d'illusion-suggestion d'Hypnos ainsi que les rituels de Possession et les sorts et griffes de Thanatos. L'amulette n'est pas spécifique à un sort, elle protège de tous. Soit un personnage possédant une amulette de 4 écailles et devant jouer un JR r-8, il ne joue en réalité qu'un JR r-4, augmentant considérablement ses chances de résister à la magie. La protection de s'applique qu'à la magie autorisant un JR.

CONTRE LA MALADIE ì (Cité) R-6 r4

Effet Chaque écaille de protection confère un bonus de +1 au jet de CONSTITUTION contre toutes les maladies, augmentant ainsi les chances de leur résister ou de ne pas les contracter.

CONTRE LE FEU ì (Désert) R-6 r4

Effet Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû au feu, jouant le rôle d'une "armure ignifugée". Soit un personnage possédant une telle amulette dotée de 5 écailles, et se retrouvant dans une zone d'Air en Feu. Au lieu de jouer un jet d'encaissement à +10, il ne le joue qu'à +5. La protection de l'amulette est en plus de la protection physique qu'il peut avoir, laquelle ne peut être - rappelons-le - que d'un maximum de 2 points.

CONTRE LE VENIN ì (Forêt) R-6 r4

Effet Chaque écaille de protection confère un bonus de +1 au jet de CONSTITUTION contre toutes les sortes de venin et de poison, augmentant ainsi les chances de leur résister.

CONTRE LES LAMES ì (Lac) R-10 r8

Effet Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû à une arme de mêlée (dague, épée, hache, lance, masse, fléau, arme d'hast), mais ni les projectiles ni les dommages de corps à corps. La protection est en plus de l'armure véritable du personnage.

CONTRE LES PROJECTILES ì (Gouffre) R-8 r6

Effet Chaque écaille de protection diminue de 1 point le jet d'encaissement de tout dommage dû à un projectile, flèche, carreau, pierre de fronde, dague, javelot, fouet. La protection est en plus de l'armure véritable du personnage. Soit un personnage vêtu de cuir épais (prot. 3), possédant une amulette de 3 écailles, et recevant une flèche (+dom +2). Face à une flèche, le cuir épais ne vaut plus que 1, mais on y rajoute les 3 écailles de l'amulette, pour un jet d'encaissement final de -2 au lieu de +1.

Grandes écailles de Narcos

Rappel: Chaque Grande Écaille de Narcos est un rituel unique et spécifique, ayant ses propres règles d'application. Les Grandes Écailles permettent de doter un objet magique d'un pouvoir impossible à obtenir avec les écailles courantes, et permettent d'imaginer virtuellement n'importe quel objet magique. Les Grandes Écailles se posent comme les écailles courantes, c'est-à-dire après que tous les Enchantements, (Purifications), (Individualité), (Alliance), Permanence, Maîtrise ou Autonomie, aient été accomplis.

ACCORD DU REVE ì ì (Marais Zultan F10) R-10 r13

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La grande écaille d'Accord du Rêve posée sur un objet permet de ne pas avoir à faire de jet de points de rêve pour se mettre en phase avec une entité de cauchemar quand l'objet rentre en contact avec celle-ci.

ADRESSAGE D'UNE DECHIRURE ì (Gouffre des Litiges B13) R-13 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Le sort de Signature ne peut être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Psychonirique : INTELLECT/Narcos 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/Narcos ou INTELLECT/Ecriture, en prenant le plus petit des deux. Le Principe Psychonirique est un secret jalousement gardé par la Guilde des Faiseurs Gnomes.

Effet permet d'envoyer l'autre extrémité d'une déchirure donnée dans la zone d'un autre rêve ayant le reflet psychonirique le plus proche de la zone d'apparition de la déchirure de rêve. Ce rituel pose de terribles problèmes pratiques pour être utilisé d'une autre manière que pour la potion de transport par déchirure de rêve.

ARMURE ì (Monts Grinçants, I3) R-10 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet C'est une forme particulière d'écaille d'efficacité qui ne s'applique que sur une armure (ou un fragment). Chaque écaille rajoutera un point de protection et enlèvera un point de malus d'armure (même pour la discrétion). Sur un heaume, elle enlèvera aussi un point à la pénalité de perception. Appliquer à un fragment d'armure, on ne peut bien évidemment pas enlever plus de malus que n'en donne le-dit fragment (et pas l'armure complète). On ne peut pas dépasser le double du bonus d'armure avec cette écaille.

BEAUTE ì (TMR : C6 cité pavois) R-10 r 6

Effet Rajoute 3 points de qualité à l'objet sur lequel est posée l'écaille. Attention, cela veut dire que posé sur un objet de musique, ce dernier apparaît de très belle facture, mais la musique produite reste normale.

Extrait « des couleurs du rêve » du Conteur des Rêves

BOUILLOIRE DE MÉLIMNOD ì (Monts Brûlants E5) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La Grande Écaille Bouilloire de Mélimnod, du nom d'un célèbre haut-rêvant du Second Âge, est un exemple abordable d'objet autonome. Elle doit être posée sur une bouilloire ou un petit chaudron intégralement fait d'argent, de cuivre ou d'étain, à l'exclusion de tout autre métal, d'une capacité de 2 mesures (40 centilitres). La gemme peut être incrustée dans le fond du récipient ou participer à son alliage. A la fin de l'enchantement, avant l'accomplissement de Permanence, elle doit posséder au minimum 1 point de rêve actif. (Le maximum étant comme toujours 7 fois son enchantabilité.) Puis, à la place de Maîtrise, il est obligatoire d'accomplir le rituel d'Autonomie (qui coûte 2 points de seuil). La Grande Écaille peut alors être posée. Il n'en est besoin que d'une seule.

Dès que la bouilloire se retrouve pleine d'eau (2 mesures), ou d'un liquide appartenant à l'élément Eau, elle se met à chauffer spontanément et porte le liquide à ébullition en l'espace d'un seul round. Au bout d'un second round, le liquide est réduit de moitié (une mesure). Puis la bouilloire le fait refroidir, et il se retrouve tout juste tiède au bout d'un troisième round. Il peut alors demeurer indéfiniment dans la bouilloire ou être transvasé, mais dès que la bouilloire se retrouve intégralement pleine, le processus recommence. Chaque chauffe lui coûte un de ses points de rêve actifs. Le rituel d'Autonomie les lui fait récupérer à raison de 3 par heure de complète non-utilisation.

Il est bien entendu possible de mettre des herbes de soin dans la bouilloire avant d'y verser l'eau, de façon à obtenir une décoction en un temps record. Etant autonome, la Bouilloire de Mélimnod n'a pas à être maîtrisée. La pose de la Grande Écaille coûte 1 point de seuil.

BOUILLOIRE DE FAMPAGEL, GRAND AMATEUR DE TSHAÏ (Monts Brûlants E5) R-9 r7

Effet C'est une variante de la bouilloire de Mnélimnod mais qui est plus facile. Elle a pour effet de porter à ébullition en un round (en dépensant un point de rêve) jusqu'à 5 mesures (soit 1l) d'eau. Au bout d'un round, l'ébullition s'arrête, et l'eau reste très chaude (90°c) jusqu'à la fin de l'heure en court, tant qu'elle reste dans la bouilloire.

Versée dans une tasse, ou si de l'eau est rajoutée à l'intérieur, cette propriété cesse immédiatement, et l'eau refroidit naturellement.

FLAMMES DU ROI PHENIX ì (Désert de Lave M7) R-10 r3/heure

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet cette écaille permet à une surface de brûler, même s'il n'y a aucun combustible. Les flammes sont de la force d'un feu de camps (dommage +4) et de trente centimètres de longueur. L'objet lui-même, par contre, reste froid et est insensible à la chaleur. Il faut définir précisément la surface qui brûlera à la création, une plaque chauffante, par exemple, ne produira des flammes probablement que sur sa face supérieure. Le feu brûle sous l'eau et peut donner d'intéressant phénomène de vapeur.

LEGERETE ì (Lac Laineux L3) R-10 r13

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Appliquée sur un objet cette Grande Ecaille le rend léger au point de flotter doucement en l'air, comme s'il ne pesait presque rien. Les Gnomes de la grande cité de Heundeurrok ont été les premiers a se servir de cette écaille qu'ils appliquent à de petits bateaux (en plusieurs enchantements) pour ensuite les faire naviguer dans les airs au milieu de leurs montagnes. Il est à noter que cette écaille n'affecte pas directement l'encombrement d'un objet (en discuter avec le Gardien des Rêves) et qu'il est même déconseillé de l'appliquer sur une arme sous peine de la voir s'envoler par grand vent ou en cas de maladresse.

LIEN DES REVES ì ì ì (TMR : Fleuve) R-14 r12

Effet Lie un objet à un rêve particulier de sorte que l'objet reflète l'état du rêve et vice-versa. Si l'objet est détruit, la grande écaille est rompue et le rêve subsiste, mais a sûrement subi un cataclysme au moment de la destruction. Cette écaille courbe également le rêve et une déchirure dans les environs de l'objet a beaucoup de chance de conduire à l'autre rêve.

Extrait « des couleurs du rêve » du Conteur des Rêves

MAITRISE ì (Monts de Salés B10) R-7 r7

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet cette Grande Écaille fait que le créateur ne maîtrise pas automatiquement l'objet (même s'il est muni d'un sort d'autonomie), et que d'autre part qu'il ne peut le maîtriser qu'après avoir rempli certaines conditions bien précises, et même chose pour toute personne voulant utiliser l'objet après lui.

Exemple de condition : Utiliser l'objet dans un certain lieu au moment de la maîtrise, ou en présence d'une certaine créature, d'un certain spectacle, etc.

Chaque Écaille de Maîtrise est spécifique à la Grande Écaille de Narcos à laquelle elle correspond. Il devrait être aussi possible de poser une Écaille de Maîtrise sur un objet qui n'en nécessite pas le besoin, auquel cas le haut-rêvant décide lui-même de la condition à poser.

La maîtrise de l'objet nécessite donc d'accomplir ou de remplir les conditions posée, puis, sachant l'effet à obtenir, de le vouloir et de dépenser le point de rêve pour la maîtrise normale (s'il y en a une).

Pour les Grandes Écaille de Narcos qui en nécessitent une, annuler une Grande Écaille de Maîrise n'annule pas la Grande Écaille, mais brise et empêche la maîtrise (et donc le fonctionnement de l'objet).

Une lecture de l'aura effectuée dans la case exacte où a été posée l'Écaille de Maîtrise révèle précisément les conditions à remplir pour maîtriser l'objet.

Échec Total : il faut réaliser la condition sur l'objet pour pouvoir remettre une Grande Écaille de Maîtrise. De plus, si le haut-rêvant avait le choix de la condition, c'en est une toute autre (au choix du GR) qui devra être accomplie…

Source Denis Gerfaud. Scénario Le Miroir de Tshikita. Casus Belli n 57, 1989.

Précisions et modifications Olivier Dupuis.

MIROIR DE SOLEIL ì (Monts de Vdah M3) R-14 r 11

C'est un miroir rond (20cm de diamètre), en argent poli. Dans un médaillon du pourtour est enchâssée une gemme rouge (pureté 6, taille 5). Une fois maîtrisé, le miroir permet de capter et de réfléchir la lumière du soleil même si celui-ci n'est pas directement visible, c'est-à-dire même si un obstacle s'interpose entre lui et le miroir. Le soleil doit cependant être levé, c'est-à-dire entre mi-Vaisseau et mi-Lyre. Il faut également que le miroir soit convenablement orienté. Cela peut se faire par tâtonnements jusqu'à ce que la lumière désirée en jaillisse soudain. Son utilité évidente est de servir de projecteur souterrain.

La gemme dépense 1 point de rêve par réflexion et/ou heure d'utilisation continue. Le miroir peut par ailleurs être utilisé comme tout miroir normal.

Source Le miroir de Tshikita, scenario de Denis Gerfaud paru dans Casus Belli n° 57

MOUSSE DU CHRIST ì (Forêt Gueuse L6) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La Grande Écaille de Mousse du Christ, dont le nom est soi-disant issu d'une vieille légende, doit être posée sur un verre, gobelet, calice ou tout autre récipient pouvant être utilisé pour boire, d'une capacité de 2 mesures. La gemme peut être incrustée dans le fond du récipient, dans un couvercle s'il existe, ou participer à son alliage. A la fin de l'enchantement, avant l'accomplissement de la Permanence, elle doit posséder un minimum de 1 point de rêve actif. Puis, à la place de la maîtrise, il est obligatoire d'utiliser le rituel d'Autonomie. La Grande Écaille peut alors être posée. Dès que le récipient est plein d'eau (2 mesures), ou d'un liquide appartenant à l'élément Eau, elle transforme spontanément le liquide en bière fraîche (force 2) en l'espace d'un seul round. Chaque transformation lui coûte un de ses points de rêve actifs. Le rituel d'Autonomie les lui fait récupérer à raison de 3 par heure de complète non-utilisation. Étant autonome, la Mousse du Christ n'a pas à être maîtrisée.

MOUSSE DE LORMELD (Forêt Gueuse L6) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La grande écaille de mousse de Lormeld doit être posée sur un verre, un gobelet, une chope, ou tout autre récipient pouvant être utilisé pour boire et d'une capacité de 2 mesures. La gemme peut être incrustée dans le fond du récipient, dans son couvercle s'il existe, ou participer à son alliage.

A la fin de l'enchantement, avant l'accomplissement de la Permanence, elle doit posséder au minimum un point de rêve actif. Il est obligatoire d'utiliser le rituel d'Autonomie, et non de Maîtrise. La grande écaille peut alors être posée.

Dès que le récipient est plein d'eau (2 mesures), ou d'un liquide appartenant à l'élément eau, l'écaille transforme spontanément le liquide en bière fraîche et forte (force 2) en l'espace d'un seul round. Chaque transformation lui coûte un de ses points de rêve actifs. Le rituel d'Autonomie les lui fait récupérer à raison de 3 par heure de complète non-utilisation. Etant autonome, la Mousse de Lormeld n'a pas à être maîtrisée.

PARCHEMIN DE SORTILEGE ì (Var) R-11 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet permet de créer un signe draconique qui donnera des points de sort spécifiques pour un sort. Le signe est toujours très facile et a toujours une valeur de R du sort à acquérir fois 10. Mais ces points de sort sont spécifiques, et s'ils en restent à cause d'une éventuelle réussite particulière aux jets de lecture et/ou de synthèse, ils sont perdus. L'enchanteur doit effectuer le rituel sur un objet magique. Le nom du sort vient du fait que les hauts rêvant du second âge appréciaient le lancer sur un parchemin dont la composition ou l'encre incluait une gemme alchimiquement pulvérisée (auquel cas le texte pouvait n'avoir aucun rapport). Cette feuille était souvent incluse par la suite à un grimoire. Le rituel doit être lancer sur une case des TMR appropriée au sort à apprendre. Puis le dit sortilège doit être lancé de la même case. Le haut rêvant percevant le signe devra aller le lire sur cette case des TMR uniquement et avec la compétence draconique correspondant au sort à apprendre. Le signe persistera autant que l'objet magique mais le rituel coûte un point de seuil. Ce rituel n'a besoin ni de maîtrise, ni d'autonomie.

PEINTRE DE GENIE ì (TMR : Collines Pourpres) R-9 r6

Effet L'effet de la grande écaille Peintre de Génie est de conférer à la personne en train de peindre sur l'objet un bonus de +4 dans sa compétence de dessin.

Extrait « des couleurs du rêve » du Conteur des Rêves

PIECE DU COCU ì (Gouffre des Litiges B13) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le rituel doit être posé sur une pièce d'or (dont l'alliage a été fait avec une gemme pulvérisée). Le possesseur de la pièce (celui qui la jette) indique au moment du lancé pile ou face. Le résultat sera toujours le bon. La pièce dépense 1 point de rêve pour 10 minutes de service. Elle en récupère 3 par jour de non-utilisation.

Source Julien WEBER

PUITS DE REVE ì (Lac) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le Puits de rêve permet de stocker des points de rêve et de les y puiser à volonté, c'est en quelque sorte une

tirelire de points de rêve. Le Puits de rêve peut avoir la forme de n'importe quel objet et même se contenter d'être une gemme seule. Pour y stocker des points de rêve, l'utilisateur doit le tenir dans sa main nue et se concentrer pendant un round. Il perd alors autant de points de rêve que souhaité, points qui sont instantanément transvasés dans le Puits de rêve. Aucune montée en TMR ni jet de dés ne sont nécessaires. Pareillement, pour puiser des points de rêve dans le Puits, il suffit de le tenir dans sa main nue au moment de lancer un sort. Au lieu de dépenser ses propres points, l'utilisateur les puise dans le Puits de rêve. Les points puisés ne peuvent avoir qu'un seul usage : alimenter un sort, lancé naturellement ou via une écaille d'activité, ou alimenter un rituel. Rien d'autre. Ils ne peuvent pas servir à payer un coût de maîtrise ni un coût d'objet efficace, ni un coût d'amulette de protection. La dépense de points de rêve doit provenir intégralement de l'une ou l'autre source, utilisateur ou Puits de rêve, on ne peut pas partager. On ne peut pas non plus les récupérer pour les "remettre dans sa tête".

La gemme destinée à recevoir un Puits de rêve n'a pas besoin de points actifs ; si elle en a lors de l'accomplissement de Permanence, ils sont purement et simplement ignorés (annulés). La gemme peut recevoir autant de Grandes Écailles de Puits de rêve que son enchantabilité jusqu'à un maximum de 7. Chaque Grande Écaille permet de stocker jusqu'à 7 points de rêve. Soit une gemme d'enchantabilité 6 possédant 6 Grandes Écailles de Puits de rêve, on peut y stocker jusqu'à 42 points de rêve. Un Puits de rêve n'a jamais besoin d'être entièrement plein et peut pareillement rester vide sans en souffrir. Face à une grosse dépense, on peut le vider entièrement d'un seul coup.

Un Puits de rêve peut être posé (avec Individualité) sur une seconde gemme d'un objet possédant une écaille d'activité. Lors de l'utilisation de l'objet, les points de rêve de coût de sort pourront être dépensés par le Puits de rêve ou par l'utilisateur, au choix de ce dernier. Un Puits de rêve changeant de main doit être maîtrisé selon la règle normale. La maîtrise a lieu soit au moment où l'on stocke, soit où l'on puise, le premier des deux, et coûte 1 point de rêve par Grande Écaille.

Note : les points dépensés pour la maîtrise ne vont pas dans le Puits de rêve, ils sont perdus.

PURIFICATION ALCHIMIQUE ì (Fleuve) R-6 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Posée sur un récipient, la grande écaille purificatrice transforme en eau alchimiquement pure tout liquide que l'on verse dedans.

PURIFICATRICE ì (Fleuve) R-6 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Posée sur un récipient, la grande écaille puri catrice transforme en eau alchimiquement simple tout liquide que l'on verse dedans.

Coût Chaque utilisation consomme 1r à la gemme par mesure de liquide.

Préliminaire : l'objet doit posséder le rituel d'Autonomie.

Source Éliane Jaulmes

SUR-REALITE ONIRIQUE (Désolation de Toujours I5) R-17 r7

Effet cette écaille ne peut être posée que sur un artefact préalablement lié à l'Oniros collectif Draconique. Elle accroît alors la « réalité » de l'objet, ce qui le rend moins altérable. Chaque écaille augmente de 2 la solidité de l'objet, et de 1 sa résistance magique. De plus, elle donne 14% de chance par écaille que l'objet acquiert une existence onirique propre, et ne soit donc pas détruit par les Limbes (mais bonne chance pour aller le récupérer). Un maximum de 7 écailles de ce type peut être posées sur un même objet. Le fonctionnement usuel de cette écaille prélève les points de rêve directement dans les Hautes Terres du Rêve (c.a.d. l'inconscient des dragons). Sa fonction est donc indépendante d'un utilisateur et ces écailles ne coûtent pas de point de rêve lors de la maîtrise.

Grandes Ecailles d'Invisibilité

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce sort comporte 3 écailles à poser successivement, pour bénéficier d'une invisibilité maximum. Il peut être posé une, deux ou trois écailles au gré du narcosien.

PREMIERE ECAILLE ì (Gouffre de Gromph J13) R-9 r9

Cette écaille permet de rendre invisible le porteur et l'objet.

DEUXIEME ECAILLE ì (Gouffre des Litiges B13) R-9 r9

Cette écaille permet de rendre invisible tous ce qui touche directement à la peau du porteur de l'objet.

TROISIEME ECAILLE ì (Gouffre Abimeux I12) R-9 r9

Cette écaille permet de rendre invisible les objets qui ne touchent pas directement à la peau du porteur de l'objet.

Source Stéphane AUBOUSSU, L'Oiseau Oracle

PERMANENCE D'INVISIBILITE (Grouffre de Junk E10) R-11 r9

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Cette écaille se pose aprés les 3 grandes écailles d'invisibilité.

Utilisation : Le porteur de l'objet dépense r5 pour activer cette écaille. Lorsqu'il est touché ou qu'il touche quelqu'un, il redevient invisible suivant les mêmes régles que pour le sort d'invisibilité.

Source Stéphane AUBOUSSU sur L'oiseau oracle

v

Rituels Utilitaires

DECLENCHEMENT CONDITIONNEL DU HAUT-REVE NARCOS (Marais) R-idem+malus r(2Xmalus)

Portée IDEM

Durée HNM

Effet Ce rituel permet en quelque sorte de mettre un sort ou rituel en "réserve". Celui-ci ne se déclenchera que lorsque la condition spécifiée lors du lancement du rituel de Déclenchement sera satisfaite. Si la limite de temps du rituel de Déclenchement (HNm) est dépassée rien ne se passe et le sort à déclencher est annulé.

Le principe de lancer pour ce rituel est identique à celui utilisé pour le sort de Masquage du Haut-Rêve (dans les Terres Médianes). Toutes les caractéristiques du sort retardé doivent être déterminée dès le lancer initial (puissance, taille, victime ou lieu, utilisation de la réussite) et le Rêve Actif est dépensé à ce moment.

La difficulté et le coût du rituel de Déclenchement dépendent de la nature de la condition de déclenchement. Plus la condition est compliquée ou floue (propre à l'interprétation) plus le rituel sera délicat et coûteux. C'est au MJ de déterminer le malus à utiliser en fonction de la condition exprimée par le haut-rêvant. La difficulté doit être égale (a minima) à celle du sort à retarder majorée du malus, le coût en PE est égal à deux fois ce malus.

Exemples :

- déclenchement d'un sort lorsque le haut-rêvant le veut, sur un jet d'Onirisme réussi (malus 1).

- déclenchement d'un sort lorsque une personne spécifiée le veut, sur un jet d'Onirisme réussi (malus 3).

- déclenchement d'une zone d'Air en Feu sous la marmite au milieu de l'heure du Château Dormant (malus 2).

- déclenchement du rituel Grand Sommeil d'Hypnos sur la victime lorsque quelqu'un dans son entourage prononce le mot "zyglute" (malus 4).

- déclenchement du rituel Arrêt des Hémorragies sur la cible dès elle saigne (malus 3).

- déclenchement du rituel Arrêt des Hémorragies sur la cible quand elle reçoit une blessure dont la valeur de l'Hémorragie (H) est supérieure ou égale à 10 et qu'elle perd conscience (malus 6).

Pour ma part, les déclenchements conditionnels sont tous liés à une grande écaille de Narcos qui s'enchante sur un objet. Je ne laisse pas mes hauts-rêvants mettre de rituel en réserve, quel que soit les circonstances. De plus, je pense qu'on favorise trop les hauts-rêvants si on leur permet de lancer des sorts sans avoir à monter dans les TMR...

Mais dans la série deux poids, deux mesures, je pense le conserver quand même pour un PNJ de la catégorie "grand méchant récurrent". Un Thanatosien avec ça, ça devient un terminator en puissance...

Objets magiques :

On peut faire un objet enchanté grâce à ce rituel. Une gemme doit être dédiée au rituel de Déclenchement et une autre au sort à déclencher. Pour cette utilisation le rituel de Déclenchement coûte un Point de Seuil. Les deux gemmes doivent être alliée par le rituel d'Alliance dont la difficulté devient alors celle du rituel de Déclenchement. Dans ce cas la cible peut être désignée lors du déclenchement si la condition de déclenchement contient la formulation "si le propriétaire le veut" (le propriétaire est celui qui à maîtrisé l'objet magique). La cible peut aussi être le porteur ou l'objet lui même.

Cette combinaison délicate ouvre de nombreuses perspectives au haut-rêvant spécialisé en Narcos et permet d'expliquer le mode de "fabrication" de beaucoup d'objets magiques puissants du Second Age sans avoir recours à des Grandes Ecailles Spéciales.

Exemple :

- Arme qui vient en main quand son propriétaire le veut. On peut par exemple faire une zone de Télékinésie Elémentale

du Métal contrôlée par le propriétaire de l'objet et déclenchée par "volonté du propriétaire même si l'objet n'est pas tenu".

- Bague qui déclenche un sort d'Air en Feu centrée sur elle quand on l'enfile. Comme indiqué plus haut, je créé cet ensemble d'effet avec une GEN de Condition plus ou moins spécifique selon la nature de la condition. Mais l'idée est bien la même...

INVOCATION D'UN CHANGEUR NARCOS (Gouffre) R-7 r7

Portée TMR

Durée Instantané

Rituel

Effet Même fonctionnement qu'Invocation d'un Messager mais pour invoquer un Changeur de Rêve. La Force du Changeur est tirée aléatoirement suivant la règle habituelle. En cas d'échec au jet de maîtrise, le haut-rêvant est bien entendu "téléporté" ailleurs dans les Terres Médianes.

Je trouve ça intéressant même si je me demande si de telles invocations ne changeraient pas ma vision des TMR. Je vais y réfléchir ;-)

J'aime bien que mes hauts-rêvants soient obligés de se balader un peu...

INVOCATION D'UN MESSAGER NARCOS (Cité) R-3 r1+

Portée TMR

Durée Instantané

Rituel

Effet Ce rituel permet d'invoquer un Messager des Rêves dont la Force est égale au nombre de PE du rituel. Il faut ensuite le vaincre pour en bénéficier.

L'Onirisme est bien sûr diminué du coût en Rêve Actuel du rituel avant de tenter de vaincre la rencontre. Par contre, la réussite investie en qualité est utilisée en bonus pour vaincre le Messager. Celui-ci arrive au début du round suivant à la place d'une éventuelle rencontre.

En cas d'échec, au lancer du rituel le MJ tire une rencontre aléatoire sur une colonne dépendant de l'échec (1 pour cité, 2 pour sanctuaire, 3 pour plaines, ..., 14 et + pour désolation).

INVOCATION D'UN PASSEUR NARCOS (Pont) R-5 r1+

Portée TMR

Durée Instantané

Rituel

Effet Même fonctionnement qu'Invocation d'un Messager mais pour invoquer un Passeur des Rêve.

MASQUAGE DU HAUT-REVE NARCOS (Marais) - R-IDEM r1+

Portée IDEM

Durée IDEM

Rituel

Effet Ce rituel permet de rendre plus difficile la Détection, Lecture, et Annulation du Haut-Rêve. Il est d'un usage spécial. Le haut-rêvant commence par lancer ce rituel, puis sans descendre des Terres Médianes, il continue son périple et va lancer le sort ou rituel qu'il veut masquer. Si il rate le second tout est à refaire et le Rêve Actif utilisé pour le rituel de Masquage n'est pas récupéré.

La difficulté, la portée et la durée du rituel de Masquage sont identiques à celle du sort ou rituel à masquer. Le coût en PE sert de malus supplémentaire pour les tentatives de Détection, Lecture et Annulation du rituel de Masquage et du sort ou rituel masqué.

Ainsi la difficulté de Détection, est, pour le sort de masquage la réussite investie en masquage plus les PE, pour le sort masqué la réussite (du sort masqué) investie en masquage plus les PE du rituel de Masquage. Il se peut donc qu'au final le rituel de Masquage soit plus facile à détecter, lire et annuler que le sort masqué.

La difficulté principale de ce rituel est qu'il faut réussir d'une traite les deux actes oniriques et avoir assez de Rêve Actif pour ce faire.

Celui-là j'aime bien. Ce serait comme une version abâtardie de la grande écaille du second âge qui permettait de renvoyer "Fleuve" sur toute tentative de lecture de l'objet. Et effectivement, il n'est pas super bourrin, puisqu'il nécessite beaucoup de rêve...

Sorts de Transformation

Pour comprendre le principe de la transformation par Narcos et être à même de synthétiser les sorts suivants, il faut avoir assimilé Narcos, voie des Sortilèges par Ségamor le Transformiste, INTELLECT/Ecriture à –5, 16 points de tâche, périodicité 60' (ou tout ouvrage analogue) et posséder un niveau minimum de +3 en voie de Narcos.

Les sorts de Transformation ne s'appliquent qu'à des objets et sont spécifiques à chaque type d'objet ; par exemple, un sort s'appliquant à une dague ne s'applique pas à une épée, et inversement. Ces sorts transforment ou modifient les objets, mais ne les rendent pas « magiques », ou du moins, pas « enchantés ». Les objets sont simplement « victimes »

des sorts, comme pour une illusion d'Hypnos ou une affectation de Thanatos. Une Détection d'Aura n'en est pas moins positive et Lecture d'Aura indique les paramètres du sort en cours.

La transformation n'est pas permanente (durée = fin HN) et fragilise l'objet qui, très solide tant que dure le sort, a toutes les chances de se détériorer à l'expiration de ce dernier.

Les sorts de Transformation ne sont pas des rituels. Ils peuvent donc être mis en réserve et affectés à des écailles d'activité.

Pour pouvoir inventer d'autres sorts du même genre, il faut commencer par synthétiser les trois sorts suivants, travail qui ouvre la voie à une éventuelle suite du programme — condition sine qua non.

— Flèche de feu

— Dague de force ou Dragonne lame

— Gourdin-Dragon

Paramètres standard

Portée Toucher

Cible Type d'objet spécifique

Durée HN

JR Il n'y a aucun JR pour les objets ordinaires. Les objets magiques (enchantés) résistent automatiquement, le sort se dissipant sans effet, les points de rêve néanmoins dépensés.

DAGUE DE FORCE (Monts) R-5 r3

Cible Une dague (mêlée ou lancer)

Effet Même principe que ci-dessus. Une dague ainsi modifiée a un +dom de +4.

La dague de force a une résistance totale tant que dure l'effet du sort et ne peut être brisée. Les dommages éventuellement reçus sont néanmoins comptabilisés et appliqués au double à l'expiration du sort. Par ailleurs, si la dague modifiée a touché ou été touchée (qu'elle ait blessé, paré, ou été parée), elle perd automatiquement 1 point de résistance à expiration du sort.

DRAGONNE LAME (Désolation) R-6 r4

Cible Une épée dragonne (exclusivement)

Effet Même principe que la dague de force, y compris la détérioration automatique de 1 point de résistance.

Une épée dragonne ainsi modifiée a un +dom de +6.

FLECHE DE FEU (Forêt) R-4 r2

Cible Une flèche d'arc ou un carreau d'arbalète

Effet L'intitulé de ce sort n'est que métaphorique. Le sort ne rend pas la flèche ignée, mais augmente son tranchant et son pouvoir de pénétration. Une flèche ainsi modifiée à un +dom de +5 et annule 5 points d'armure au lieu de 2 (armure véritable et non pas protection naturelle.

Si la flèche n'est pas utilisée, elle est retrouvée intacte à expiration du sort. Inversement, qu'elle ait atteint ou non une cible, la pointe devient inutilisable, le métal ayant fondu et coulé comme sous l'effet d'une intense chaleur.

GOURDIN-DRAGON (Forêt) R-7 r7

Cible Un morceau de bois, branche ou autre, de la taille et du diamètre approximatif d'une épée dragonne.

Effet Il s'agit d'une transformation radicale. Sous l'effet du sort, le gourdin devient une véritable épée dragonne, d'une résistance normale (12), d'un +dom de +3, et d'un encombrement standard de 2. Utilisée ou non, l'arme devient un tas de copeaux déchiquetés à l'expiration du sort.

Index de Thanatos

Victime consentante

Rituels de Possession

POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+

POSSESSION DE RÊVE (Fleuve) R-9 r2+ (Rituel)

POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2+

USURPER D'UNE POSSESSION DE CORPS (Variable) R-5 r5 (Rituel)

USURPER D'UNE POSSESSION DU REVE (Variable) R-5 r5 (Rituel)

USURPER D'UNE POSSESSION D'ESPRIT (Variable) R-5 r5 (Rituel)

Sorts

ANIMATION D'UN BALAI VOLANT (Fleuve) R-10 r var

ANIMATION D'UN ÉPOUVANTAIL (Nécropole) R-11 r var

Sorts d'Envoûtement

BARRIÈRE DES TERRES ì ì (Désert) R-10 r10 (rituel)

BLOCAGE D'UNE TERRE MEDIANE (Var) R-8 r var

CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5

CAUCHEMARS SANS FIN ì (Nécropole) R-8 r8 (sort)

CECITE (Cité) R-8 r2+

CHANGEMENT DE SEXE (Cité) R-10 r Variable

GLAÇAGE (Désolation) R-10 r8

INTERDICTION (Désert) R-7 r7

INVOCATION D'UNE RENCONTRE SUR UNE TERRE MEDIANE (Var) R-11 r var

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION DE CORPS ì (Fleuve) R-11 r10 (rituel)

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION DU REVE ì (Marais de la possession) R-11 r10

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac de la possession) R-11 r10

MALADIE (Désolation) R-11 r5+

MALCHANCE ONIRIQUE ì (Cité) R-9 r9 (sort)

METAMORPHOSE D'UN OBJET EN ANIMAL (Gouffre) R-9 r1+ (rituel)

METAMORPHOSE EN BETE (Fleuve) R-10 r10

MÉTAMORPHOSE EN PELUCHE (Pont) R -13 r 13

MUTISME (Plaines) R-6 r2+

PASSAGE DU DEMI-RÊVE ì (Pont) R-13 r var

PORTE DES RÊVES ì ì (Pont) R-13 r var (rituel)

PRIVATION D'ODORAT-GOUT (Désert) R-5 r2+

QUEUES THANATAIRES (Désolation) R-9 r9 (sort)

QUEUES THANATAIRES ì

TACHE (Forêt) R-8 r8

STERILITE (Désert) R-7 r7

SURDITE (Gouffre) R-6 r2+

Sorts Individuels

AUTOCHANGEMENT DE SEXE (Nécropole) R-7 r7

AUTOMETAMORPH EN BETE (Forêt) R-7 r7

AUTOSTERILITE (Désolation) R-5 r4

COAGULATION (Nécropole) R-6 r1+

DOULEUR (Gouffre) R-3 r2

FLEAU DE THANATOS (Nécropole) R-8 r2+

FLETRISSEMENT (Fleuve) R-8 r1+

FOUDRE DE THANATHOS (Plaine) R-8, r1+

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+

POING DE THANATOS (Plaines) R-6 r1+

PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

REGAIN D'ENERGIE (Cité) R-3 r1+

REGAIN D'ENERGIE EXPRESS (Cité) R-5 r2+

REGAIN DE VIE ET D'ENERGIE (Sanctuaire) R-6 r2+

RITUEL DE SERVITUDE (Gouffre) R-13 r13

SOINS COMPLETS (Sanctuaire) R-8 r4+

THANATŒIL (Nécropole) R-5 r1+

Sorts de Zone Thanataire

MOISISSURE (Plaine) R-4 r3

Rituels d'Enchantement des Os

EMPRISONNEMENT (Gouffre) R-10 r13

ENCHAINEMENT (Pont) R-7 r8
PERVERSION (Cité) R-6 r6

Rituels d'Invocation

CHIEN DE LA MORT (Forêt) R-10 r2+
DARQUOINE (Gouffre) R-12 r2+
PORTE-POISSE (Désolation) R-10 r2+
QUAUQUEMAIRE (Collines) R-12 r2+

Rituels d'Animation

ÂME DE ZOMBI (Nécropole) R-9 r4+
CRAQUE-HAINE (Fleuve) R-14 r2+
GOLEM DE GLACE (Désolation). R-9 r1+
NOYEUSE (Lac) R-9 r1+
SQUELETTE (Nécropole) R-9 r1+
SQUELETTE D'ANIMAL (Désolation) R-11 r1+
VASEUX (Marais) R-11 r2+
ZOMBI (Nécropole) R-7 r1+
ZOMBI D'ANIMAL (désolation) R-9 r1+

Rituels d'Invocation d'Entités de Cauchemar Non Incarnées

AVARICE (Désert) R-7 r7
CHANGEUR DE GOUT (Collines) R-7 r7
CHANGEUR DE TAILLE (Sanctuaire) R-7 r7
DESESPOIR (Désolation) R-7 r7
HAINE (Marais) R-7 r7
LUXURE (Cité) R-7 r7
PARESSE (Lac) R-7 r7
PEUR (Gouffre) R-7 r7
PROVOCATION (Monts) R-8 r5

Rituels de Communication

FAIRE CHANTER UN CRANE (Cité) R-4 r1+
FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1+
FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+

Rituels de Petite Griffe

POSSESSION DE CORPS ì (Marais) R-12 r10+
POSSESSION DE REVE ì (Fleuve) R-12 r10+
POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac) R-12 r10+

Rituels de Griffe

ABSORPTION D'ENERGIE VITALE ì ì (Nécropole de Zniak A6) R-11 r11
ACTIVITÉ ì (Désolation) R-8 r8
THANATOS ì (Nécropole) R-8 r8
MORBIDE ì (Marais) R-11 r11

Grandes Griffes de Possession

POSSESSION DE CORPS ì (Marais) R-11 r10+ (rituel)
POSSESSION DU REVE ì (Fleuve) R-11 r10+ (rituel)
POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac) R-11 r10+ (rituel)
REVISEE DE POSSESSION DE CORPS ì ì (Nécropole de Zniak A6 + Marais) R-13 r13 +1 (rituel)
REVISEE DE POSSESSION DU RÊVE ì ì (Nécropole de Logos M2 + fleuve) R-13 r13 +1 (rituel)
REVISEE DE POSSESSION D'ESPRIT ì ì (Nécropole d'Antinéar K14 + lac) R-13 r13 +1 (rituel)

Grande Griffe de Thanatos

AIGUILLE VAUDOU ì R-11 r3+
ASSERVISSEMENT DE L'ARCHETYPE ì ì (Fleuve) R-20 r15
DAGUE DE MEURTRE ì ì (Désolation G9) R-13 r13
DEGENERESCENCE VAUDOU ì R-11 r3+
METAMORPHOSE VAUDOU ì R-11 r3+
NOIR SENTIER ì (Nécropole de Gorlo B14) R-12 r12
POUPEE VAUDOU ì ì R-14 r10

Rituels de conjuration

ALLONGEMENT DE SORT INDIVIDUEL (Var) R-6 r1+
ALLONGEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-6 r1+
DEPLACEMENT DE SES PROPRES ZONES THANATAIRES (Var) R-5 r5
ÉLARGISSEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-4 r4
ÉLOIGNEMENT DE SORTS INDIVIDUELS (Var) R-5 r1+
ÉLOIGNEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-5 r1+
PERMANENCE DE ZONE THANATAIRE ì (Var) R-12 r12
RETRECISSEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-3 r3

Rituel de Lecture de l'heure de naissance

OEIL DU CRANE (Nécropole) R-6 r 4
SECRET STELLAIRE (Mont) R-8 r 6
TRAHISON DU CORPS (Gouffre) R-4 r 2

Grande Ecaille de Thanatos

LE RITUEL DE TARNOS BAVELURE (Nécropole) R-13
r13

Zones de dégradation élémentale

AIR DEGRADE (Gouffre) R-7 r6

BOIS DEGRADE (Cité) R-6 r5

EAU DEGRADEE (Marais) R-8 r7

FEU DEGRADE (Pont) R-5 r4

METAL DEGRADE (Nécropole) R-7 r6

TERRE DEGRADEE (Désolation) R-6 r5

Thanatos

Victime consentante

Possession – règle optionnelle : Si la victime est consentante (notamment pour des soins), la dépense de point de rêve est de 1 pour 1.

Rituels de Possession

POSSESSION DE CORPS (Marais) R-9 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Avec HN r-9, sans HN r-8

Effet Pour posséder de corps une victime, le haut-rêvant de Thanatos doit prendre son entière constitution sous son contrôle. Le ciblage du rituel doit s'effectuer en touchant la relique. Pour chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), le haut-rêvant contrôle 1 point de CONSTITUTION de sa victime. Dès qu'il la contrôle entièrement, elle est possédée de corps. Pour posséder une victime ayant une CONSTITUTION de 14, il faut ainsi dépenser 28 points de rêve. Le haut-rêvant peut s'y prendre en plusieurs fois, mais la victime a droit à un JR à chaque fois, et il suffit qu'un seul d'entre eux réussisse pour annuler toute la possession précédemment accomplie ; simultanément, le haut-rêvant de Thanatos doit lui-même réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou être frappé en retour par un souffle de Dragon.

Note Le haut-rêvant ne fait que contrôler la CONSTITUTION de sa victime, celle-ci n'en perd aucun point. Tant qu'aucun envoûtement n'est à l'œuvre, il n'y a aucun effet physique, et la victime ne se rend même compte de rien.

POSSESSION DE REVE (Fleuve) R-9 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Avec HN r-9, sans HN r-8

Effet Ce sort fonctionne comme les autres Possessions, si ce n'est que son but est de posséder le rêve de la victime. Les règles sont les mêmes que pour une Possession de Corps, mais en utilisant le RÊVE à la place de la CONSTITUTION. D'une certaine manière, cette forme de possession est plus puissante que les autres, puisque l'on peut aisément manipuler une personne par l'intermédiaire de ces rêves (il faut bien voir que l'esprit et le rêve sont très liés). En revanche, les envoûtements relevant d'une telle possession sont plus difficiles à mettre en oeuvre, car ce sont des manipulations plus fondamentales du Rêve. Résultat, tous les envoûtements de rêve sont des sorts entraînant une perte de seuil. Nombreux sont ceux qui ne concernent que des hauts-rêvants et qui nous laissent entrevoir ce qu'on pu être les guerres de magiciens du Second Âge.

Source l'Omnirêve

POSSESSION D'ESPRIT (Lac) R-9 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Avec HN r-9, sans HN r-8

Effet Pour posséder d'esprit une victime, le haut-rêvant de Thanatos doit prendre son entière VOLONTÉ sous son contrôle. Ce rituel fonctionne exactement comme le précédent avec VOLONTÉ à la place de CONSTITUTION.

USURPER D'UNE POSSESSION DE CORPS (Variable) R-5 r5 (rituel)

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Le possesseur actuel, r-8 (sans HN), r-9 (avec HN)

Effet La possession lie la victime par sa relique à un thanatosien. Un autre thanatosien doit accomplir ce rituel pour détourner la possession à son profit. L'usurpateur doit lancer ce rituel sur la terre médiane où à été faite la possession (sinon, attention à la magie impossible !).

C'est l'actuel possesseur qui fait le jet de résistance. Si celui-ci réussit, l'usurpateur doit réussir un jet de rêve actuel à 0 ou subir un souffle de Dragon. Le possesseur actuel n'a pas conscience de la tentative d'usurpation.

USURPER D'UNE POSSESSION DU REVE (Variable) R-5 r5 (rituel)

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Le possesseur actuel, r-8 (sans HN), r-9 (avec HN)

Effet La possession lie la victime par sa relique à un thanatosien. Un autre thanatosien doit accomplir ce rituel pour détourner la possession à son profit. L'usurpateur doit lancer ce rituel sur la terre médiane où à été faite la possession (sinon, attention à la magie impossible !).

C'est l'actuel possesseur qui fait le jet de résistance. Si celui-ci réussit, l'usurpateur doit réussir un jet de rêve actuel à 0 ou subir un souffle de Dragon. Le possesseur actuel n'a pas conscience de la tentative d'usurpation.

USURPER D'UNE POSSESSION D'ESPRIT (Variable) R-5 r5 (rituel)

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Le possesseur actuel, r-8 (sans HN), r-9 (avec HN)

Effet La possession lie la victime par sa relique à un thanatosien. Un autre thanatosien doit accomplir ce rituel pour détourner la possession à son profit. L'usurpateur doit lancer ce rituel sur la terre médiane où à été faite la possession (sinon, attention à la magie impossible !).

C'est l'actuel possesseur qui fait le jet de résistance. Si celui-ci réussit, l'usurpateur doit réussir un jet de rêve actuel à 0 ou subir un souffle de Dragon. Le possesseur actuel n'a pas conscience de la tentative d'usurpation.

Sorts

ANIMATION D'UN BALAI VOLANT
(Fleuve) R-10 r var

Portée E1

Durée HN

JR Aucun

Effet Comme son nom l'indique, ce sort permet de transformer un balai en moyen de transport aérien. En fait, il s'agit d'une version thanataire du sort d'Oniros Bulle volante. En tant que tel, il a toutes les caractéristiques d'un sort de zone mobile (ne peut coexister avec un autre sort de zone).

Toutefois, l'analogie s'arrête là, car le haut-rêvant (qui est la seule personne à pouvoir être transportée, indépendamment de la taille du balai) ne bénéficie pas de protection en vol. Au moment du lancement du sort, le haut-rêvant doit être sur le balai. Le balai volant a les caractéristiques suivantes:

Rêve	pts de rêve dépensés
Vitesse	8 x Rêve
Défense	2 x Rêve

Défense est utilisée lors de manœuvres périlleuses (comme éviter des projectiles). Quelles que soient les manœuvres, le haut-rêvant ne peut pas tomber. La vitesse est donnée en kilomètres par heure draconique et représente la vitesse maximale. Pour chaque heure de vol, le balai perd un point de rêve (non récupérable), sa Vitesse et sa Défense diminuant proportionnellement.

Source l'Omnirêve

ANIMATION D'UN EPOUVANTAIL
(Nécropole) R-11 r var

Portée E1

Durée Permanent

Cible Un épouvantail

JR Aucun

Effet Ce sort n'est pas sans rappeler les rituels d'animation d'un zombie ou d'un squelette. Le haut-rêvant doit d'abord créer un épouvantail de ses propres mains, puis il attendra la nuit pour lancer son rituel. Le nombre de points de rêve investis détermine les caractéristiques de l'épouvantail:

Taille	déterminée à la création
Rêve	points de rêve investis
Endurance	Rêve x 2
Mêlée	Rêve
Dérobée	((21-Taille) + Rêve)/2
Niveau	Rêve/4

Les épouvantails ont, à la base, trois compétences: esquive, corps à corps et pique à deux mains ou masse à deux mains ou fléau. La troisième compétence est déterminée en fonction de l'outil que tient l'épouvantail à la création: pelle (= masse à deux mains, +dom +2), faux ou fourche (= pique à deux mains, +dom +3 ou +dom +2, respectivement), fléau (l'outil, pas l'arme, +dom +2). En aucun cas l'épouvantail ne peut tenir une arme autre que celle décrite. Si l'épouvantail obéit à celui qui l'a créé, il ne peut quitter une zone de (10 x EMPATHIE du haut-rêvant) mètres de rayon centrée sur le lieu où a été lancé le sort. En fait, les épouvantails sont généralement utilisés pour hanter un endroit, car ils ne deviennent jamais sauvages (sauf peut-être en cas d'échec total, au gré du Gardien des Rêves), même si le haut-rêvant meurt.

On peut leur donner des instructions d'une centaine de mots. Bien que dépourvus de réelle intelligence, les épouvantails sont doués d'une certaine malice et, à moins qu'ils n'aient des instructions contraires, ils feront preuve de ruse dans leurs attaques (de nuit, par derrière ou par surprise, un individu isolé, etc.).

Même s'ils ont une prédilection pour les actions nocturnes, le jour ne leur cause aucun problème. Ils adoptent, en général, la position de l'épouvantail authentique au milieu de son champ (avec, en plus, un rare succès contre les oiseaux).

Source l'Omnirêve

Sorts d'Envoûtement

BARRIERE DES TERRES ì ì (Désert) R-10 r10

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Ce sort se lance sur une personne déjà possédée de rêve. Le haut-rêvant peut alors lui interdire toute montée au-delà des Basses Terres du Rêves. Autrement dit, la victime ne peut plus faire de haut-rêve, puisqu'elle n'a pas accès aux Terres Médianes, ni regagner des points de rêve, puisqu'elle ne peut s'élever jusqu'aux Hautes Terres.

Source l'Omnirêve

BLOCAGE D'UNE TERRE MEDIANE (Var) R-8 r var

Portée Toucher

Durée Spéciale

Cible Relique de possession du rêve et envoûtement de passage du demi-rêve

Effet La terre médiane en question sera protégée par une barrière mystique que la victime devra vaincre pour pouvoir y pénétrer. La résistance de cette barrière est égale au nombre de points de rêve investis.

CAUCHEMAR (Monts) R-5 r5

Portée Toucher

Durée Fin de la nuit en cours

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut peupler de cauchemars ses rêves accomplis dans les Basses Terres du Rêve. Les cauchemars durent depuis le moment où est lancé le sort d'envoûtement jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant. Le sommeil de la victime en est à tel point empoisonné qu'elle ne récupère qu'une case de fatigue par heure au lieu d'un segment. Si la règle du Moral est utilisée, la victime en perd automatiquement 2 points au réveil au lieu de jouer normalement le jet de Moral journalier. Si elle est déjà à -3, elle prend 2 points de dissolution. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Cauchemar, et la victime recouvre instantanément son sommeil normal.

CAUCHEMARS SANS FIN ì (Nécropole) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Une fois sa victime possédée de rêve, le haut-rêvant de Thanatos peut lui infliger de terribles cauchemars. Ses nuits vont alors être hantées de visions horribles, qui vont la laisser, au petit matin, fatiguée et morose. Tant qu'une personne est victime de cet envoûtement, elle ne peut regagner que la moitié de son Endurance. Chaque matin, elle doit faire un jet de moral en situation malheureuse. Son humeur s'en ressent, allant de l'apathique au suicidaire, en passant par le maussade et le carrément acariâtre. Notez que ce sort est différent de l'envoûtement Cauchemar (qui suit une possession d'esprit) en ce qu'il a une durée illimitée (ses effets sont aussi différents).

Source l'Omnirêve

CECITE (Cité) R-8 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Cécité. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique VUE à la victime. A zéro point de VUE, elle est aveugle. La cécité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Cécité, et la victime recouvre instantanément toute sa VUE.

CHANGEMENT DE SEXE (Cité) R-10 r Variable

Durée Illimitée

Cible Relique

Portée Toucher

JR Aucun

Effet Cet envoutement existe en deux versions différentes selon qu'il soit accompli après une possession de corps ou d'esprit.

Quand la victime est entièrement possédée de corps le Haut-Rêvant de Thanatos peut commencer l'envoutement de changement de sexe. Chaque point de rêve dépensé amènera la victime un peu plus vers une version de sexe opposé

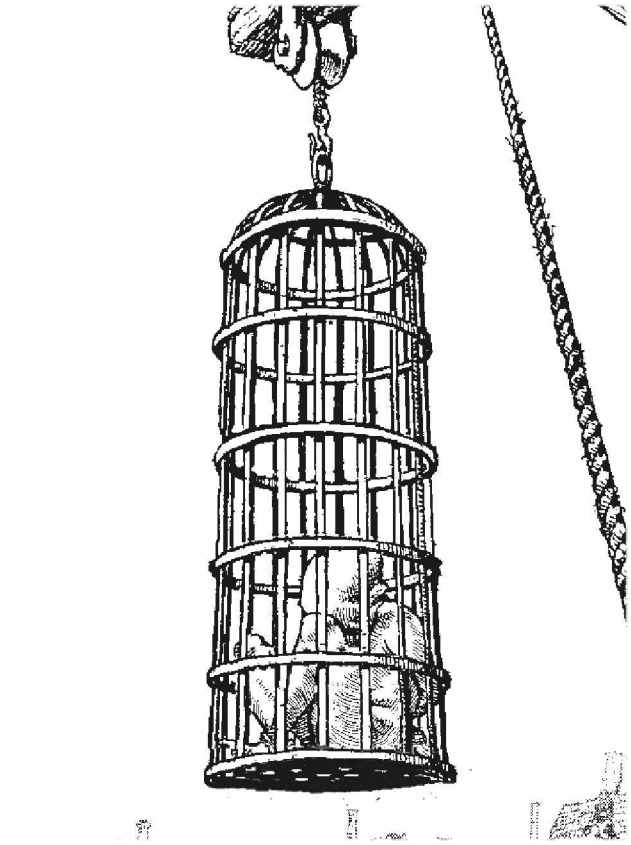
plausible au vu de son corps initial. La métamorphose est terminée lorsque le Haut-Rêvant a dépensé autant de points de rêve que la caractéristique Taille de la victime. Le Haut-Rêvant ne peut contrôler l'apparence finale de la victime. Les caractéristiques de celle-ci ne sont pas affectées par cet envoutement. Annuler la possession annule en même temps l'Envoutement de Changement de Sexe et la victime retrouve instantanément son corps normal.

Quand la victime est entièrement possédée d'esprit le Haut-Rêvant de Thanatos peut commencer l'envoutement. Chaque point de rêve dépensé amènera la victime un peu plus vers une version de sexe opposé au niveau de l'esprit. La Métamorphose est terminée quand le Haut-Révant a dépensé autant de points de rêve de l'Empathie de la victime. Là encore le Haut-Rêvant ne peut contrôler la version finale de l'esprit de sa victime qui sera determinée par le Gardien des Rêves en fonction de sa personnalité initiale et des caractéristiques de la victime. Cet envoutement inverse bien naturellement les préférences en matière de partenaires de la victime, celle-ci étant persuadée d'être d'un genre opposée à ce qu'elle était auparavant.

GLAÇAGE (Désolation) R-10 r 8

Sur une personne possédée de corps, la change immédiatement en statue de glace. L'endurance tombe à 0 et la vie reste à 1. Toute tentative de dégeler entraîne la mort, idem si la statue est brisée : toutefois il est possible de désenvoûter de ce maléfice avec une annulation de magie

Source Robin dans le scenario « Dans les froids dans les flammes



INTERDICTION (Désert) R-7 r7

Portée Toucher

Durée HN de la victime

Cible Relique, JR: Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut lancer sur elle un interdit, et la victime ne pourra en aucun cas contrevenir à cette interdiction. Cette dernière doit pouvoir être obéie par la VOLONTÉ normale de la victime : l'interdiction de vivre ou de respirer est impossible. L'interdiction doit être formulée très exactement ; en cas de doute sur son interprétation, c'est au gardien des rêves de statuer. L'interdiction ne peut comporter qu'un seul verbe, à l'impératif, et par définition à la forme négative : ne fais pas. Il ne peut comporter qu'un seul complément d'objet direct ou indirect, et ce dernier ne peut avoir qu'un seul qualificatif ou autre complément. Exemples : n'ouvre pas les yeux ; ne prend pas tes armes ; ne parle à personne ; ne touche pas à la pierre noire ; ne préviens pas les gardes du palais, etc. La contrainte de l'interdiction dure jusqu'à la fin de l'heure de naissance de la victime. Le haut-rêvant peut renouveler l'interdiction de jour en jour ou en apporter une nouvelle, mais ne peut pas en faire coexister deux simultanément. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement d'Interdiction, et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

INVOCATION D'UNE RENCONTRE SUR UNE TERRE MEDIANE (Var) R-11 r var

Portée Toucher

Durée Spéciale

Cible Relique de possession du rêve et envoûtement de passage du demi rêve

Effet Le thanatosien fait un jet sur la table des mauvaises rencontres. Il doit vaincre la rencontre et dépenser le nombre de point de rêve de celle-ci. La terre médiane sera hantée par l' entité. La victime devra la vaincre en plus de la rencontre normale. Le thanatosien n'aura pas à vaincre de nouveau la rencontre mais pourra en faire une autre s'il repasse sur cette terre médiane.

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION DE CORPS ì (Fleuve) R-11 r10 (rituel)

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac de la possession) R-11 r10

MAINTIENT TRANSONIRIQUE D'UNE POSSESSION DU REVE ì (Marais de la possession) R-11 r10

Portée Toucher

Durée Spéciale

Cible Relique de possession du rêve

JR Aucun

Effet Ces envoûtements permettent de maintenir une possession à travers les rêves. Quelque soit le rêve où se réfugiera la victime, la possession la suivra. (Sauf décret du gardien des rêves.)

MALADIE (Désolation) R-11 r5+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Maladie. Chaque ensemble de 5 points de rêve dépensés (5r), fait perdre 1 point de vie à la victime. Dès qu'elle dépasse son seuil négatif, elle meurt. La maladie semble être une maladie de langueur, une inexplicable faiblesse. Aucune médecine, aucune herbe ne parvient à la soigner, pas même une potion enchantée. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Maladie, et la victime recouvre instantanément tous ses points de vie.

MALCHANCE ONIRIQUE ì (Cité) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Comme le précédent, ce sort se lance sur une personne possédée de rêve et n'a d'intérêt que sur un haut-rêvant. Ce dernier ne va dorénavant faire que des mauvaises rencontres dans les TMR. Toutes ses rencontres sont tirées sur la Table spéciale (Règles, Livre 2, p. 19).

Source l'Omnirêve

METAMORPHOSE D'UN OBJET EN ANIMAL (gouffre) R-9 r1+ (rituel)

Portée E1

Durée HN

Cible un objet particulier

JR Aucun

Effet Ces rituels permettent de transformer un objet défini (exemple : Canne, bâton,..) en un animal défini (exemple : vipère jaune) de même taille. Chaque point de taille coûte deux points de rêve. L'animal ainsi créé est autonome et indépendant du thanatosien. Chaque rituel devra être appris individuellement. L'objet devra avoir une forme proche de l'animal. Exemples : un cheval de bois pour un cheval, un bâton ou une corde pour un serpent, une statue de lion pour un lion ect...

METAMORPHOSE EN BETE (Fleuve) R-10 r10

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet L'envoûtement de Métamorphose en Bête peut être accompli sur une possession de corps ou d'esprit. Il s'agit de deux métamorphoses différentes devant faire l'objet d'envoûtements séparés.

L'accomplissant sur une victime possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos transforme le mental de cette dernière en celui d'un animal de son choix. Le corps physique de la victime reste inchangé, mais son esprit, son comportement, ses instincts deviennent ceux de l'animal. La victime perd le sens de la parole et de la compréhension du langage pour ne plus s'exprimer que par cris : aboiements, miaulements, sifflements, caquètements, etc. Le tout dans un corps normal.

Sur une victime possédée de corps, le haut-rêvant transforme réellement son corps en celui d'un animal de son choix, dont la TAILLE finale ne peut être supérieure à celle de la victime et doit être au minimum de 1 (souris). Il ne s'agit pas d'une illusion : la métamorphose est réelle. Le nouveau gosier de la victime l'empêche de parler, mais elle continue à comprendre le langage. Son intelligence et son mental restent inchangés, mais dans un corps d'animal. Un haut-rêvant métamorphosé peut continuer à monter en TMR mais doit posséder l'équivalent d'un doigt pour cibler des sorts ailleurs que sur lui-même.

Si les deux métamorphoses, d'esprit et de corps, sont effectuées conjointement, la victime devient en tout point un animal réel.

Annuler l'une ou l'autre possession brise en même temps l'envoûtement de Métamorphose correspondant, et la victime recouvre une part de son identité.

METAMORPHOSE EN PELUCHE (Pont) R-13 r13

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le magicien de Thanatos peut transformer celle-ci en une peluche ou en une poupée de chiffon d'apparence habituelle. Sous cette forme, la victime garde ses facultés mentales, mais ne peut effectuer d'actions de par son absence de muscles. De fait, l'envoûté n'étant pas libre de ses mouvements, le haut-rêve lui est impossible. Seule la libération de la possession peut annuler l'envoûtement.

Source l'Omnirêve

MUTISME (Plaines) R-6 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Mutisme. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique Apparence à la victime. À zéro point d'Apparence, elle est muette. Le mutisme semble inexplicable, et aucune médecine ne peut le guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Mutisme, et la victime recouvre instantanément toute son Apparence.

Source Troll Me Tender.

PASSAGE DU DEMI-RÊVE ì (Pont) R-13 r var

Portée Toucher

Durée Spéciale

Cible Relique de possession du rêve

JR Aucun

Effet Une fois que la Possession de Rêve est achevée, le haut rêvant peut ouvrir un passage dans son demi rêve vers celui de sa victime. Il dépense un nombre de points de rêve égal à la caractéristique Rêve de la victime, en une seule fois. La terre médiane dans laquelle le sort a été lancé, est désormais un passage entre le demi rêve du haut rêvant et celui de sa victime. Cela ressemble à un blurêve dans le demi rêve du Thanatosien et de la victime. Dorénavant, le haut-rêvant pourra se déplacer dans le demi-rêve de sa victime à partir de cette terre médiane. Il ne pourra plus lancer des sorts depuis cette terre. Toute action sur la terre médiane de la victime se fait avec un malus supplémentaire de -2. La progression dans les terres médianes d'un autre est difficile, chaque terre est brumeuse. Pour se déplacer, le Thanatosien doit vaincre le brouillard (-7) ou se retrouver dans une case adjacente tirée aléatoirement. Il ne peut pas voyager rapidement. Il peut descendre normalement des terres médianes, son demi rêve sera réinséré aléatoirement dans ses propres terres. Toute rencontre favorable est à retirer sur la table des mauvaises rencontres. La victime également peut passer d'un demi rêve à l'autre. Elle peut faire les mêmes actions que le Thanatosien avec les mêmes restrictions (brouillard, difficulté de -2). Sur les terres médianes d'un autre, le thanatosien peut déclencher des sorts en réserve de sa victime, lancer ces propres sorts, placer ses sorts en réserve (ils seront déclenchés automatiquement par la victime si elle se déplace sur la terre médiane), bloquer une terre médiane par un envoûtement de blocage.

Cet envoûtement permet à deux personnes de se rencontrer sur les terres médianes. Les deux protagonistes pourront se parler, et même se battre. L'affrontement ou Certanem se fera par l'intermédiaire du rêve. Contrairement à une rencontre normale, le combat sera une suite d'attaque et de parade. La résolution se fait comme un combat contre une entité de cauchemar non incarnée ou une empoignade. La première initiative revient au propriétaire de la terre médiane. Ensuite l'initiative est tirée avec rêve actuel + 1D6. Il faut totaliser deux points de Certanem à la fin d'un round. Comme toujours, le « visiteur » a un malus de -2. Un combattant ne peut se dérober que si son adversaire n'a aucun point de Certanem en fin de round. Les combattants utilisent leur rêve actuel/draconique positif. Le défenseur doit utiliser la voie avec laquelle il est attaqué pour contrer. L'attaquant peut prendre un malus qui sera imposé au défenseur selon la règle normale. Une réussite particulière est toujours passée en finesse (significative pour contrer). Un point de Certanem est marqué ou retiré dès qu'une attaque n'est pas contrée. Tout échec total frappe le fautif d'une queue de dragon. Le vainqueur peut absorber tout ou partie des points du vaincu.

PORTE DES REVES ì ì (Pont) R-13 r var

Portée Toucher

Durée Spéciale

Cible Humanoïde

JR Aucun

Effet Une fois que la Possession de Rêve est achevée, le haut-rêvant peut "ouvrir" une porte vers les rêves de sa victime, en dépensant un nombre de points de rêve égal à la caractéristique Rêve de la victime, en une seule fois.

La case dans laquelle le sort a été lancé est désormais consacrée comme porte de passage entre le rêve du haut-rêvant et celui de sa victime, via ce qui ressemble à une déchirure pourpre dans le demi-rêve du magicien (la déchirure d'arrivée est orange). Bien que l'on parle de déchirure, ce n'est qu'une image, aucune déchirure ne se matérialise, personne et rien ne peut y passer physiquement.

Dorénavant, le haut-rêvant n'aura plus qu'à entrer dans cette case, pour se retrouver dans le rêve de sa victime. À ce moment, le haut-rêvant n'étant plus dans les Terres Médianes, il ne perd plus de points d'Endurance comme s'il était en demi-rêve, mais son corps tombe en catalepsie. Dès qu'il sort de l'esprit de sa victime, il redescend des Terres Médianes, et son demi-rêve se retrouve sur une des six cases adjacentes. Notez que le passage dans le rêve de la victime est automatique, dès que l'on rentre dans la case. Il faudra donc aller chercher un autre Pont pour lancer d'autres sorts.

Le haut-rêvant ne peut pas rester indéfiniment dans le rêve de sa victime. Son corps perd un point d'Endurance toutes les deux minutes * Seuil de Constitution. Cependant, une minute "réelle" équivaut à dix minutes dans le rêve.

Pour les actions de longue durée, l'envoûteur a la possibilité de laisser un simulacre qui sera présent jusqu'à ce que sa mission soit accomplie (des années si cela est nécessaire et si le haut-rêvant n'y met pas fin). Ce simulacre est doté d'une caractéristique, le RÊVE. Cette valeur est déterminée par le haut-rêvant qui doit dépenser autant de points de rêve qu'il veut que son simulacre ait. Cette dépense se fait en une seule fois, au moment d'un passage à travers la Porte (la création d'un simulacre peut donc se faire n'importe quand). Le simulacre n'a qu'une seule compétence: Rêver, qui est utilisé pour n'importe quelle action du simulacre. Son niveau dépend du nombre de points de rêve qu'a dépensés le haut-rêvant: de base, il est de +3 et augmente de 1 pour chaque 4 points de rêve dépensés (en plus de ceux dépensés pour donner sa caractéristique RÊVE au simulacre).

Exemple

Ganoderme a dépensé 22 points de rêve d'un coup pour son simulacre, 4 points pour monter sa compétence Rêver à +4 et le reste (18) dans son RÊVE.

Un simulacre perd un point de rêve à l'heure du Vaisseau. Pour en regagner des points, il n'est pas nécessaire de recommencer à zéro. Au contraire, le simple fait de fumer de l'herbe de lune suffit (mais alors, le haut-rêvant ne gagne pas ces points de rêve). Le maximum de départ ne peut pas être dépassé, les points en trop allant au haut-rêvant.

Il ne peut existe qu'un seul simulacre à la fois. Le haut-rêvant peut "détruire" un simulacre à tout moment.

Il n'est possible d'entrer dans le rêve de sa victime que dans les limites de la portée du sort. Le fait d'être hors de portée ne signifie pas que la Porte des Rêves se dissipe, mais que le lien est trop ténu pour permettre le passage.

A priori, rien ne semble différencier le monde d'un rêve de la réalité (en fait le Rêve des Dragons, que nous appelons pour plus de commodités "réalité"). En effet, il s'agit d'un micro-rêve dont les dimensions varient en fonction du RÊVE, de l'EMPATHIE et des souvenirs du personnage. Un individu ayant beaucoup voyagé et emmagasiné de souvenirs, doté d'une grande sensibilité et d'un fort rêve aura un esprit très étendu, où se trouveront toutes sortes de souvenirs, de choses, de lieux et de personnes imaginés, bref un véritable monde intérieur. A l'inverse, un fermier borné n'ayant jamais quitté son village et ne voyant pas plus loin que sa prochaine récolte aura un rêve (puisque c'est de cela qu'il s'agit) qui se limitera à un champ s'étendant à perte de vue, avec par-ci par-là quelques personnages-souvenirs de sa famille.

Quelques expressions typiques

Avoir une araignée dans le plafond: être fou. Se produit lorsqu'il n'y a plus de Teinteurs, ces derniers ayant été mangés par une araignée.

Être à la page: être lucide, avoir les idées claires.

Avoir le bourdon: être triste. Se produit lorsque les Teinteurs diminuent en nombre, chassés par un gros bourdon.

Concrètement, le haut-rêvant peut détruire sa victime de l'intérieur. S'il tue l'image de la personne, celle-ci devient un individu végétatif. Il peut aussi la rendre triste, voire folle en modifiant certains aspects du rêve, etc.

Bien que chaque rêve soit unique, il y a certaines constantes d'un rêve à l'autre:

-La présence des Teinteurs, variété de scarabées colorés, dont les couleurs qu'ils répandent dans le rêve sont les vecteurs de l'humeur (plus les couleurs sont vives, plus la personne est heureuse). Ils sécrètent une substance colorée qui suinte le long des parois de leur ruche (en forme de cône tronqué) et est collectée à la base dans une vasque en cristal (le métal détériore la teinture), puis s'évapore dans le rêve de la personne. Ces vecteurs de l'humeur sont toujours

-Au centre de son rêve, où se trouve la représentation de la personne en question. Il s'en trouve à d'autres endroits, mais ils n'influencent alors que très peu l'humeur de la personne;

-Le fleuve de l'Oubli, le Léthé, qui coule en boucle fermée, et qui délimite la frontière de l'inconscient (et des souvenirs oubliés) et du conscient;

-Les personnages-souvenirs représentent les individus qui côtoient la personne et à qui cette dernière porte un quelconque intérêt. Ces souvenirs sont incapables d'entreprendre des actions autres que celles imaginées par le maître du rêve. Lorsque l'un d'entre eux disparaît, cela veut dire qu'il est oublié;

-Les pages, régulateurs de l'esprit: le page de calendrier, qui permet à l'individu d'avoir la notion du temps, le page de vocabulaire, dont la fonction s'étend à la clarté de l'esprit (si

un haut-rêvant de Thanatos le détruit, la personne ne sera plus capable de faire le moindre effort intellectuel, ou même de suivre une idée), le page d'impression, qui détermine les sentiments et les passions de la personne. Deux remarques: premièrement, cette notion de page a donné l'expression "être à la page", autrement dit être au courant de ce qui se passe, bien suivre les événements. Deuxièmement, bien que nommés "pages", ils n'ont pas forcément une forme humaine. Ainsi, un marin peut avoir un page de vocabulaire sous la forme d'un perroquet, un guerrier héroïque et fier aura le page d'impression sous forme de coq, etc.;

-L'image du "propriétaire" du rêve est toujours au centre de son "micro-rêve". S'il se déplace pour une raison quelconque, c'est en réalité ce qui l'entoure qui change.

Source l'Omnirêve

PRIVATION D'ODORAT-GOUT (Désert) R-5 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement poss édée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Privation d'Odorat-Goût. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique Odorat-Goût à la victime. À zéro point d'Odorat-Goût, elle perd ces deux sens. Cette perte semble inexplicable, et aucune médecine ne peut le guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Privation d'Odorat-Goût, et la victime recouvre instantanément toute son Odorat-Goût.

Source Troll Me Tender.

QUEUES THANATAIRES ì (Désolation) R-9 r9

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Ce sort peut se lancer sur un haut-rêvant déjà possédé de rêve. Dorénavant, à chaque fois que la victime devrait subit une Queue de Dragon, elle subit en fait une Ombre de Thanatos.

Source l'Omnirêve

STERILITE (Désert) R-7 r7

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Stérilité. La cible devient alors stérile. La stérilité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Stérilité, et la victime recouvre instantanément toute sa fertilité.

Source Troll Me Tender.

SURDITE (Gouffre) R-6 r2+

Portée Toucher

Durée Illimitée

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Surdité. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (2r), fait perdre 1 point de caractéristique OUÏE à la victime. A zéro point d'OUÏE, elle est totalement sourde. La surdité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Surdité, et la victime recouvre instantanément toute son OUÏE.

TACHE (Forêt) R-8 r8

Portée Toucher

Durée HN de la victime

Cible Relique

JR Aucun

Effet Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut l'obliger à accomplir une certaine tâche ou quête. Comme avec Interdiction, la tâche doit être possible par la VOL. normale de la victime : « dors ! » ou « meurs ! » sont impossibles. L'ordre doit être formulé de façon très précise, comme pour Interdiction, sauf que cette fois le seul verbe possible doit être à l'impératif affirmatif. C'est pareillement au GR de juger des interprétations litigieuses. Ex : vas en haut de la tour ; brûle le livre noir; mets le feu au château ; assassines le roi, etc. La victime s'efforcera d'accomplir la tâche par les moyens les plus rapides et les plus efficaces. L'effet du sort prend fin dès que la tâche est accomplie ou que survient la fin de l'HN de la victime. Le haut-rêvant peut renouveler la tâche de jour en jour ou en apporter une nouvelle, mais ne peut pas en faire coexister deux simultanément. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Tâche, et la victime recouvre instantanément toute sa liberté.

Sorts Individuels

AUTOCHANGEMENT DE SEXE (Nécropole) R-7 r7

Durée HN

Cible Soi-même

Portée Non-Applicable

JR Aucun

Effet Par l'usage de ce sort le Haut-Rêvant de Thanatos peut se changer en une version de lui-même de sexe opposé. Il n'a pas le choix sur son apparence qui sera décidée par le Gardien des Rêves. Les caractéristiques ne sont pas affectées, mais la démarche ou la voix le sont. Une petite Haute-Rêvante donnera donc un petit homme et un grand Haut-Rêvant baraqué risque de devenir une femme assez forte et aussi musclée que ce qu'il était précédement.

AUTOMETAMORPHOSE EN BETE (Forêt) R-7 r7

Portée Non applicable

Durée HN

Cible Soi-même

JR Aucun

Effet Par l'usage de ce sort, le haut-rêvant de Thanatos se transforme lui-même en l'animal de son choix. La métamorphose est instantanée, et correspond dans son résultat à une métamorphose de corps uniquement, et non d'esprit. Le haut-rêvant peut choisir n'importe quelle forme animale d'une TAILLE maximale égale à la sienne, et minimale de 1 (souris). Seul son corps est affecté, pas ses vêtements ni son équipement. Il peut continuer à monter en TMR et lancer des sorts sous cette forme.

Ses caractéristiques physiques deviennent celles de l'animal choisi, c'est-à-dire TAILLE, CONSTITUTION, FORCE, PERCEPTION. Les seules qu'il conserve sont INTELLECT, VOLONTÉ, RÊVE. Son Endurance et ses points de vie sont calculés d'après les caractéristiques de l'animal et selon les règles de calcul de ces dernières (Endurance = Vie + CONSTITUTION). Les notions d'Apparence et de Chance disparaissent. Dextérité et Agilité (ou leur équivalent) sont directement inclues dans les compétences de l'animal. Le haut-rêvant n'acquiert que les caractéristiques physiques de l'animal, pas ses caractéristiques spéciales ou magiques. Ainsi un haut-rêvant de Thanatos métamorphosé en sirène, ne pourra pas obtenir les illusions dont ces créatures sont capables, ni avoir un chant irrésistible. Transformé en oiseau-oracle, il pourra toujours parler, mais son discours ne reflètera pas automatiquement la vérité. Pour déterminer les caractéristiques physiques des animaux, se fonder sur les modèles présentés dans le Livre III.

La caractéristique VOLONTÉ reste la sienne. Mais toutes les heures d'auto métamorphose et chaque fois que survient un incident pouvant faire réagir l'instinct de l'animal (proie ou prédateur, partenaire de l'autre sexe, etc.), tirer un jet de VOLONTÉ à zéro.

Toute réussite. Le haut-rêvant garde ou reprend le contrôle de l'animal et à la prochaine occasion, le jet de VOLONTÉ sera à nouveau à zéro.

Echec et Ech.P. L'instinct de l'animal l'emporte et la VOLONTÉ du haut-rêvant s'obscurcit. En termes de jeu, l'animal passe sous le contrôle du gardien des rêves pour la durée du round. Au round suivant, rejouer VOLONTÉ à -1, et ainsi de suite de round en round, avec des ajustements cumulatifs de -1 jusqu'à la réussite ou l'échec total.

Ech.T. La VOLONTÉ du haut-rêvant est définitivement annihilée. A partir de cet instant, l'animal passe entièrement sous le contrôle du gardien des rêves jusqu'à la fin de la durée de l'auto métamorphose. Redevenu humain, le haut-rêvant de Thanatos n'a aucun souvenir de ce qu'il a vécu sous forme animale. Qui plus est, son esprit est toujours celui de l'animal, exactement comme s'il était envoûté de métamorphose d'esprit. Il doit alors jouer un jet de VOLONTÉ toutes les heures. Le premier jet a une difficulté de zéro, mais chaque nouvel essai s'incrémente d'un malus de -1. Dès qu'une réussite survient, le haut-rêvant recouvre son mental. Dès qu'un échec total survient, son esprit est définitivement animal, comme s'il avait été envoûté et métamorphosé d'esprit. Seule une Annulation de Magie accomplie par un tiers pourra le délivrer.

Les points de vie perdus et les blessures sont conservés dans les deux sens, c'est-à-dire au passage de l'humain à l'animal et inversement. Lors du passage à l'état animal, soustraire les points d'endurance dus aux blessures existantes sur l'humain en retirant les jets comme si ces blessures venaient tout juste d'être reçues. Les blessures elles-mêmes figureront sur l'animal. Lors du retour à l'humain, l'endurance est celle qu'il restait à l'animal (jusqu'à concurrence de l'endurance de l'humain), de même que ses éventuelles blessures.

AUTOSTERILITE (Désolation) R-5 r4

Portée Non-applicable

Durée HN

Cible Soi-même

JR Aucun

Effet Par l'usage de ce sort le haut-rêvant de Thanatos peut se rendre volontairement stérile. Il fut assez populaire parmi les haut-rêvantes de Thanatos du second âge qui n'avait pas vraiment la fibre maternelle. Il est dit que ce sort aurait été inventé par une certaine S. de la Nuit qui Veille, et qu'elle aurait du son nom au fait qu'elle ne passait pas ses nuits qu'à dormir.

Source Troll Me Tender.

COAGULATION (Nécropole) R-6 r1+

Portée Toucher

Durée HN

Cible Une créature

JR r-8

Effet Ce sort provoque une coagulation plus rapide du sang. Il peut être utilisé pour soigner, mais comporte quelques effets secondaires.

Un blessé grave soigné sous l'effet de ce sort ne perd pas de points d'endurance par hémorragie pour la durée du sort. Un blessé critique obtient un bonus à ses jets de vie égal à r dépensé. Il retire ce nombre du résultat du jet, augmentant grandement ses chances de se stabiliser.

L'effet secondaire de ce sort est de rendre la circulation sanguine difficile. A la fin de chaque heure draconique sous l'effet du sort, le bénéficiaire (qu'il soit blessé ou non) doit réussir un jet de constitution à 0, ou perdre un point de vie.

Source Vincent Vandemeulebrouck

DOULEUR (Gouffre) R-3 r2

Durée Instantanée

Cible Toute créature

Portée EMP*1

JR r-8

Effet Ce sort a pour effet de causer une pointe de douleur à la cible, lui faisant perdre 2 points d'endurance et lui demandant un jet pour voir si elle est sonnée.

FLEAU DE THANATOS (Nécropole) R-8 R2+

Portée E1

Cible Toute créature

Durée Instantanée

JR r-8

Effet Ce sortilège est le pendant mortel au sort Poing de Thanatos.

Le sort coûte au minimum 2r et inflige ainsi à la cible un coup mortel de force 1. La puissance peut être augmentée à raison de 1 pour chaque tranche de 2 points de rêve dépensés en supplément.

Seule la protection naturelle s'applique face à ce sort (ou une protection magique comme le Haubert d'Oniros, p. 8), auxquels cas la protection s'applique intégralement.

Si la cible réussit son JR r-8, le haut-rêvant doit en retour réussir un JR r0 ou subir les dégâts du sortilège.

Source Christophe Osswald.

FLETRISSEMENT (Fleuve) R-8 r1+

Portée E1

Durée Spéciale

Cible Humanoïde

JR r-8

Effet Le sort de Flétrissement ne s'applique qu'aux humanoïdes et a pour effet de les flétrir et de les enlaidir. Chaque point de rêve dépensé fait baisser de 1 point l'APPARENCE de la cible et sa Beauté de 2 points. Si elle réussit son JR, standard r-8, non seulement elle n'est pas affectée, mais le haut-rêvant de Thanatos doit immédiatement réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour l'effet de son sort.

Le flétrissement n'est pas définitif. Chaque jour, à l'extrême fin du Château Dormant, la victime peut jouer un jet d'APPARENCE à zéro en prenant non pas son APPARENCE actuelle, mais son APPARENCE initiale. Toute réussite : regain de 1 point en APPARENCE et de 2 points en Beauté. Tout échec : pas de regain pour aujourd'hui. Dans tous les cas, ni l'APPARENCE ni la Beauté d'un personnage ne peuvent tomber en dessous de 1. Tant qu'elle n'a pas tout récupéré, la victime émet une aura de sort qui peut être lue par Lecture d'Aura et le sort peut normalement être annulé par Annulation de Magie.

FOUDRE DE THANATHOS (Plaine) R-8, r1+

Portée Spéciale

Durée r rounds

Cible Sa paume

JR Aucun

Effet Fait apparaître un globe d'énergie au creux de la main qui pourra être lancé sur une cible. A partir de ce moment, il provoquera des dommages sur la table des armes mortelles dont le bonus sera équivalent aux points de rêve dépensés. Il faut réussir un jet de « tir/énergie » pour toucher sa cible. Le globe de foudre a une portée de 20/50/200 mètres et l'on ne peut que parer au bouclier (à –6). Le métal n'offre aucune protection et doit faire un jet de résistance aux dégâts. On peut garder le globe dans la main, pour viser, faire de la lumière, …, pendant r round. Après cela, le globe de foudre explosera dans la main de l'enchanteur, lui causant les dommages normaux. Ce sort est aussi très utile pour provoquer des incendies

PEUR THANATAIRE (Lac) R-9 r1+

Portée E1

Durée HN

Cible Un objet

JR r-8

Effet Le sort de Peur Thanataire doit être ciblé sur un objet, lequel, et jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-

rêvant, distillera ensuite une peur intense. Toute personne apercevant l'objet en question et manquant un jet de résistance standard r-8, sera contrainte de s'en détourner, ne pouvant supporter de le regarder ni de s'en approcher à moins de 3 mètres. Pour s'en approcher ou le regarder le(s) round(s) suivant(s), il faudra réussir un jet de VOLONTÉ ajusté négativement aux points de rêve dépensés. Même chose pour le toucher, le prendre, le frapper. Ce jet de VOLONTÉ doit être renouvelé de round en round jusqu'à ce qu'il réussisse.

Le haut-rêvant de Thanatos est lui-même immunisé contre les effets de sa peur thanataire. Par ailleurs, comme c'est la seule vue de l'objet qui déclenche la peur, il n'y a aucun effet tant que l'objet est dissimulé, dans une poche par exemple.

POING DE THANATOS (Plaines) R-6 r1+

Portée E1

Durée Instantanée

Cible Toutes créatures

JR r-8

Effet Le Poing de Thanatos peut être dirigé contre toute créature, humanoïde ou animal. Son effet, instantané, est celui d'un violent coup de poing en pleine tête, ne causant toutefois ses dommages que sur la table des Coups non mortels. Le +dom de l'agression est égal au nombre de points de rêve dépensés. Sauf pour les animaux qui peuvent faire jouer entièrement leur protection naturelle ainsi que pour les humanoïdes de grande TAILLE qui en possèdent, la protection applicable peut être au maximum de 2 points. Si la victime réussit son JR standard r-8, le haut-rêvant de Thanatos doit jouer un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir l'effet de son sort en retour.

PUTRESCENCE (Marais) R-8 r1+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un objet

JR Aucun

Effet L'effet de Putrescence ne peut être ciblé que sur un objet. L'effet est un vieillissement instantané de plusieurs années, supposé s'être accompli dans les pires conditions, avec pour résultat un délabrement, une putrescence de l'objet. Le vieillissement est de 10 ans par point de rêve dépensé.

Dans tous les cas, c'est au gardien des rêves de juger de l'état final de l'objet en se souvenant que les conditions de vieillissement sont censées avoir été très mauvaises : humidité, moisissure, chaud et froid, etc. Ainsi dix ans seront suffisants pour venir à bout du tissu et du papier, vingt ans pour du parchemin ou du cuir souple, trente pour du cuir épais et du bois léger. Quarante ans et plus auront presque entièrement dévoré de rouille le métal ferreux et corrompu le bois épais, tout dépendant de leur qualité initiale. Noter par contre que verre et céramique sont pratiquement imputrescibles. La putrescence étant instantanée et définitive, l'objet altéré ne dispense aucune aura.

REGAIN D'ENERGIE (Cité) R-3 r1+

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Aucun

Effet Lancé sur la relique d'une personne envoûté, ce sort permet de redonner des point d'endurance. Le thanatosien doit dépenser autant de point de rêve qu'il donne d'endurance. Les points d'endurance peuvent dépasser la limitation des blessures, mais pas le maximum du patient.

Blessure	Points de guérison
Point d'endurance	2
Segment de fatigue	2

Le patient tombe en catalepsie comme avec une potion magique. Le thanatosien doit rester concentré durant tout le processus de guérison, soit 5 minutes par points de guérison.

Les blessures ne guérissent pas. Les points d'endurance peuvent dépasser la limitation des blessures, mais pas le maximum du patient. La récupération naturelle de l'endurance est toujours limité par les blessures. Si le patient subit une blessure qu'il ne peut pas noter (ex : un deuxième critique), il perd 6 points de vie à la place. S'il meurt, il ne devient pas un zombie.

REGAIN D'ENERGIE EXPRESS (Cité) R-5 r2+

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Aucun

Effet Lancé sur la relique d'une personne envoûté, ce sort permet de redonner des point d'endurance. Le thanatosien doit dépenser autant de point de rêve qu'il donne d'endurance et de fatique. L'endurance peut dépasser la limitation des blessures, mais pas le maximum du patient.

Blessure	Points de guérison
Point d'endurance	2
Segment de fatigue	2

Le patient ne tombe pas en catalepsie. Le transfère se fait instantanément.

Les blessures ne guérissent pas. Les points d'endurance peuvent dépasser la limitation des blessures, mais pas le maximum du patient. La récupération naturelle de l'endurance est toujours limité par les blessures. Si le patient subit une blessure qu'il ne peut pas noter (ex : un deuxième

critique), il perd 6 points de vie à la place. S'il meurt, il ne devient pas un zombie.

REGAIN DE VIE ET D'ENERGIE (Sanctuaire) R-6 r2+

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Aucun

Effet Lancé sur la relique d'une personne envoûté, ce sort permet de donner des soins magiques mais uniquement des points de vie et d'endurance. Le thanatosien doit dépenser autant de point de rêve que de points de guérison (cf. L1, P48).

Blessure	Points de guérison
Point de vie	2
Point d'endurance	2
Segment de fatigue	2

Le patient tombe en catalepsie comme avec une potion magique. Le thanatosien doit rester concentré durant tout le processus de guérison, soit 5 minutes par points de guérison. La guérison se fait dans l'ordre : points de vie, endurance, fatigue.

Par contre, les blessures ne guérissent pas. Les points d'endurance peuvent dépasser la limitation des blessures, mais pas le maximum du patient. La récupération naturelle de l'endurance est toujours limitée par les blessures. Si le patient subit une blessure qu'il ne peut pas noter (ex : un deuxième critique), il perd 6 points de vie à la place. S'il meurt, il devient un zombie à la fin de son heure de naissance. Il garde sa taille et son rêve. Il est aux ordres du thanatosien.

RITUEL DE SERVITUDE (Gouffre) R-13 r13

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un morceau de cadavre

JR Aucun

Effet Ce rituel, voisin d'Animation de zombie, permet d'enchanter un corps ou une partie d'un corps pour qu'il rende ensuite un certain service. La différence par rapport aux zombies est que le service est programmé une fois pour toute, que ce peut être autre chose qu'une action destructrice et que le corps enchanté ne devient jamais sauvage quel que soit le temps écoulé. Le service est activé par un certain mot de commande (une courte phrase ou un seul mot). Une lecture d'aura complète permet d'en prendre connaissance.

SOINS COMPLETS (sanctuaire) R-8 r4+

Portée Toucher

Durée Illimité

Cible Une relique

JR Aucun

Effet Lancé sur la relique d'une personne envoûté, ce sort permet de donner des soins magiques. En plus des 4 points de rêve du sort, le thanatosien doit dépenser autant de point de rêve que de points de guérison (cf. L1, P48).

Blessure	Points de guérison
Critique	6
Grave	4
Légère	2
Point de vie	2

Le patient tombe en catalepsie comme avec une potion magique. Le thanatosien doit rester concentré durant tout le processus de guérison, soit 5 minutes par points de guérison.

THANATOEIL (Nécropole) R-5 r1+

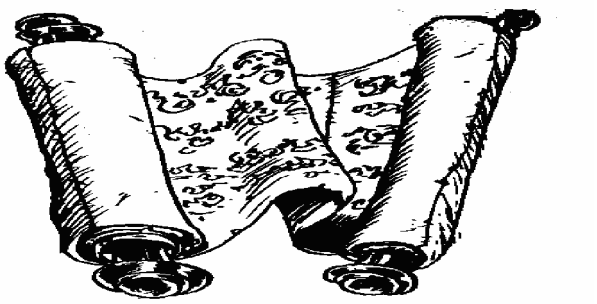
Portée E1

Durée HN de la victime

Cible Humanoïde

JR r-8

Effet Le Thanatoeil, parfois simplement appelé mauvais oeil, est un sort de malédiction qui ne se lance que sur des humanoïdes. Si la victime manque son JR standard r-8, sa prochaine action impliquant Mêlée, Tir, Lancer, Dérobée, FORCE, DEXTÉRITÉ ou AGILITÉ, obtiendra automatiquement un échec total. Par ailleurs, et cela jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance, tous ses jets de Chance seront ajustés d'un malus de -1 par point de rêve dépensé. Si le JR r-8 réussit, non seulement la victime n'est pas affectée, mais le haut-rêvant doit quant à lui réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour l'effet de son sort. Lecture d'Aura donne une réponse affirmative sur une personne victime d'un Thanatoeil, et ce dernier peut être annulé selon les règles normales.



Sorts de Zone Thanataire

MOISISSURE (Plaine) R-4 r3

Durée Jusqu'à l'heure de naissance du haut-rêvant

Portée R2

Effet La zone se couvre d'une couche de moisissure, qui n'épargne rien. A la fin du sortilège, la moisissure cesse de se développer dans la zone, meurt, et se désèche. La zone garde une teinte bleuâtre pendant plusieurs jours, ou jusqu'à la prochaine pluie.

Les aliments touchés sont bons à être jetés. Du moins leur pouvoir nutritif est divisé par deux, et un jet de volonté à -2 est nécessaire pour conserver la nourriture dans le ventre après l'avoir mangée.

Les vêtements prennent une teinte bleuâtre, et dégagent une odeur nauséabonde.

La traversée de la zone nécessite un jet d'Agilité/Vigilance à 0 pour la traverser à vitesse normale, à -3 pour y courir, à -5 pour s'y battre. Un échec indique une chute. Moisissure (Plaine) R-4 r3

Rituels d'enchantement des os

EMPRISONNEMENT (Gouffre) R-10 r13

Portée Toucher

Cible Une ECNI contrôlée et un os perverti

Durée Instantanée

JR Spécial

Effet ce rituel permet d'emprisonner une entité de cauchemar non incarnée dans un os perverti, ou un objet enchaîné à un os. Le haut-rêvant doit avoir sous contrôle l'entité qu'il cherche à emprisonner.

L'ECNI effectue un jet de Rêve à -11 si l'os provient du cadavre dont la mort a provoqué sa création, à -8 si elle a habité le corps, à -4 sinon. En cas de réussite particulière au jet, l'ECNI est libérée. En cas de réussite simple, elle n'entre pas dans l'os, mais reste sous le contrôle du haut-rêvant.

Un os de petite taille, plus petit qu'un radius2, peut faciliter le jet de l'entité.

L'entité emprisonnée reste sous le contrôle du haut-rêvant, et compte toujours dans le nombre d'ECNI que le haut-rêvant peut diriger. À la mort du haut-rêvant, l'entité de cauchemar reste enfermée dans l'objet.

Une fois que l'ECNI est emprisonnée, elle peut être libérée sur ordre de celui qui porte l'os ou l'objet contenant l'os et attaquer alors la cible qu'il lui désigne, ou simplement quitter l'os pour revenir autour du haut-rêvant.

Si une personne autre que le haut-rêvant s'empare de l'os, l'entité l'attaque immédiatement. Si la personne gagne, elle peut forcer l'entité à revenir dans l'os en réussissant un jet de Rêve modifié en négatif par le niveau de l'ECNI. L'entité est alors aux ordres de cette personne. Si la personne ignore totalement cette possibilité ou ne le veut pas, l'entité est détruite normalement.

Incidemment, le haut-rêvant ne luit plus de la couleur de l'entité. Par contre l'os en prend la teinte, et cela peut être détecté par un jet de Vue à -6 voire Vue/Thanatos à -6.

Source Christophe Osswald

ENCHAINEMENT (Pont) R-7 r8

Portée Toucher

Cible Un os perverti

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'unir un os à un objet, afin que celui-ci puisse servir de réceptacle à une Entité de Cauchemar Non Incarnée, ou recevoir des Griffes de Thanatos, d'une nature similaire aux enchantements de Narcos, mais d'un pouvoir bien différent. L'os se doit d'être entier. Contrairement aux gemmes, l'os ne peut être inclus pilé dans un objet, il doit en faire entièrement partie.

Source Christophe Osswald.

PERVERSION (Cité) R-6 r6

Portée Toucher

Cible Un os

Durée Jusqu'à l'extrême fin du Château Dormant

JR Aucun

Effet Ce rituel est le pendant thanataire de Purification. Il permet d'utiliser les os comme réceptacles du rêve.

Perversion permet au haut-rêvant d'enchanter un os entier et peut être relancé chaque jour tant que Permanence n'aura pas été opérée. Seules des Griffes de Thanatos pourront être posées sur un os perverti. Un os est considéré comme faisant partie du 7e élément, donc possède une inertie de 14. Il faut donc une taille en conséquence pour qu'il soit enchantable. Perversion doit être effectuée sur un os avant de pouvoir exécuter un rituel d'Enchaînement ou d'Emprisonnement. Le rituel de Perversion termine à l'extrême fin du Château Dormant. L'os perd alors 2 points de rêve s'il n'a pas reçu une Permanence. L'os ne peut recevoir que 7 griffes et emprisonnements au maximum, et moins si sa taille est plus petite.

Source Christophe Osswald, peaufiné par Olivier Dupuis.

Rituels d'Animation

ÂME DE ZOMBI (Nécropole) R-9 r4+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un zombi ou un squelette

JR Aucun

Effet Permet d'attacher à un zombi ou un squelette une compétence qu'il avait de son vivant. Celui-ci retrouve alors son niveau antérieur (qui, pour une arme, peut être inférieur au niveau de l'entité de cauchemar).

Ce sort coûte autant en point de rêve que le score positif de la compétence, l'ECI peut donc hériter d'un niveau de compétence tronqué. Cela ne permet pas de ramener un niveau de draconique et il faut noter qu'un squelette est virtuellement incapable de nager ou de séduire.

Ils utilisent la moyenne de taille+rêve comme caractéristique sauf si la compétence ne nécessite pas d'action physique (auquel cas ils utilisent rêve).

Ramener un niveau en comédie leur permet d'essayer d'avoir un comportement à peu près normal si on leur en donne l'ordre. Sinon, on peut toujours leur donner une compétence de comportement naturel qui est toujours à +1 par défaut.

Ce sort ne fonctionne que sur une Entité de Cauchemar Incarnée qui possède au moins son crâne originel.

Un mort-vivant peut être plusieurs fois la cible de ce rituel, et obtenir par conséquent plusieurs compétences, mais il y a un risque.

Chaque fois que ce rituel est lancé, l'Entité à x% de chance de devenir définitivement incontrôlée (x= nombre total de niveaux de compétence cumulés+ nombre de point de rêve en trop).

Exemple : Zébraïus désire rendre à Rumglïn, son zombi gnome, le niveau d'orfèvrerie qu'il avait de son vivant. Rumglin possède déjà « comportement naturel» à +1 (car Zebraïus ne supportait plus les grognements sourds du zombi lorsque celui-ci passait le balai) et « maçonnerie » à +4 (car la margelle de la cheminée était cassée).

Or Zebraïus appris par la suite que Rumglïn était un maître tailleur de pierre, et que si il avait été moins avare lors du précédent rituel (il avait dépensé le minimum de quatre points de rêve), son zombi aurait pu avoir au moins +8 en maçonnerie.

Pour ne pas prendre le risque de perdre un précieux savoir, il décide de mettre beaucoup de puissance onirique (12 points de rêve) dans ce nouveau rituel. Après avoir établi son horoscope, il effectue avec succès le sortilège à l'heure de la lyre. Rumglïn possède maintenant orfèvrerie à +3 (score de son vivant). Mais il y a aussi 17 % de chance (= score de' comportement naturel+1' + 'maçonnerie+4' + 'orfévrerie+3' + 'point de sort surnuméraire du dernier rituel = 9') que le zombi devienne incontrôlé et attaque Zébraïus à coup de balai.

Animer un Craque-haine (Fleuve) R-14 r2+

Portée E2

Durée Permanente

Cible Beaucoup d'eau croupie

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un craquehaine à partir de l'eau croupie. Il utilise ses tentacules pour attaquer (+dom +2) et pour parer. Ainsi créé, le craque-haine est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58).

Sa caractéristique Taille dépend de la quantité d'eau utilisée (Livre des Mondes, page 35), mais ne peut excéder 32 (2m3). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un craque-haine invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un craque haine invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son craque-haine, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E2.

Source Troll Me Tender.

GOLEM DE GLACE (Désolation). R-9 r1+

Effet Permet d animer X kg de glace, ou X est le nombre de kg correspondant a la Taille de r. La creature entite de cauchemar, reste animee tant que la temperature reste de 0 ou -. Les golems de glace sont donc vulnerables aux zones de chaleur. (Renseignement delicat a savoir mais au combien efficace) TAI=REV=r (ceux de Calypso ont 13) Endurance=26 Pour l'attaquer, Rêve à –2.

Les golems de glace peuvent adopter n importe quelle forme a volonte (sans variation de masse) Ils prennent souvent comme armes des hache de glace (ils les font surgir si besoin est) Hache +2 init 8 +Dom +3 Protection 4.

Source Robin dans le scenario « Dans les froids dans les flammes »

NOYEUSE (Lac) R-9 r1+

Portée E2

Cible Une forme humanoïde faite de débris d'épaves, de bouts de coquillage, d'algues ou d'arêtes de poisson dont les bras se terminent par des galets

Durée Permanente

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-

rêvant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel. La noyeuse s'anime alors, capable de se nager sous l'eau ou en surface, en une parodie de vie réelle. Elle utilise les galets qui terminent ses bras pour attaquer (+dom +1). Ainsi créé, la noyeuse est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est celle de le forme humanoïde reconstituée (elle ne peut, toutefois, excéder 15), sa caractéristique Rêve est égale au nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'une noyeuse invoquée ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Une noyeuse invoquée est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à sa noyeuse, le hautrêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à El.

Source Troll Me Tender.

SQUELETTE (Nécropole) R-9 r1+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un cadavre

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar à venir hanter un corps mort, le haut-rêvant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel, le cadavre se décompose à vue d'oeil, se dépouillant de toute chair, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que les os, magiquement liés. Le squelette se redresse alors en position verticale, capable de se déplacer sur ses jambes en une parodie de vie réelle, utilisant ses mains griffues pour attaquer. Ainsi créé, le squelette est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (voir Livre III, page 60.) Sa caractéristique TAILLE est celle du cadavre utilisé, sa caractéristique RÊVE est égale au nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que comme pour les zombis, et contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique RÊVE d'un squelette invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique TAILLE. Sa hideur est telle que quiconque l'aperçoit doit réussir un jet de VOLONTÉ à -3 ou être en demi-surprise jusqu'à la fin du round suivant.

Un squelette invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son squelette, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E1. A la mort de son invocateur, le squelette n'est pas détruit, mais devient une entité sauvage, se comportant librement comme l'entité de cauchemar incarnée du même nom.

SQUELETTE D'ANIMAL (Désolation) R-11 r1+

Idem animer un squelette

VASEUX (Marais) R-11 r2+

Portée E1

Durée Permanente

Cible un humanoïde noyé par de la vase

JR Aucun

Effet Sous l'effet de ce rituel, le corps se transforme immédiatement en un amas de boue. Un vaseux de taille 18 et de rêve r se lèvera alors et obéira à son invocateur s'il se trouve à moins d'E1. Il faut noter que cette entité de cauchemar est encore plus « inhumaine » que les squelettes et ne peut pas servir à grand chose sinon attaquer. Elle est par exemple insensible à âme de zombie.

ZOMBI (Nécropole) R-7 r1+

Portée E1

Durée Permanente

Cible Un cadavre

JR Aucun

Effet Le principe d'animation du zombi est semblable à celui du squelette. Comme ce dernier, sa TAILLE est celle du cadavre utilisé, son RÊVE est égal aux points de rêve dépensés, avec un maximum égal à la TAILLE (voir Livre III, page 60.) Comme le squelette, le zombi n'obéit qu'aux ordres reçus, mêmes règles d'application.

La différence essentielle est que le rituel d'Animation de Zombi interrompt totalement le processus de putréfaction au lieu de l'accélérer. Une fois animé, un zombi reste dans l'état physique qui était le sien lors de l'accomplissement du rituel, sans plus jamais subir la moindre trace de décomposition. La conséquence est qu'un cadavre frais, dont la mort ne remonte qu'à quelques minutes ou quelques heures, une fois animé, ne se distingue des vivants que par une pâleur inhabituelle, un regard un peu fixe et des lèvres un peu exsangues, mais pour peu qu'il ne fasse pas très clair ou que son maître l'ait bien emmitouflé, capable de passer pour un vivant. Pour cette raison, les zombis sont souvent préférés aux squelettes par les haut-rêvants de Thanatos plus circonspects et moins enclins au tape-à-l'oeil.

ZOMBI D'ANIMAL (Désolation) R-9 r1+

Idem animer un zombi

Rituels d'Invocation

CHIEN DE LA MORT (Forêt) R-10 r2+

Portée E1

Cible Le pelage d'un chien mort

Durée Permanente

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel, l'animal malé que se matérialise à l'intérieur du pelage. Il se redresse alors en position quadrupède, capable de se déplacer sur ses pattes en une parodie de vie réelle, utilisant ses crocs pour attaquer (+dom +1). Ainsi créé, le chien de la mort est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille est celle du chien utilisé. Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un chien de la mort invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un chien de la mort invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus.

Pour donner un nouvel ordre à son chien de la mort, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à El. Un chien de la mort ne peut être invoqué que la nuit. Il disparait automatiquement au lever du soleil, comme e acé, ne laissant derrière lui que quelques poils de chien ; mais se rematérialise à la tombée de la nuit, à partir de mi-Lyre, à proximité de son invocateur (E1 mètres au maximum).

Source Troll Me Tender.

DARQUOINE (Gouffre) R-12 r2+

Portée E1

Cible Des ténèbres

Durée Permanente

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un darquoine dans une zone de ténèbres. Il utilise ses serres pour attaquer (+dom +2). Ainsi créé, le darquoine est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 10, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de 5r pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 15). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un darquoine invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille +4. Un darquoine invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son darquoine, le hautrêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E1.

Source Troll Me Tender.

PORTE-POISSE (Désolation) R-10 r2+

Portée E2

Cible Le plumage d'un rapace entièrement imbibé de sang humain

Durée Permanente

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un portepoisse à partir des plumes ensanglantées. Il utilise son bec pour attaquer (+dom +1). Ainsi créé, le porte-poisse est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 4, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de 5r pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 8). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un porte-poisse invoqué ne peut jamais dépasser le double de sa caractéristique Taille. Un porte-poisse invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son porte-poisse, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E1.

Source Troll Me Tender.

QUAUQUEMAIRE (Collines) R-12 r2+

Portée E1

Cible Les plumages abîmés de 7 à 10 coqs

Durée Permanente

JR Aucun

Effet En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un quauquemaire à partir des plumes mitées. Il utilise ses griffes, ergots et bec pour attaquer (+dom+2). Ainsi créé, le quauquemaire est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 14, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de 5r pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne

peut, toutefois, excéder 20 et il faut le plumage d'un coq pour 2 points de taille). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un quauquemaire invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un quauquemaire invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son quauquemaire, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E1.

Source Troll Me Tender.

Invocation des entités de cauchemar non incarnées

Portée E1

Durée Spéciale

Cible Un objet noir

JR Aucun

Effet Ayant ciblé l'effet de son rituel sur un objet entièrement noir, le haut-rêvant de Thanatos invoque une entité de cauchemar non incarnée (ECNI) à se présenter devant lui. L'entité n'est pas créée magiquement, le rituel ne fait qu'appeler l'entité la plus proche, qui se met aussitôt en route pour se présenter devant le haut-rêvant. Si, par rapport au scénario, on sait où se trouve l'entité la plus proche, il suffit de calculer le temps mis pour venir, sachant qu'elle parcourt 6 m par round. Dans le cas contraire, on la suppose arriver au bout de 1d7 heures. Sur son chemin vers le haut-rêvant, elle n'attaque personne, même si on lui barre le chemin, elle se contente de passer. Puis, dès qu'elle se retrouve en présence de son invocateur, elle l'attaque, cherchant à le posséder. Si ce dernier la combat par Thanatos et sort vainqueur, il peut alors la contrôler. A moins qu'on ne sache spécifiquement le nombre de points de rêve de l'entité la plus proche, les entités invoquées peuvent avoir de 4 à 24 points de rêve (4d6).

AVARICE (Désert) R-7 r7
CHANGEUR DE GOUT (Collines) R-7 r7
CHANGEUR DE TAILLE (Sanctuaire) R-7 r7
DÉSESPOIR (Désolation) R-7 r7
HAINE (Marais) R-7 r7
LUXURE (Cité) R-7 r7
PARESSE (Lac) R-7 r7
PEUR (Gouffre) R-7 r7

Source Troll Me Tender, sauf Changeur de

PROVOCATION (Mont) R-8 r5

Portée E1

Cible Une entité de cauchemar non incarnée

Durée Instantanée

JR r-8

Effet Ce sortilège force l'entité de cauchemar visée à attaquer le haut-rêvant, qu'elle soit actuellement libre, en train de combattre quelqu'un d'autre, possédant quelqu'un d'autre, contrôlée par un haut-rêvant ou emprisonnée dans un os.

Si l'entité est dominée par un autre haut-rêvant, le JR est effectué d'abord par ce dernier, ensuite par l'entité.

Si l'entité (ou celui qui la contrôle) réussit son JR, le lanceur du sort doit réussir un jet de r à 0 pour chaque ECNI qu'il contrôle. Si ce JR est raté pour une ECNI, celle-ci se retourne immédiatement contre lui.

Source Christophe Osswald

Rituels de Communication

FAIRE CHANTER UN CRANE (Cité) R-4 r1+

Portée Toucher

Durée 1 minute par r dépensé (ou spéciale)

Effet Ce rituel permet de faire chanter un crâne d'humanoïde. Il peut chanter une chanson qu'il a connu durant sa vie, ou entendu depuis sa mort. Dans tous les cas, c'est la voix et l'éventuelle compétence chant du regretté défunt que l'on perçoit. La chanson est au choix du crâne, qui essaiera autant que faire ce peut de s'adapter aux circonstances. (Chanson d'ivrogne dans une auberge, chanson enfantine au milieu d'une cour de récré...) La durée peut dépasser le temps initialement imparti : le crâne accorde parfois un rappel en cas d'applaudissements prononcés.

FAIRE PARLER UN CRANE (Désert) R-6 r1+

Portée Toucher

Durée Selon r dépensé

Cible Un crâne

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de faire parler un crâne d'humanoïde. Le haut-rêvant de Thanatos doit le toucher et lui poser des questions, le crâne ne répondant qu'aux questions posées. Il peut parler de tout ce dont il a été témoin, aussi bien durant sa vie que depuis qu'il est mort, c'est-à-dire de ce dont, en tant qu'objet abandonné quelque part, il a pu être témoin. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.

FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+

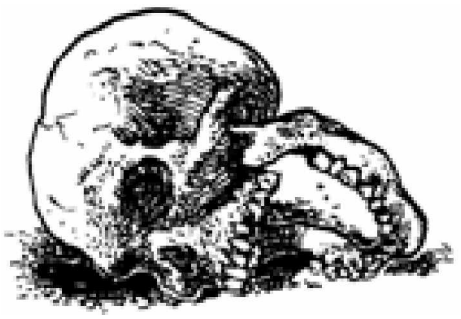
Portée Toucher

Durée Selon r dépensé

Cible Un cadavre

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de faire parler un cadavre dont il reste au moins la tête, peu important son degré de décomposition. Le haut-rêvant de Thanatos doit le toucher et lui poser des questions, le mort ne répondant qu'aux questions posées. Les seuls souvenirs qu'il peut communiquer sont ceux de la dernière heure de sa vie. La durée de la communication est de 1 round par point de rêve dépensé.



Rituels de Petite Griffe

POSSESSION DE CORPS ì (Marais) R-12 r10+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le but est de posséder une victime touchée par l'objet tenu par son propriétaire. Lorsque le propriétaire touche la victime avec l'objet, la victime doit faire un jet de rêve actuel avec un malus équivalent aux points de rêve investis en plus des 10 points de la griffe. Si elle rate ce jet, l'envoûtement gagne la totalité des points de la griffe. Le propriétaire perd aussitôt le même nombre de points de rêve. Le propriétaire de l'objet peut lancer des envoûtements dès que le double des points de Constitution de la victime a été accumulé. Il utilisera l'objet comme relique. Une écaille d'activité pourra activer automatiquement un envoûtement dès que le nombre de points à accumuler est atteint. Il ne peut y avoir qu'une Griffe de Possession offensive par objet. Comme pour une possession normale, une seule réussite permet de libérer totalement la victime et oblige le propriétaire à faire un jet rêve actuel à zéro ou subir un souffle de Dragon.

POSSESSION DU REVE ì (Fleuve) R-12 r10+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le but est de posséder une victime touchée par l'objet tenu par son propriétaire. Lorsque le propriétaire touche la victime avec l'objet, la victime doit faire un jet de rêve actuel avec un malus équivalent aux points de rêve investis en plus des 10 points de la griffe. Si elle rate ce jet, l'envoûtement gagne la totalité des points de la griffe. Le propriétaire perd aussitôt le même nombre de points de rêve. Le propriétaire de l'objet peut lancer des envoûtements dès que le double des points de Volonté de la victime a été accumulé. Il utilisera l'objet comme relique. Une écaille d'activité pourra activer automatiquement un envoûtement dès que le nombre de points à accumuler est atteint. Il ne peut y avoir qu'une Griffe de Possession offensive par objet. Comme pour une possession normale, une seule réussite permet de libérer totalement la victime et oblige le propriétaire à faire un jet rêve actuel à zéro ou subir un souffle de Dragon.

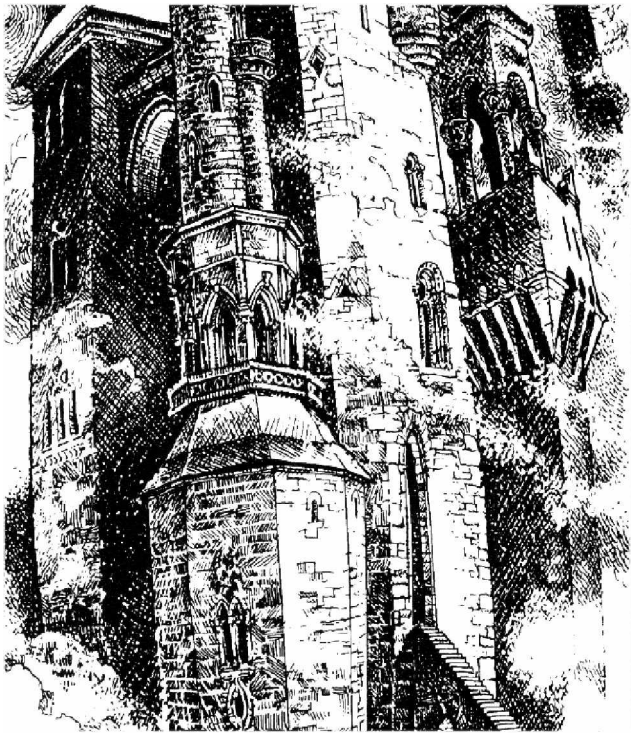
POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac) R-12 r10+

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Le but est de posséder une victime touchée par l'objet tenu par son propriétaire. Lorsque le propriétaire touche la victime avec l'objet, la victime doit faire un jet de rêve actuel avec un malus équivalent aux points de rêve investis en plus des 10 points de la griffe. Si elle rate ce jet, l'envoûtement gagne la totalité des points de la griffe. Le propriétaire perd aussitôt le même nombre de points de rêve. Le propriétaire de l'objet peut lancer des envoûtements dès que le double des points de Volonté de la victime a été accumulé. Il utilisera l'objet comme relique. Une écaille d'activité pourra activer automatiquement un envoûtement dès que le nombre de points à accumuler est atteint. Il ne peut y avoir qu'une Griffe de Possession offensive par objet. Comme pour une possession normale, une seule réussite permet de libérer totalement la victime et oblige le propriétaire à faire un jet rêve actuel à zéro ou subir un souffle de Dragon.



Rituels de Griffe

Rappel: Dans l'ordre d'élaboration d'un objet magique, les griffes de Thanatos tiennent lieu d'écailles. Pour pouvoir les poser, le haut-rêvant doit passer par toutes les phases normales : Enchantement, Alliance, Permanence et Maîtrise. Tous ces rituels sont accomplis par Narcos ; seule la pose des griffes est accomplie par Thanatos. Le nombre maximal de griffes de Thanatos que puisse posséder une gemme est égal à son enchantabilité avec un maximum de 7. Toutes doivent être posées depuis la même case spécifique (nécropole ou marais).

ABSORPTION D'ENERGIE VITALE ì (Nécrople de ZNIAK A6) R-11 r11

Portée Toucher

Durée Permanente

Cible Arme tranchante

JR Aucun

Effet Quand l'adversaire es touché, l'arme absorbe l'énergie vitale de la victime quelle convertit en r, avant de les transmettre au porteur de l'épéé :

Blessure légére : r2

Blessure grave : r4

Blessure critique : r6

A chaque tentative de transfert des points de rêve de l'arme vers le porteur, le porteur tente un jet de rêve actuel avec une difficulté égale au nombre de points de rêve conteneu dans l'arme, il peut s'aider de Draconic.

Réussite : Les points de rêves sont transférés

Echec : Queue de Dragon

Echec totale : Souffle de Dragon

Source Stéphane AUBOUSSU, L'Oiseau Oracle

ACTIVITE ì (Désolation) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet La pose d'une Griffe d'Activité équivaut à une Écaille d'Activité, sauf que le sort est dirigé contre le possesseur. Seuls des sorts personnels, comme ceux de la voix d'Hypnos ou des malédictions de Thanatos (Thanatoeil, Flétrissement), peuvent être lancés. Si la Griffe d'Activité est précédée d'une Griffe de Possession, les envoûtements sont aussi possibles. L'objet lancera le sort une fois par jour à une heure donnée décidée par le créateur. Le porteur a droit aux JR habituels. Il ne peut y avoir qu'une Griffe d'Activité par gemme. La maîtrise d'un objet possédant une Griffe d'Activité se fait normalement (perte de points de rêve et non pas de points de vie). Si l'objet a le sort de Maîtrise, il pompe à son possesseur, comme un objet normal, les points de rêve nécessaires au sort qu'il va lui faire subir (ironique, non?).

Voir exemple sous Griffe de Possession.

Source l'Omnirêve

MORBIDE DE THANATOS (Marais) ì R-11 r11

Portée Toucher

Durée Permanente

JR Partiel

Effet Le principe de fonctionnement de la griffe morbide de Thanatos est analogue à celui de la simple griffe. C'en est une variante plus mortelle. La maîtrise ayant lieu, la victime perd autant de points de vie qu'il y a de griffes morbides, ainsi que 1d6 points d'endurance par point de vie perdu, puis joue un JR standard r-8. JR réussi, l'effet s'arrête là ; JR échoué, le mal s'est implanté en elle. Tous les jours, à l'extrême fin du Château Dormant, la victime de la griffe morbide doit tenter un jet de Vie et en appliquer les résultats suivants : 20 = perte de 2 points de vie ; échec = perte de 1 point de vie ; réussite = pas de perte pour aujourd'hui ; 01 = prochain jet de Vie joué le surlendemain au lieu du lendemain. Il n'y a qu'un jet de Vie par jour quel que soit le nombre de griffes morbides.

Tant que dure l'effet de la griffe morbide, la victime ne peut regagner ses points de vie par aucun moyen, pas même par une potion enchantée. Le seul moyen de la tirer d'affaire est d'annuler magiquement l'effet que les griffes morbides ont sur elle. Une Lecture d'Aura précise doit avoir lieu, ciblée sur la victime, pour déterminer à quel case de marais spécifique est lié son mal. Puis celui-ci peut être annulé par un rituel d'Annulation de Magie R-11 r11, accompli une seule fois quel que soit le nombre de griffes morbides. Noter que seul l'effet sur la victime est annulé, pas l'existence des griffes morbides sur l'objet. Annuler l'effet sur la victime ne coûte pas de point de seuil.

THANATOS ì (Nécropole) R-8 r8

Portée Toucher

Durée Permanente

JR Aucun

Effet Placée en guise d'écaille de pouvoir sur un objet enchanté, la griffe de Thanatos n'est qu'un piège. Son fonctionnement intervient au moment de la maîtrise. Cette dernière est automatique, comme avec les écailles de Narcos, mais au lieu de coûter des points de rêve, elle coûte un nombre de points de vie égal au nombre de griffes, chaque point de vie perdu s'accompagnant d'une perte de 1d6 points d'endurance. Il n'y a pas de jet de résistance. La maîtrise (et la perte de points de vie\ endurance) a lieu au moment où l'objet contenant la griffe est utilisé selon sa

fonction : arme frappant, bague au doigt, bracelet au poignet, etc. Si l'objet n'a pas de fonction évidente, statuette, bibelot, ou s'il n'est qu'une gemme seule, la maîtrise a lieu dès que l'objet est pris dans la main nue.

Un objet peut n'avoir qu'une gemme contenant une ou plusieurs griffes de Thanatos, ce n'est alors qu'un piège en soi ; il peut avoir plusieurs gemmes, grâce à Individualité, certaines possédant des pouvoirs réels (écailles de Narcos), et l'une d'entre elles ne possédant que des griffes de Thanatos. La maîtrise de la griffe (perte de points de vie) accompagne alors la maîtrise de chacun des vrais pouvoirs. Le créateur de l'objet, le maîtrisant tacitement, n'a pas à subir de perte de points de vie, mais si l'objet est maîtrisé par quelqu'un d'autre et lui revient, il en subit les conséquences. Les points de vie perdus sont regagnés selon la règle normale.

Grandes griffes de possession

Portée Toucher

Durée Instantanée

JR Aucun

Effet Il y a en fait trois Griffes de Possession : l'une de Possession d'Esprit en Lac, l'autre de Possession de Corps en Marais et la troisième de Possession de Rêve en Fleuve. Leurs effets sont similaires, le but étant de posséder le propriétaire de l'objet. Pour cela, il faut déjà que l'objet ait des points de rêve actifs, autrement dit ce doit être un objet autonome. L'objet fait un jet de rêve ajusté négativement par le nombre de points de rêve du propriétaire. Chaque r investi en plus lors de la pose de la Griffe permet de donner un bonus de +1 à l'objet pour ce jet de rêve. Si c'est réussi, la personne est possédée. Ce rituel doit toujours être suivi d'une Griffe d'Activité, lançant l'envoûtement désiré. Un rituel de Purification doit être accompli entre les deux. Il ne peut y avoir qu'une Griffe de Possession par objet. La maîtrise d'un objet possédant une Griffe de Possession se fait normalement.

GRANDE GRIFFE DE POSSESSION ì ì (Nécrople de Xotar I6) R-11 r11

Portée Toucher

Durée Permanente

Cible Une arme

JR Aucun

Effet Quand l'adversaire est touché, il fait un jet de rêve actuel avec un malus correspondant à la blessure qui vient de lui être infligé : contusion : -2, légére : - 4, grave : -6 et critique : -8. S'il rate, il perd autant de point de points de rêve que de points d'endurance.

Lorsque l'adversaire est à 0 points de rêve, il est sous le contrôle du porteur de l'arme pendant (21-R)/2 heures.

L'activation de la griffe demande r1, un jet de rêve à 0 est effectué, si le resultat n'est pas une particuliére, le porteur subit une queue de Dragon, deux, pour un échec et un souffle de dragon pour un échec total.

POSSESSION DE CORPS ì (Marais) R-11 r10+

POSSESSION D'ESPRIT ì (Lac) R-11 r10+

POSSESSION DE REVE ì ì (Fleuve) R-11 r10+

Exemple : Voici un petit exemple d'enchantement utilisant des sorts de Thanatos. Glumface le Glauque a décidé de faire un joli piège dans sa demeure. Dans une cachette soi-disant secrète (elle n'est pas di cile à repérer), il entend placer un co ret bardé de Griffes. Il commence par réduire une gemme en poudre et la mélange au métal qui servira à faire les ferrures. Une fois les ferrures installées, il accomplit ses enchantements, sachant que l'inertie est de 30 (28 pour le fer et 2 pour la gemme de pureté 5). En tout, il investit 60 points de rêve dans l'objet, a n qu'il en ait 30 actifs. Après cela, il pose la Griffe de Possession de Rêve à 15 points de rêve, ce qui donne un bonus de +5 à l'objet pour ses tentatives de possession. Après le rituel de Purification, il lance la Griffe d'Activité, puis un envoûtement de Cauchemars sans fin. Deux ans plus tard, Sucker le Malchanceux, un petit voleur à la recherche d'un grand coup, pénètre dans la demeure de Glumface, pro tant de l'absence de ce dernier. Il repère aisément la cachette et s'empare du co ret. Au moment où il pose ses mains dessus, il perd déjà 2 points de rêve, pour la maîtrise des deux Griffes. Puis, la Griffe de possession s'active, pompant 15 points de rêve à l'objet, auquel il reste 15 points actifs. Sucker a 12 en Rêve. La tentative de possession se fait donc à 15 (points de rêve actifs) avec une difficulté de -12 (Rêve de la victime) +5 (bonus du sort), soit 15 à -7, soit encore 22%. Avec juste 22, l'objet réussit sa Possession de Rêve.

La Griffe d'Activité lâche ensuite l'envoûtement Cauchemars sans ns, qui réussit automatiquement. Les nuits de Sucker vont devenir des moments d'horreur et la légende de la malédiction de Glumface grandira encore.

Source L'Oiseau Oracle.

GRANDE GRIFFE REVISEE DE POSSESSION DE CORPS ì ì (Nécropole de Zniak A6 + Marais) R-13 r13 +1 (rituel)

GRANDE GRIFFE REVISEE DE POSSESSION D'ESPRIT ì ì (Nécropole d'Antinéar K14 + lac) R-13 r13 +1 (rituel)

GRANDE GRIFFE REVISEE DE POSSESSION DU RÊVE ì ì (Nécropole de Logos M2 + fleuve) R-13 r13 +1 (rituel)

Portée Toucher

Durée Permanente

Cible Un objet tranchant

JR Aucun

Effet Quand la victime est touchée, elle fait un jet de rêve actuel avec un malus correspondant à la blessure qui vient de lui être infligé : contusion : -2, légère : - 4, grave : -6 et critique : -8.

Si ce jet est un échec, le maître de l'objet doit dépenser la moitié des points de la caractéristique CONSTITUTION /VOLONTE/REVE de la victime. La victime est alors envoûtée de corps/esprit/rêve. La relique est le sang de la victime (que l'on peu recueillir sur un mouchoir ou autre).

Si le jet est réussit, il n'y a pas de conséquence pour le maître de l'objet.

L'activation de la griffe demande 1 point de rêve.

Le maître de l'objet peut à la maîtrise de l'objet ou avec un point de rêve par la suite, modifier l'heure prédéfini qui permet de rajouter un malus de –1. Si l'heure prédéfini correspond à l'heure de naissance de la victime, le jet de sauvegarde devient : r-3, r-5, r-7,r-9 (avec HN)

Note L'objet peut-être une arme, une quenouille, une aiguille, des ciseaux…

Grande Griffe de Thanatos

Rappel: Les Grandes Griffes sont à Thanatos ce que les Grandes Ecailles sont à Narcos. Chacune correspond à un pouvoir spécifique. Comme précédemment, l'objet doit avoir été préparé par tous les rituels de Narcos avant d'y poser une Grande Griffe par Thanatos.

AIGUILLE VAUDOU ì R-11 r3+

Portée Illimitée

Durée Illimitée

Cible Une gemme enchantée

JR Aucun

Effet Cette griffe se pose sur une gemme liée à une longue aiguille. Une Aiguille Vaudou a pour unique fonction de torturer la victime d'une Poupée Vaudou à distance. Le manipulateur, qui n'est pas nécessairement le haut-rêvant, torture la poupée, causant sur la victime des blessures similaires. Ainsi, il est facile de tuer la victime d'un seul coup, en coupant la tête de la poupée avec l'aiguille. Pour lui faire des coupures, il suffit d'entailler le tissu avec l'aiguille.

En pratique, le tortionnaire n'a qu'à choisir la blessure qu'il veut infliger pour automatiquement causer cette blessure à la victime. La limitation est que la victime ne peut perdre plus d'un point de vie par 3r dépensés pour créer l'aiguille. Ainsi, il faut souvent s'y reprendre à plusieurs fois pour tuer sa victime.

Source Vincent Vandemeulebrouck

ASSERVISSEMENT DE L'ARCHETYPE ì ì (Fleuve) R-20 r15

Effet Cette griffe monstrueusement puissante ne peut être posée que sur un objet préalablement lié à l'Oniros collectif draconique, et serait d'ailleurs spécifique à l'Anneau des Mortes-Grottes. D'aucun nommerait aussi ce rituel « Grande Griffe Majeure de Thanatos ». Lorsqu'un humanoïde porte l'anneau au doigt et que celui-ci est maîtrisé, il déclenchera la griffe dés qu'il aura suffisamment de point de rêve. Celle-ci a pour effet de lier irrémédiablement l'Archétype et le Rêve de l'humanoïde à la voie de Thanatos. Concrètement, si la victime gagne immédiatement le score en Thanatos de son archétype (minimum 0) si celui-ci est supérieur à son score actuel, ainsi que tous les sorts de cette voie qu'elle a appris dans ses vies antérieures (au bon vouloir du GR, difficultés maximum de ces sorts: niveau de l'archétype +3). Elle regagne aussi tous les souffles (et non les ombres) ou pouvoirs thanataires qu'elle aurait déjà acquis dans le passé. Toutes les prochaines incarnations de la victime posséderont forcement le niveau de thanatos, les sorts de cette voie (uniquement), les souffles et les pouvoirs thanataires qu'elle possédait au moment de sa mort. L'amnésie et les sortilèges d'Oubli sont inopérants sur ces éléments. Le seul moyen de délivrer la victime est détruire la griffe responsable. Ce n'est pas un envoûtement et un changement de rêve ne résout pas le problème. La victime va donc probablement devenir de plus en plus puissante dans la voie de thanatos au fur et à mesure de ces réincarnations, et de plus en plus corrompue par celle-ci. Elle finira probablement par devenir une entité de cauchemar unique. Ces entités ayant leur archétype lié à l'Anneau, elles ne peuvent être définitivement détruite qu'avec la destruction de l'artefact.

DAGUE DE MEURTRE ì ì (Désolation de sel G9) R-13 r13

Portée Toucher

Durée Permanente

JR r-8

Effet Ayant élaboré une dague magique au moyen des rituels normaux de la voie de Narcos, le haut-rêvant peut y poser la Grande Griffe de Thanatos Dague de meurtre.

Lors du lancer, le haut-rêvant doit paramétrer le nom d'une victime précise ou d'un type de victime, par exemple: Uhn Telh (nom d'un personnage unique), le roi de Parissy (n'importe quel personnage occupant successivement cette fonction), une fille blonde (toute personne correspondant à cette description).

La dague peut être normale hormis la Grande Griffe, ou avoir reçu en outre des écailles d'efficacité de Narcos. Ceci fait, le haut-rêvant de Thanatos n'a plus qu'à s'arranger pour que la dague se trouve un nouveau propriétaire.

Le seul fait de toucher à la dague, même à travers un gant ou une étoffe, déclenche le pouvoir de la Dague de meurtre.

La maîtrise de la Grande Griffe opère, coûtant 1 point de rêve au personnage (coût d'une écaille), qui doit aussitôt jouer un JR standard r-8. JR réussi, le personnage n'est pas affecté et peut utiliser la dague à son gré; JR échoué, le personnage est atteint de l'équivalent d'un envoûtement de Tâche, et doit accomplir le meurtre paramétré dans les plus brefs délais.

Parallèlement, le personnage fait tout pour protéger la dague dont il se croit le possesseur (alors que c'est l'inverse).

Dès que le meurtre est accompli, le meurtrier joue un second JR r-8. Réussi, il laisse tomber la dague et s'en détourne horrifié ; échoué, il la retourne contre son propre sein et se suicide.

Cela dit, et dans le cas où la victime paramétrée n'est pas une personne unique, la dague est prête à se trouver une nouvelle main pour continuer son oeuvre de mort.

DEGENERESCENCE VAUDOU ì R-11 r3+

Portée Illimitée

Durée Illimitée

Cible Une gemme enchantée

JR Aucun

Effet Cette griffe fait écho à l'envoutement maladie, et cause une maladie lente et insidieuse. La victime de cette griffe perdra automatiquement un point de vie et un point de beauté par 3r dépensé lors de la pose de la griffe. La perte a lieu àchaque pleine lune. Le corps de la victime se couvre d'echimoses brunâtres, et dégage une odeur de pourriture de plus en plus forte. Les symptômes sont similaires à ceux de la peste thanataire, mais l'agonie est beaucoup plus lente. L'issue est toujours fatale.

Source Vincent Vandemeulebrouck

METAMORPHOSE VAUDOU ì R-11 r3+

Portée Illimitée

Durée Illimitée

Cible Une gemme enchantée

JR Aucun

Effet Cette griffe doit être posée sur un objet qui a déjà reçu une Grande Griffe: Poupée Vaudou sur une autre de ses gemmes. L'effet est similaire à la métamorphose en bête, mais n'est pas limitée par la taille de la victime. La métamorphose prend un certain temps à se completer, et la victime ne s'en rend pas compte tant qu'il n'y a pas de raison de se poser la question. La métamorphose affecte aussi les instincts de la victime, qui tendent à s'orienter vers les instincts de la race.

La race cible fait partie des paramêtres du sort. Le coût est de 3 point par différence de taille moyenne entre les deux races. Ainsi, transformer un gnome en Gigant ou inversement par le biais de ce sort est très coûteux.

Source Vincent Vandemeulebrouck

NOIR SENTIER ì (Nécropole de Gorlo B14) R-12 r12

Portée Toucher

Durée Permanente

JR r-7

Effet Ayant élaboré un objet magique au moyen des rituels normaux de la voie de Narcos, Le haut-rêvant peut y poser la Grande Griffe de Thanatos Griffe du Noir Sentier. Ceci fait le haut-rêvant n'a plus qu'à s'arranger pour que l'objet trouve un nouveau propriétaire haut-rêvant (cette griffe n'a aucun effet sur les vrai-rêvants).

Le seul fait de transporter l'objet déclenche le pouvoir du Noir Sentier. La maîtrise de la Grande Griffe opère, coûtant un point de rêve au personnage (coût d'une écaille), qui doit aussitôt jouer un JR standard r-7.

Résultat du JR

Réussi, le personnage n'est pas affecté ; JR échoué, le personnage est atteint par le noir sentier : chaque jour à la fin de l'heure du Château Dormant, il fait un JR standard r-7.

Réussite particulière : la victime prend conscience de ce que risque d'opérer sur lui l'objet ;

Réussite significative : la victime ne ressent aucun changement et n'a pas à faire de JR le lendemain ;

Réussite : la victime ne ressent aucun changement cette fois-ci.

Échec : la victime perd 3 points dans ses compétences draconiques, répartis équitablement tant qu'il les possède entre ONIROS, NARCOS et HYPNOS ; et gagne en échange 1 point dans sa compétence draconique THANATOS, et ce jusqu'à épuisement de ses compétences draconiques précitées.

Lorsque tous les points de compétences dans ONIROS, NARCOS et HYPNOS sont perdus, c'est ensuite au tour des sorts de disparaître au rythme de 1 par jour (toujours avec JR r-7) et dans ce cas la victime devra jouer un jet de points de rêve à zéro ; Échec : rien ne se passe ; Réussite : la victime synthétisera un sort de THANATOS (au choix du gardien) et donc le connaîtra. Tous ces changements sont irréversibles.

À moins d'une réussite particulière au JR quotidien, la victime ne prendra pas conscience que cet objet est lié au changement (il y a tout intérêt à implanter cette griffe dans un objet banal) et en cas de réussite particulière elle sentira que la seule solution pour arrêter le phénomène est de donner un nouveau propriétaire haut-rêvant à cet objet. En effet, si elle détruit l'objet ou pratique une Annulation de la Magie ou que le propriétaire suivant est un vrai-rêvant, elle continuera à en subir les effets.

POUPEE VAUDOU ì ì R-14 r10

Portée Illimitée

Durée Illimitée

Cible Une gemme enchantée

JR Aucun

Effet Une poupée vaudou est une poupée de tissu à l'intérieur de laquelle est stockée une relique de la victime, quelques cheveux, par exemple. Les yeux et/ou la bouche sont des gemmes enchantées. La griffe est placée comme d'habitude à la fin de l'enchantement, à exactement comme une Grande Ecaille de Narcos.

Toute seule, la griffe n'a aucun effet, si ce n'est relier magiquement la victime à la poupée. Son intérêt, comparé à un classique envoutement, tient dans les autres griffes qui y sont associées. En effet, une fois la poupée Vaudou créée, il est possible au moyen d'accessoires enchantés. Il est aussi possible d'ajouter d'autres griffes à la poupée elle-même. L'autre avantage de ce type d'envoutements est que comme il s'agit d'un enchantement, annuler l'envoutement n'est pas une solution si la gemme possède son Autonomie (les griffes se régénèrent).

Ce qui est particulier à ce sort, c'est qu'il peut - à la discrétion du Gardien des Rêves - agir non pas sur une personne, mais sur l'archétype de la personne. Ainsi, une réincarnation de la victime qui à le malheur de se retrouver dans le même rêve que la poupée se trouvera de nouveau victime des envoutements apposés sur la poupée.

Source Vincent Vandemeulebrouck

Rituels de conjuration

Les rituels de conjuration de Thanatos agissant sur les sorts de zone du haut-rêvant (Déplacement de ses propres zones, Élargissement de zone, Permanence de zone. . .) ne peuvent agir que sur les zones de Thanatos du haut-rêvant à l'exclusion d'éventuels sorts de zone qu'il pourrait connaitre par les trois autres voies (des sorts de zone oniriques par exemple).

ALLONGEMENT DE SORT INDIVIDUEL (Var) R-6 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort individuel dont la durée initiale est HN. Le rallongement dont bénéficiera le sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique.

Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée le sort. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort individuel sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort individuel (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts individuels. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà interressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source Troll Me Tender.

ALLONGEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-6 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort de zone dont la durée initiale est HN. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà interressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source Troll Me Tender.

DEPLACEMENT DE SES PROPRES ZONES THANATAIRES (Var) R-5 r5

Portée E2

Durée Instantané

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de déplacer le centre d'une zone immobile que le haut-rêvant a créé. Ce rituel n'a ecte ni la durée, ni la taille de la zone. Le déplacement est instantané (la ligne de trajectoire n'est pas a ectée par la zone). Le rituel doit être pratiqué depuis la même case des TMR que la zone qu'il a ecte.

Source Éliane Jaulmes.

ÉLARGISSEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-4 r4

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences. . .) et de quadrupler celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit. Le diamètre des zones peut ainsi atteindre 6 ou 12 mètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être élargi) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Rêve de Dragon 2nde édition

ÉLOIGNEMENT DE SORTS INDIVIDUELS (Var) R-5 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort individuel dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (E1, E2, E3. . .). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve augmente la protée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été augmenté de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée le sort individuel. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera le sort. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort individuel (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts individuels. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender

ÉLOIGNEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-5 r1+

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort de zone dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (E1, E2, E3. . .). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve augmente la protée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été

augmentée de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans lacase d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sortde zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement derituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender

PERMANENCE DE ZONE THANATAIRE ì (Var) R-12 r12

Portée Non applicable

Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'un sort de zone. Il doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être élargi) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Une case d'où est lancée une zone rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée. Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois la case peut toujours être traversée. Noter qu'une zone permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas ses pouvoirs. Une illusion permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par Annuler la Permanence.

Source Troll Me Tender.

RETRECISSEMENT DE ZONE THANATAIRE (Var) R-3 r3

Portée Non applicable

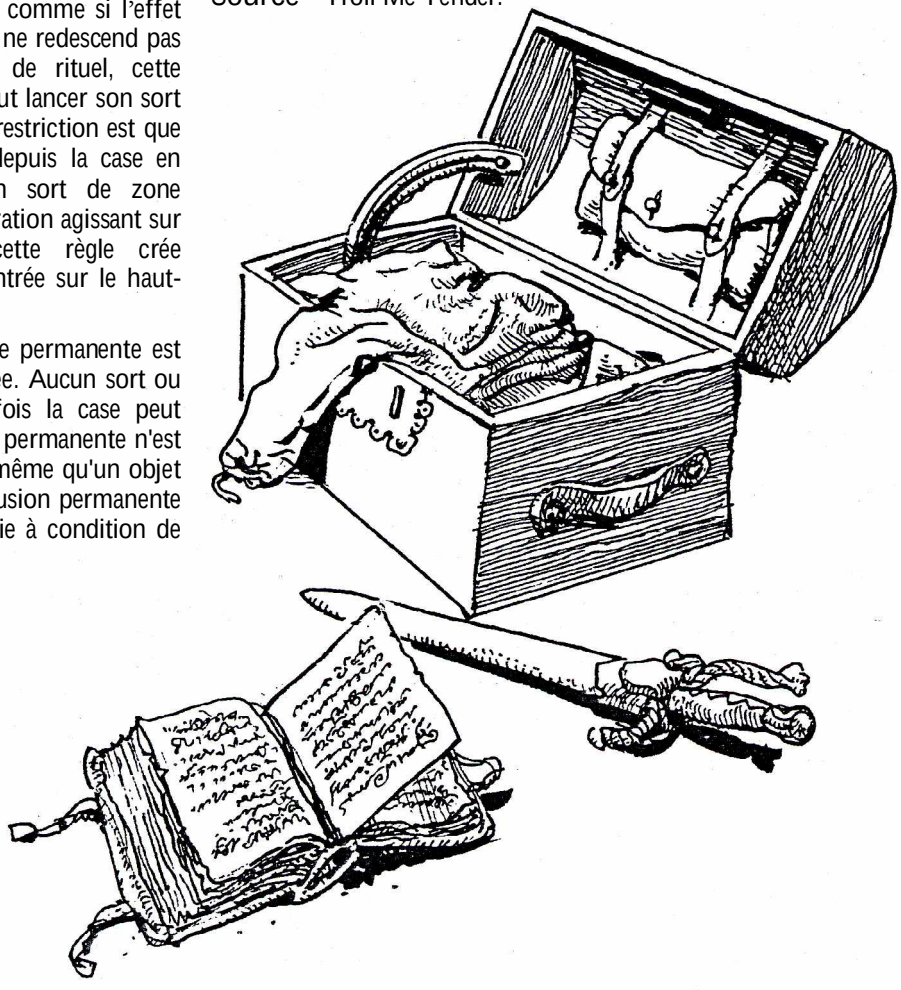
Durée Spéciale

JR Aucun

Effet Ce rituel permet de diviser par cinq le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences...) et de diviser par dix celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit.

Le diamètre des zones peut ainsi être réduit à 6 ou 3 centimètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être rétreci) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source Troll Me Tender.



Rituel de Lecture de l'heure de naissance

OEIL DU CRANE (Nécropole) R-6 r 4

Portée Spéciale

Durée Instantanée

Cible Crâne

JR Aucun

Effet Le rituel doit être accompli sur un crâne humanoïde complet. Le crâne doit avoir vu de ses propres orbites la cible, de son vivant ou après sa mort (dans ce cas, il doit avoir été approché, non couvert, à E1 mètres de la cible). Si ces conditions sont remplies et le rituel un succès, le crâne révèle l'heure de naissance de la future victime.

Source l'Omnirêve

SECRET STELLAIRE (Mont) R-8 r 6

Portée Illimitée

Durée Instantanée

Cible Ciel étoilé

JR Aucun

Effet Le rituel doit être accompli de nuit, les étoiles étant visibles (une seule suffit). S'il est accompli correctement, le sorcier a (paraît-il grâce aux noirs chuchotis des étoiles mortes) l'intuition de l'heure de naissance d'une personne qu'il connaît de vue.

Source l'Omnirêve

TRAHISON DU CORPS (Gouffre) R-4 r 2

Portée E1

Durée Instantanée

Cible Relique

JR Aucun

Effet En pratiquant ce ténébreux rituel sur une relique (voir Livre II p.66), le sorcier extorque l'heure de naissance du propriétaire.

Source l'Omnirêve

Grande Ecaille de Thanatos

LE RITUEL DE TARNOS BAVELURE (Nécropole), R-13 r13

Portée Toucher

Durée Permanente

Cible La main d'un artisan

JR Aucun

Effet Ce rituel nécessite la main d'un artisan doué. Une fois découpée, cette main reçoit le rituel. Il faut alors lui donner un ordre que l'artisan était en mesure de comprendre, toujours en rapport avec le métier exercé. Par exemple, dans le cas d'une main de forgeron, on peut lui demander de battre le fer (outils à proximité).

Note Tarnos naquit en l'an 781 du Renouveau Rose, en la bonne ville de Morkelas. Même le Décatalogue n'apporte que peu de précisions sur sa vie dédiée à Thanatos, si ce n'est qu'il devait son surnom à la bave continuelle qui lui dégoulinait sur le menton.

Source L'Omnirêve: Voyages - Rencontres du troisième archétype, texte de Sylvain Fabre

Zone de Dégradation Elémentale

Portée E2

Durée HN

JR Aucun

Effet Tout représentant d'un élément qui entre dans une zone de dégradation élémentale adéquate se verra transmuté en ce que l'élément d'origine de l'objet compte de plus mauvaise qualité. En général le résultat d'une telle zone est de l'air gorgé de fumées di-cilement respirable, du bois pourri ou vermoullu, de l'eau croupie ou souillée, quelques braises ou une zone où aucun feu ne peut prendre, du métal corrodé, du sable ou de la roche très friable… L'effet est, comme pour toute transmutation élémentale instantané et définitif, et continu à transformer un élément jusqu'à la fin du sort (HN).

Air Dégradé (Gouffre) R-7 r6

Bois Dégradé (Cité) R-6 r5

Eau Dégradée (Marais) R-8 r7

Feu Dégradé (Pont) R-5 r4

Métal Dégradé (Nécropole) R-7 r6

Terre Dégradée (Désolation) R-6 r5

Source Troll Me Tender.

Le Quart Livre ne saurait être exhaustif ou parfait… Alors n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires, idées, critiques, etc. sur la ML :

http://fr.groups.yahoo.com/group/lequartlivre/

La bande des scribouillards