# De la magie

## Les principes

Les haut-rêvants emploient deux outils pour modifier le rêve et influencer les dragons : le draconic, qui est une langue naturelle et silencieuse, et des sortilèges. Le **draconic** est tellement difficile à comprendre que les haut-rêvants ont dû en séparer l’usage et l’apprentissage en plusieurs enseignements : les voies draconiques. Les trois premières de ces voies, Oniros, Hypnos et Narcos, sont aisément accessibles à tous. Mais une quatrième, la voie de Thanatos, est celle du cauchemar et de la mort et ses pratiquants, appelés thanataires, sont presque toujours des personnes malveillantes et corrompues. En terme de règle, chaque voie de magie est une compétence à part entière qu’il faut développer indépendamment. Néanmoins, chaque niveau appris en voie de Thanatos fait automatiquement perdre un niveau dans l’une des autres voies.

## Les voies draconiques

**Oniros** est le rêve à l’état pur. Par la voie du rêve, les haut-rêvants agissent directement sur le monde physique et sont capables d’en modifier la structure par la transmutation de ses éléments : l’air, la terre, l’eau, le feu, le bois et le métal. Puissante est la voie du rêve, dont l’œuvre de transmutation, une fois accomplie, est définitive.

**Hypnos** est le sommeil, géniteur du rêve. Par la voie du sommeil les haut-rêvants agissent directement sur les créatures en altérant leurs perceptions, générant un rêve différent : illusions, suggestions, supra-perceptions. Puissante est la voie du sommeil, dont les illusions, une fois suggérées, sont considérées comme vraies.

**Narcos** est la torpeur, épouse d’Hypnos et mère du rêve. Par la voie de la torpeur, les haut-rêvants génèrent le rêve au sein de la matière inerte par l’opération de l’enchantement : potions de soins, talismans, anneaux de pouvoir, armes magiques. Puissante est la voie de la torpeur, dont les objets inertes, une fois sublimés, deviennent capables de rêver.

**Thanatos** est la voie du réveil, destructeur d’Oniros, bourreau d’Hypnos et de Narcos. Par la voie du réveil, les haut-rêvants agissent tant sur le monde physique que sur les créatures, tous destinés à mourir de sa main : flétrissement, putrescence, envoûtement, nécromancie. Puissante est la voie du réveil, dont le cauchemar, une fois déchaîné, engendre le néant.

## Les terres médianes du rêve

Les terres médianes du rêve (TMR) sont un état de conscience auquel doit accéder le haut-rêvant qui souhaite lancer un sort. Symboliquement, les TMR sont représentées par des paysages dans lesquels le haut-rêvant doit se déplacer, selon un cheminement mental symbolique, jusqu’à trouver le bon décor. En effet, pour lancer correctement un sort, il faut se retrouver dans le bon état d’esprit, symbolisé par le bon paysage.

En jeu, les TMR sont représentées par un sac de tissu opaque contenant quarante tuiles. Sur chacune des tuiles est représenté un paysage ou une rencontre : 5 rencontres, 4 cités, 1 sanctuaire, 5 plaines, 2 lacs, 3 monts, 1 nécropole, 2 marais, 2 désolation, 3 forêts, 2 gouffres, 3 collines, 2 déserts, 4 fleuves et 1 pont.

## Les sorts

Chaque sort correspond à un effet magique précis, limité dans l’espace et le temps et affilié une voie draconique. Pour lancer un sort, une fois positionné dans le bon paysage, il faut réussir un jet de Rêve + voie draconique, auquel il convient d’ajouter la difficulté du sort. Le haut-rêvant dépense alors des points de rêve.

Le total de points de rêve d’un haut-rêvant est égal à sa caractéristique. Les points de rêve reviennent avec du repos et du sommeil. Si le magicien n’a pas assez de points de rêve, il ne peut pas lancer de sorts.

Les sortilèges sont libellés de la manière suivante : **Nom du sort (paysage) R-**X **r**y

R-x indique la difficulté du sort tandis que ry donne le coût en points de rêve.

## Lancer un sort

Pour lancer un sort, le haut-rêvant doit monter en TMR (se mettre en transe de demi-rêve), trouver le bon paysage (atteindre l’état mental adéquat), réussir son jet de compétence (influencer les dragons), dépenser les points de rêves (libérer de l’énergie) puis cibler le sort (indiquer sur qui ou quoi il souhaite que la magie opère).

### Monter en TMR

Pour monter dans les terres médianes du rêve, le haut-rêvant doit pouvoir se concentrer, rester immobile et maître de son corps. Il dépense alors un point de rêve et se retrouve immédiatement dans les TMR.

Il tire alors cinq tuiles TMR du sac :

+ si au moins une tuile correspond au paysage nécessaire pour lancer le sort, il peut immédiatement effectuer un jet de compétence. Il obtient un bonus de +1 par tuile identique du bon paysage.

+ les autres tuiles indiquent qu’il a dû voyager dans les TMR et qu’il s’est fatigué. Il perd un point d’endurance par type de tuiles différentes. Par exemple, si le haut-rêvant a tiré deux collines (son paysage de destination), une plaine et deux forêts, il peut lancer son sort immédiatement mais perd deux points d’endurance (pour la plaine et les forêts).

+ si aucune tuile ne correspond au paysage, le haut-rêvant doit continuer à voyager. Il écarte les tuiles en main puis, au tour suivant, tire cinq nouvelles tuiles du sac.

+ s’il obtient une tuile « humide » – marais, lac, fleuve – ou une tuile rencontre, il doit la maîtriser (voir les périls des TMR). Les tuiles multiples ne comptent pas comme plusieurs rencontres mais augmentent la puissance de celle-ci.

+ lorsqu’il quitte les TMR pour quelque raison que se soit, le haut-rêvant peut conserver en main une tuile de son choix. La prochaine fois qu’il remonte, il ne tire que quatre nouvelles tuiles et ajoute celle qu’il a en main.

Tant que le haut-rêvant est en demi-rêve, il reste conscient de ce qui l’entoure dans le monde physique. Il ne peut entreprendre aucune action sous peine de quitter immédiatement les TMR. De même, s’il est bousculé ou touché par une attaque, sa concentration est brisée. Il peut toujours quitter volontairement les TMR à n’importe quel moment.

### Lancer le sort

Dès que le haut-rêvant tire le bon paysage, il peut tenter de lancer son sort. Il effectue un jet de Rêve + voie draconique, avec une difficulté dépendant du sort.

**Réussite majeure** : le sort est lancé et le haut-rêvant dépense immédiatement un nombre de points de rêve dépendant du sort. L’effet du sort est appliqué dès le tour suivant, mais le haut-rêvant reste dans les TMR jusqu’à la fin de ce tour.

**Réussite mineure** : le sort n’est pas encore lancé, mais le haut-rêvant reste dans les TMR jusqu’au tour suivant, où il pourra recommencer avec un bonus cumulatif de +1. Il perd un point de rêve et un point d’endurance.

**Échec** : le sort n’est pas lancé et la concentration du haut-rêvant est brisée. Il quitte les TMR et pourra y remonter au tour suivant.

 Sur une réussite critique, le haut-rêvant ne paye que la moitié du coût en rêve. Sur un échec critique, il paye aussi la moitié du coût en rêve, en plus d’être explusé des TMR.

### Le ciblage

Le lancement du sort étant réussi, le haut-rêvant quitte les TMR au début du tour suivant. Il pointe alors le doigt vers la cible choisie et, si la cible est adéquate, l’effet s’applique immédiatement.

On ne peut pas remonter dans les TMR durant un tour de ciblage. Il faut attendre le tour suivant. N’oubliez pas que chaque montée dans les terres médianes coûte un point de rêve.

### Jet de résistance

Dans certains cas, indiqués par chaque sort, il est possible de résister à un effet magique. C’est un jet avec les points de rêve actuels en caractéristique et une difficulté de -8. Aucune compétence n’est utilisée. Sur une réussite majeure, le sort ne fonctionne pas. Sur une réussite mineure ou un échec, le sort fonctionne et la cible est affectée normalement. Notez que si la cible résiste au sort, les points de rêve sont normalement dépensés.

### Mise en réserve

Un haut-rêvant peut mettre un ou plusieurs sorts en réserve. Il doit commencer par lancer le sort normalement et dépenser les points de rêve requis. Puis il dépense immédiatement un point de rêve supplémentaire et met de côté la tuile paysage appropriée. Il peut continuer son périple dans les TMR et lancer d’autres sortilèges s’il le désire.

Pour déclencher le sort, il suffit de remonter dans les TMR et de dépenser la tuile qui est remise en jeu. Le jet de compétence et la dépense de points de rêve ayant été effectués, le haut-rêvant pourra cibler le sortilège dès le tour prochain. Néanmoins, si le sort a été mis en réserve dans une zone humide, le haut-rêvant doit maîtriser la case avant de pouvoir lancer le sort.

Un haut-rêvant peut mettre un nombre de sorts en réserve égal à son niveau dans la voie. Les rituels ne peuvent jamais être mis en réserve.

## Récupération des points de rêve

Les points de rêve se récupèrent en dormant. Pour chaque heure de sommeil complète (heure draconique), le haut-rêvant lance 1d8 :

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Récupération** |
| 1 à 6 | Le haut-rêvant récupère ce nombre de points de rêve. |
| 7 | Il faut un rêve de dragon. |
| 8 | Il ne récupère rien du tout. |

La récupération cesse dès que vous avez retrouvé tous vos points de magie. Si vous retrouvez en excédent, pas de problème, vous perdez naturellement un point de rêve à chaque début de journée jusqu’à ce que vous soyez à l’équilibre ou que vous les ayez dépensé.

### Points de rêve à 0

Quand un haut-rêvant tombe à 0 points de rêve, il s’endort immédiatement d’un sommeil profond dont rien ne peut le tirer, jusqu’à ce qu’il récupère au moins un point de rêve. S’il venait de lancer un sort, ce dernier part normalement mais avec des effets erratiques – cible, portée, conséquences…

## Les périls des terres médianes du rêve

### Le fleuve de l’oubli

Les TMR sont traversées par le fleuve de l’oubli, un lieu très dangereux qui irrigue des lacs et des marais. Tous ces paysages sont dit « humides ». Quand vous tirez une tuile « humide », vous prenez des risques et vous devez maîtriser l’état mental qu’elle induit. Cela arrive dans trois cas :

+ vous tirez au moins trois tuiles humides en même temps au moment d’un déplacement ou d’une montée en TMR ;

+ vous devez tirer une unique tuile et celle-ci est un fleuve, un lac ou un marais ;

+ vous devez lancer un sort depuis un paysage humide, y compris un sort en réserve à activer.

Pour maîtriser une telle tuile, effectuez un jet de compétence dont le seuil est égal à vos points actuels de rêve + votre meilleure voie draconique -7. La difficulté est toujours égale à 7 pour un tel jet.

**Réussite majeure** : vous maîtrisez le paysage et vous pouvez poursuivre votre chemin ou lancer un sort depuis cette tuile.

**Réussite mineure** : vous ne maîtrisez pas le paysage. Essayez au tour suivant.

**Échec** : votre concentration est rompue et vous quittez les TMR. Vous pourrez y remonter dès le tour suivant en payant un point de rêve, mais vous arrivez automatiquement sur cette même tuile.

**Échec critique** : comme un échec normal, mais vous êtes frappé d’un souffle de dragon.

### Les rencontres oniriques

Lorsque vous tirez une tuile rencontre, déterminez la nature de cette dernière et sa force. Si vous avez tiré plusieurs tuiles rencontre à la fois, la force est augmentée de un par tuile au-delà de la première. Vous pouvez, au choix, tenter de maîtriser la rencontre, vous dérober ou la refouler.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d20** | **Rencontre** | **Force** |
| 1-4 | Messager des rêves | 2d4 |
| 5-8 | Passeur des rêves | 2d4 |
| 9-11 | Fleur des rêves | 2d4 |
| 12-13 | Mangeur de rêve | 1d6 |
| 14-15 | Changeur de rêve | 1d6 |
| 16 | Briseur de rêve | 2d6 |
| 17 | Reflet d’ancien rêve | 2d6 |
| 18 | Tourbillon blanc | 2d6 |
| 19 | Tourbillon noir | 2d8 |
| 20 | Rêve de dragon | 7 + 1ddr |

**Maîtriser** – effectuez un jet de compétence avec pour seuil la somme de votre valeur actuelle de rêve, votre meilleure compétence draconique et une difficulté égale à la force de la rencontre. Sur une réussite majeure, vous maîtrisez la rencontre ; sur une réussite mineure, vous perdez un tour et vous devez recommencer ; sur un échec, vous ne maîtrisez pas la rencontre et vous en subissez les conséquences. Chaque rencontre a ses effets particuliers aussi bien pour la réussite que pour l’échec.

**Se dérober** – vous quittez instantanément les TMR. La rencontre reste au même endroit jusqu’à la fin de la prochaine heure draconique. Si vous remontez d’ici là, elle vous attend et vous devez cette fois la maîtriser ou la refouler.

**Refouler** – vous pouvez prétendre que le problème ne se pose pas. Ignorez la rencontre et marquez un point de refoulement. Lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total de points de refoulement, vous êtes immédiatement frappé par un souffle de dragon.

#### Messager des rêves

**Maîtrisé** : tirez immédiatement un nombre de tuiles égales à la force du messager. Il se charge d’aller lancer le sort à votre place. Si vous obtenez un ou plusieurs paysages qui vous intéressent, lancez le sort comme normal. Les tuiles humides n’ont pas besoin d’être maîtrisées par le messager.

**Non maîtrisé** : il disparaît.

#### Passeur des rêves

**Maîtrisé** : tirez immédiatement un nombre de tuiles égales à la force du passeur. Il vous déplace, si nécessaire, jusqu’à la bonne tuile. Si vous obtenez un ou plusieurs paysages qui vous intéressent, lancez le sort comme normal. Vous devez maîtriser une tuile humide s’il s’agit de votre destination.

**Non maîtrisé** : il disparaît.

#### Fleur des rêves

**Maîtrisé** : vous gagnez immédiatement un nombre de points de rêve égal à la force de la fleur.

**Non maîtrisé** : elle disparaît.

#### Mangeur de rêve

**Maîtrisé** : il disparaît.

**Non maîtrisé** : vous perdez un nombre de points de rêve égal à la force du mangeur.

#### Changeur de rêve

**Maîtrisé** : vous pouvez tirer un nombre de tuiles supplémentaires égal à la force du changeur. Vous pouvez les utiliser immédiatement ou les mettre de côté pour plus tard. Elles reviennent dans le sac après votre prochaine nuit de sommeil.

**Non maîtrisé** : vous ne pouvez plus tirer que trois tuiles à chaque déplacement jusqu’à ce que vous quittiez les TMR.

#### Briseur de rêve

**Maîtrisé** : il disparaît.

**Non maîtrisé** : votre concentration est brisée et vous êtes jeté des TMR. Vous pouvez remonter au tour suivant.

#### Reflet d’ancien rêve

**Maîtrisé** : il disparaît.

**Non maîtrisé** : vous restez bloqué sur la tuile où vous êtes et vous ne pouvez pas lancer de sort, même si vous êtes dans le bon paysage. Vous perdez un point d’endurance par tour et devez tenter de maîtriser le reflet jusqu’à réussite. Il est impossible de refouler ou de se dérober une fois le combat mental entamé, à moins qu’une cause extérieure (coup, bousculade) ne vous sorte du demi-rêve.

#### Tourbillon blanc

**Maîtrisé** : il disparaît.

**Non maîtrisé** : comme pour le reflet, vous restez prisonnier du tourbillon blanc jusqu’à maîtrise, mais vous perdez un point de rêve par tour, en plus du point d’endurance.

#### Tourbillon noir

**Maîtrisé** : il disparaît.

**Non maîtrisé** : comme un tourbillon blanc, mais cela coûte deux points de rêve par tour.

#### Rêve de dragon

 Le rêve du haut-rêvant l’emporte jusqu’aux limites des hautes terres du rêves, tout proche de la conscience des dragons. C’est une épreuve mystique particulière dont il peut sortir vainqueur ou fou. Relancez le dé et ajoutez le nouveau résultat au précédent. Un 8 vaut zéro et continuez à lancer si vous obtenez 7. La somme obtenue est la force du rêve de dragon. Vous devez maîtriser ce rêve en effectuant un jet dont le seuil est égal à vos points actuels de rêve + votre meilleur draconic + la force du rêve.

**Réussite majeure** : vous récupérez un nombre de points de rêve égal à la force du rêve et vous recevez une tête de dragon.

**Réussite mineure** : vous récupérez un nombre de points de rêve égal à la force du rêve.

**Échec** : vous êtes frappé d’une queue de dragon.

**Échec critique** : vous êtes frappé de deux queues de dragon.

Notez que si vous faites un tel rêve avec 0 points de rêves, vous êtes directement frappé par deux queues de dragon.

## Queues, souffles et têtes de Dragon

Les queues et souffles de Dragon sont le nom que l’on donne aux dérangements psychosomatiques résultant d’expériences oniriques mal digérées. Ces états sont heureusement temporaires, mais les souffles sont généralement plus longs et plus sérieux que les queues. À l’opposée, les têtes de Dragon représentent les bénéfices qu’un voyageur retire d’une expérience bien vécue et dont il ressort grandi. Les têtes de Dragon sont définitivement acquises pour toute la durée de la présente incarnation.

Quand un personnage reçoit une queue, un souffle ou une tête de Dragon, le gardien des rêves peut la choisir ou la tirer au sort. Vous pouvez créer vos propres queues de Dragon en rapport avec l’histoire, mais évitez d’inventer de nouvelles têtes pour ne pas déséquilibrer la mécanique.

### Queues de Dragon

**Vrai-rêve** – pour les vrai-rêvants, retirez les résultats inférieurs à 29.

**Durée d’une queue de Dragon** – quand une queue de Dragon dure un jour, elle prend effet immédiatement et dure jusqu'à l'extrême fin de l'heure du Château Dormant du lendemain.

**Refouler** – vous pouvez prétendre que le problème ne se pose pas. Ignorez la queue de dragon et marquez un point de refoulement. Lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre total de points de refoulement, vous êtes immédiatement frappé par un souffle de dragon.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d100** | **Queue de Dragon** | **Effets** |
| 01-04 | **Mauvaise rencontre en perspective** | Quel que soit le tirage, le haut-rêvant fait une rencontre lors de sa prochaine montée en TMR. |
| 05-08 | **Pèlerinage** | Avant de pouvoir à nouveau faire usage du haut-rêve, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le haut-rêvant doit se rendre dans une certaine case des TMR déterminée aléatoirement. Un Passeur peut l'y téléporter, mais un Messager ne peut s'y rendre à sa place. Dès que la case est atteinte, le pèlerinage est accompli.  |
| 09-12 | **Conquête** | Avant de pouvoir à nouveau faire usage du haut-rêve, y compris déclencher volontairement un sort mis en réserve, le haut-rêvant doit se rendre dans une certaine case des TMR déterminée aléatoirement et la maîtriser, difficulté -7. Ce peut être n'importe quelle case, sauf une case humide. En cas d'échec, la concentration est rompue ; il n'y a pas de souffle de Dragon en cas d'échec total. |
| 13-16 | **Inertie draconique** | Pendant un jour, le haut-rêvant perd deux fois plus d’endurance dans les TMR. |
| 17-20 | **Urgence draconique** | Le haut-rêvant est pris du besoin irrésistible de déclencher immédiatement un sort en réserve au hasard. Si aucun sort n'est en réserve, ou si il y a impossibilité de pratiquer la magie à cause d'une autre queue ou d'un souffle, tirez une idée fixe à la place, que vous pouvez refouler au prix de deux points de refoulement. |
| 21-24 | **Réinsertion aléatoire** | Lors de la prochaine montée en TMR, le haut-rêvant remet les tuiles piochées au fur et à mesure au lieu de les écarter. |
| 25-28 | **Montée laborieuse** | Pendant un jour, monter en TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un. |
| 29-33 | **Coup de barre** | Vous subissez immédiatement la perte de 2d6 points d’endurance. |
| 34-38 | **Insomnie** | Vous ne pouvez pas dormir – et donc rêver ou transformer le stress – pendant une journée. |
| 39-43 | **Dépouillement** | Vous faites don de toute votre monnaie à la première personne inconnue rencontrée. En attendant, vous ne pouvez rien dépenser. Vous prenez deux points de refoulement si vous refoulez cette queue. |
| 44-48 | **Amnésie sélective** | Pendant un jour, l’un de vos compétences déterminée au hasard, à l’exception du draconic, revient à son niveau de base. |
| 49-60 | **Souvenir obsessionnel de l’archétype** | Les prochains points d'expérience dus au stress doivent être mis dans une compétence déterminée aléatoirement. |
| 61-65 | **Coup de foudre fatal** | Vous tombez éperdument amoureux de la prochaine personne sexuellement compatible que vous rencontrez. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, le cas est à traiter comme un désir lancinant que vous pouvez refouler au prix de 2 points de refoulement. |
| 66-70 | **Masque de Narcos** | Pendant 1d7 jours à compter du lendemain, vous devenez vraiment très peu attirant pour les personnes sexuellement compatibles, voire carrément repoussant. |
| 71-85 | **Désir lancinant** | Tirer 1d20 sur la table des Désirs lancinants. Les désirs lancinants durent jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits ou refoulés. Tant que satisfaction n'est pas obtenue, aucun point d'expérience ne peut plus être gagné par l'exercice. Les points d'expérience dus au stress ne sont pas affectés. Les désirs lancinants peuvent être refoulés à tout moment au prix d’un point de refoulement.01 - Danser nu sous la pluie02 - Traire une vache. 03 - Manger du poisson. 04 - Manger des champignons. 05 - Se soûler, minimum pas frais. 06 - Gagner de l'argent, minimum 10 sols.07 - Faire des bulles de savon08 - Entendre braire un âne. 09 - Danser avec un(e) partenaire inconnu(e) vraiment attirante. 10 - Construire une cabane. 11 - Acquérir une chèvre. 12 - Se rouler dans la boue. 13 - Embrasser un cochon sur le groin.14 - Briser un objet de verre. 15 - Casser 3d6 oeufs en les jetant à terre.16 - Passer une nuit sur une échelle.17 - Se faire raser la tête. 18 - Masochisme. Perdre 3 points d'endurance minimum en 1 round.19 - Mégalomanie. Être acclamé par un minimum de 10 personnes. 20 - Pisser dans un violon (ou un luth, une mandoline, etc.) |
| 86-00 | **Idée fixe** | Tirer 1d20 sur la table des Idées fixes. Les idées fixes prennent effet immédiatement et durent jusqu'à l'extrême fin de l'heure du Château Dormant du lendemain. Si passé ce délai, l'occasion de les manifester ne s'est pas présentée, la queue prend fin néanmoins. Si elles entrent en contradiction avec une autre queue de Dragon, retirer. Les idées fixes peuvent être refoulées a tout moment au prix de 1 point de refoulement.01 - Ne s'exprimer que par des cris d'animaux (meuh ! coin - coin ! etc.) 02 - Garder les yeux bandés. 03 - Ne dire que « non » ou négation analogue.04 - Garder sur soi 3d6 kilos de cailloux. 05 - Traîner son épée en laisse (ou sa meilleure arme). 06 - Garder une main sur la tête.07 - Avoir le visage noirci à la cendre. 08 - Cracher dans toute nourriture ou boisson aperçues. 09 - Anorexie. Ne rien avaler, ni solide, ni liquide, pas même une potion. 10 - Aller tout nu, sans porter le moindre paquet ni objet. 11 - Vider sur sa tête toute fiole ou flacon aperçu. 12 - Appeler les hommes « madame » et les femmes « messire »13 - Ne marcher qu'à quatre pattes. 14 - Boulimie. Manger au moins un point de sustentation par heure. 15 - Refuser de se déplacer autrement que porté. 16 - Ne pas franchir de porte. (On peut franchir une fenêtre)17 - Faire le mort. 18 - Éteindre tout feu rencontré (feu de camp, torche, lanterne, etc.) 19 - Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter. 20 - Refuser de monter dans les TMR. |

### Souffles de Dragon

**Vrai-rêve** : pour les vrai-rêvants, retirez tous les résultats inférieurs à 61.

**Durée** : quand un souffle dure Ddr jours, déterminer ce nombre de la même façon que la force d'un Rêve de Dragon, sur une base minimum de 7. Le souffle prend effet à l'instant même et dure jusqu'à la fin de l'heure du Château Dormant du Xème jour.

**Refoulement** : On ne peut pas refouler un souffle de Dragon.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d100** | **Souffles de Dragon** | **Effets** |
| 01-05 | **Sommeil sans rêve** | Vous ne rêvez plus pendant Ddr jours, pas même dans les Hautes Terres pour la récupération du rêve.  |
| 06-10 | **Mauvaises rencontres en perspective** | Vous faite automatiquement une rencontre les Ddr prochaines fois que vous montez dans les TMR. |
| 11-15 | **Périple de purification** | Vous ne pouvez plus pratiquer aucune magie, en dehors du déclenchement sorts en réserve, tant que vous n’avez pas tiré le sanctuaire et la nécropole au cours du même voyage en TMR. Un Passeur ou un Changeur peut aider le haut-rêvant, mais un Messager ne peut y aller à sa place. A chaque fois la purification s'obtient en réussissant points actuels de rêve/Draconic à -3 pour les sanctuaires ou points actuel de rêve/Draconic à -5 pour les nécropoles. |
| 16-20 | **Fermeture des cités** | Les quatre cités ferment leurs portes au demi-rêve du haut-rêvant. Celui-ci ne peut plus les traverser ni y accomplir aucune magie tant qu'il ne les a pas reconquises – s’il tire une tuile cité, il est expulsé des TMR . La conquête d'une cité s’obtient en réussissant un jet de points actuels de rêve/Draconic a -9, comme pour maîtriser les cases humides. Dès qu’une cite est conquise, elle redevient une tuile normale et elle est mise de côté jusqu’à la fin de la quête. |
| 21-25 | **Inondation** | Une tuile tirée au hasard doit, à partir de maintenant et jusqu’à la fin de l’incarnation, être maîtrisée comme une case humide. |
| 26-30 | **Ponts fermés** | Pendant Ddr jours, les ponts doivent être maîtrisés comme s’ils étaient des cases humides. |
| 31-35 | **Désorientation** | Pendant Ddr jours, retirez un type de tuile au hasard du sac. |
| 36-40 | **Trou noir** | Un tuile des TMR du haut-rêvant est définitivement détruite, au hasard, pour cette incarnation, hors zone humide. |
| 41-45 | **Péage** | Pendant Ddr jours, si vous tirez une tuile pont ou cité, payez un point de rêve. |
| 46-50 | **Montée laborieuse** | Pendant Ddr jours, monter dans les TMR coûte 2 points de rêve au lieu d'un.  |
| 51-55 | **Fleuve en crue** | Pendant Ddr jours, chaque tuile de fleuve, lac ou marais tirée doit être maîtrisée individuellement. |
| 56-60 | **Confusion draconique** | Le haut-rêvant perd la connaissance d’un sort ou d’un rituel, au hasard. Il pourra le réapprendre pour la moitié des points de sort prévus. |
| 61-65 | **Épuisement** | Pendant Ddr jours, chaque perte d’endurance est augmentée de 2 points. |
| 66-70 | **Faiblesse passagère** | Vous perdez 1d7 points dans une caractéristique au hasard (sauf taille). Au bout du délais, effectuez un jet de cette caractéristique avec une difficulté égale à la perte. Sur une réussite, la caractéristique remonte à son maximum. Sur un échec, la caractéristique remonte à son maximum moins un – et la perte est définitive. |
| 71-75 | **Vieillissement instantané** | Le vieillissement est de 1d7 ans. Effectuez un jet de constitution ajusté négativement au nombre d'années perdues. En cas d'échec, vous perdez définitivement un point en constitution.  |
| 76-79 | **Pusillanimité** | Vous perdez un niveau dans une compétence de combat au hasard. C’est définitif. |
| 80-83 | **Je m’en foutisme** | Vous perdez un niveau dans une compétence au hasard, sauf combat et draconic. C’est définitif. |
| 84-88 | **Roi pêcheur** | Barrez définitivement une case de blessure légère. Vous êtes bien fragile. |
| 89-00 | **Queue de Dragon perpétuelle** | Le personnage est atteint de Ddr queues de Dragon, non pas simultanément, mais l'une après l'autre. Dès que la première prend fin, en tirer une autre ; et ainsi de suite jusqu'à ce que les Ddr queues aient été appliquées. |

### Têtes de Dragon

Les têtes de Dragon sont réparties en deux tables. La première donne des têtes sans rapport avec l'usage du haut-rêve et est donc accessible aux vrai-rêvants comme aux haut-rêvants. La seconde ne concerne que l'usage du haut-rêve et n'est accessible qu'aux haut-rêvants. Quand une tête est dite unique, retirez si le personnage la possède déjà. Quand elle est dite cumulable, le jet de dés indiqué bénéficie d'un nouveau bonus de +1 chaque fois qu'elle est obtenue de nouveau. Par exemple un jet de perception à zéro devient un jet de perception à +1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d100** | **Têtes de Dragon générales** | **Effets** |
| 01-05 | **Augmentation de caractéristique** | Vous gagnez un point dans une caractéristique, sauf taille. Testez les caractéristiques une à une dans l’ordre de votre choix en jouant 1d20. Dès que vous obtenez un résultat supérieur à la valeur de la caractéristique, celle-ci augmente de 1 et la procédure s’arrête. |
| 08-14 | **Souvenir immédiat de l’archétype** | Vous montez une compétence déterminée au hasard à +3 ou vous gagnez un bonus de +1 dans celle-ci si elle est supérieure. |
| 15-21 | **Don limité de réussite** | Choisissez une compétence. Vous réussissez automatiquement les sept prochains jets dans cette compétence. Continuez à lancer le dé – si vous obtenez une réussite majeure, vous réussissez par vous-même ; si vous obtenez une réussite mineure ou un échec, vous dépensez l’une de vos sept réussites automatiques et c’est une réussite majeure. |
| 22-28 | **Don de vraie chance** | Vous récupérez deux points de chance chaque matin au lieu d’un seul. |
| 29-34 | **Don de voir la magie** | Un jet de perception à 0 vous permet de distinguer une aura bleutée délimitant les zones magiques d’Oniros ou entourant les objets et les êtres soumis à l’effet d’un sort ou d’un rituel. Un seul essai par zone, objet ou personnage. Cumulable. |
| 35-40 | **Don de haut-rêve** | Ce don permet d'accéder aux Terres Médianes en demi-rêve et il est indispensable pour déchiffrer les signes draconics et développer les quatre compétences de magie. Par définition, tous les haut-rêvants possèdent déjà ce don. Un vrai-rêvant acquérant cette tête de Dragon perd instantanément tous les bénéfices du vrai-rêve, sans pour autant devenir « magicien pratiquant » puisque ses quatre voies sont à -11 et qu'il ne pourra acquérir des sorts avant de les avoir suffisamment développées. On peut refuser cette tête de Dragon et en tirer une autre à la place. |
| 41-46 | **Don de sentir les haut-rêvants** | Un jet d’empathie à 0 vous permet de savoir si une personne est ou non un haut-rêvant. Il faut pour cela s'en trouver tout près et échanger quelques mots avec lui. Un seul essai par personnage. Cumulable. |
| 47-52 | **Don de sentir le mensonge** | Un jet d'empathie à 0 permet de deviner que l'on vous ment, sans pour autant connaître la teneur du mensonge. Ce don ne s'applique qu'au mensonge volontaire, pas au mensonge par omission ni par ignorance. Cumulable. |
| 53-58 | **Don de résistance à la magie** | Cette tête accorde un bonus de +1 à tous les jets de résistance contre les sorts d'Hypnos et de Thanatos, y compris les sorts lancés par un objet via une écaille d'activité, mais ne s'applique pas aux potions, griffes de Thanatos et autres effets des objets magiques. Cumulable. |
| 59-64 | **Don de non-résistance à la magie** | Cette tête permet, volontairement, de ne pas résister à un effet magique, y compris les potions et les objets. Pour utiliser ce don, il faut être conscient, et préciser clairement qu'on ne tente pas de résister à tel ou tel effet. Unique. |
| 65-70 | **Don de contrôler son sommeil** | Un jet de Volonté à zéro permet de s'endormir instantanément et de dormir au moins jusqu'à la fin de la prochaine heure. Il permet également de se réveiller au bout d'un laps de temps donné, « programmé » au moment de s'endormir. Cumulable. |
| 71-76 | **Don limité de résistance au poison** | Ce don vous permet de vaincre l'effet d'un venin ou d'un poison avec une simple réussite normale à un jet de constitution, comme si un antidote venait d'être pris. Unique. |
| 77-82 | **Don limité de résistance à la maladie** | Ce don vous permet de triompher de toute maladie avec une simple réussite normale au jet de constitution. Unique. |
| 83-88 | **Don d’apprivoiser les animaux** | Un jet d’empathie à 0 vous permet de calmer un animal s’il est agressif ou de le rendre amical s’il était neutre à votre égard. Ce n’est pas un lien magique et la confiance ne règne que tant qu’un évènement extérieur ne vienne pas tout ruiner. Cumulable. |
| 89-94 | **Don d’orientation** | Vous avez un bonus de +1 à tous les jets de voyage. Cumulable. |
| 95-00 | **Don limité de guérison** | Une réussite mineure suffit à stabiliser un blessé – au lieu d’une réussite majeure. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d100** | **Têtes de Dragon pour les hauts-rêvants** | **Effets** |
| 01-10 | **Don de double rêve** | Lorsque vous récupérez des points de rêve, jetez un Ddr toutes les demi-heures draconiques au lieu de toutes les heures. Unique. |
| 11-20 | **Don de déplacement accéléré** | Dorénavant, tirez six tuiles au lieu de cinq dans les TMR. Unique. |
| 21-30 | **Connaissance intuitive** | Vous apprenez un nouveau sort ou rituel, déterminé au hasard dans l’une des voies draconiques que vous connaissez.  |
| 31-40 | **Augmentation du seuil de rêve** | Votre maximum de points de rêve augmente de 2. Cumulable jusqu’au double de la caractéristique rêve. |
| 41-50 | **Terre d’attache** | Choisissez définitivement une tuile. Elle est toujours disponible à côté de vous, mais vous devez payer un point d’endurance pour l’utiliser et vous n’êtes pas à l’abri d’une rencontre au moment où vous montez dans les TMR. Unique. |
| 51-60 | **Présent des cités** | Si vous tirez une cité, choisissez le cadeau qu’elle vous offre : une fleur des rêves, un passeur ou un messager. La rencontre est automatiquement maîtrisée (avec une force de 2d6). Unique. |
| 61-70 | **Réserve extensible** | Vous pouvez avoir autant de sorts en réserve que vous le souhaitez sans limite de niveau dans la voie. Unique. |
| 71-80 | **Façonnage des Terres médianes** | Vous pouvez retirer définitivement jusqu’à cinq tuiles du sac, à l’exception des rencontres. Unique. |
| 81-90 | **Quête des eaux** | Il faut tirer quatre tuiles humides pour que vous soyez obligé de les maîtriser. |
| 91-00 | **Maîtrise du rêve** | Monter dans les TMR ne coûte plus de point de rêve, mais vous devez toujours dépenser de l’endurance et prendre le temps de le faire. |

## Les rituels de lecture

Les trois rituels de lecture sont connus par tous les hauts-rêvants et se jouent avec la meilleure compétence draconique.

#### Détection d’aura (Sanctuaire) R-3 r1

Toutes les créatures vivantes animées (humains, humanoïdes, animaux) ont une caractéristique rêve. 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.

#### Lecture d’aura (Sanctuaire\variable) R-3 r3

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 sûr 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.

#### Annulation de magie (variable) R-var r var

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 rêve qu’il doit réussir a alors la même difficulté que celui ayant permis la magie, avec une dépense de points de rêve pareillement identique.

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 rêve 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.

## Oniros

### La magie des zones

**Les zones d’Oniros** : les effets magiques obtenus par la voie d'Oniros sont circonscrits dans des zones et limités à celles-ci. Hormis les deux exceptions de *Bulle Volante* et de *Barque de Rêve*, les zones d'Oniros sont rigoureusement immobiles. Hormis *Barque de Rêve* et *Pont Immatériel*, toutes ont la forme d'une sphère. Quelques exceptions existent néanmoins, telles les *Zones Mobiles Personnelles* (ZMP).

**Taille des zones** : le diamètre des zones sphériques est un paramètre librement décidé par le haut-rêvant au moment où il lance son sort, pouvant faire de 10 cm à 3 m. Si la zone est mise en réserve, la diamètre doit en être décidé au moment du lancer et ne peut plus être modifié au moment du déclenchement. Lors du ciblage, c'est l'emplacement du centre de la zone qui doit être pointé par le doigt du haut-rêvant. Comme pour tout ciblage, il doit être visuellement perceptible.

**Durée** : une zone reste active jusqu’à la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant. L’effet cesse alors d’opérer, mais toute modification de la matière reste acquise dans le cas des transmutations.

**Portée** : la portée, c'est-à-dire la distance maximale pouvant exister entre le doigt du haut-rêvant et le centre de la sphère est égale à deux fois l’empathie de celui-ci en pas.

**Superpositions interdites** : aucune zone ne peut se superposer, en entier ou en partie, à une autre. Si un haut-rêvant lance une zone là une autre est déjà active, son sort ne fonctionne pas purement et simplement, bien que les points de rêve de coût soient malgré tout dépensés.

**Zones multiples** : un même haut-rêvant peut néanmoins lancer une seconde zone identique sur une première. Le diamètre et le centre ciblé doivent être exactement les mêmes, ainsi que la dépense de points de rêve en cas de coût variable. L'effet produit est alors une zone de diamètre double. Si une troisième zone, toujours identique, est lancée sur les deux premières, on obtiendra une grande zone d'un diamètre triple, et ainsi de suite. Chaque zone doit faire l'objet d'un lancer séparé. Cette règle est valable pour toutes les zones.

**Conflit de Zone** : 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. Les zones mobiles ne peuvent pas être rendues permanentes.

### 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 elles. Toutes les ZMP demandent un JR *échoué* et 1 point de rêve dépensé par la *cible*, faute de quoi la zone ne se déplace pas avec celle-ci, et, pratiquement, est aussitôt annulée. Notez que la cible a conscience de l’effet qui se met en place et n’est pas obligée de dépenser le point de rêve si elle ne veut pas du sort.

**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 (maximum fin HN).

**Conflit.** Chaque personne ne peut être affectée que par 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.

### Les éléments

Le monde de Rêve de Dragon ignore tout de notre chimie et reconnaît sept éléments, qui sont l'air, la terre, l'eau, le feu, le bois, le métal et le septième. Ce dernier correspond aux créatures animées et à la matière qui les compose. Toute notion de physique-chimie doit être abandonnée en entrant dans le monde élémental de Rêve de Dragon, pour n'en considérer que l'aspect symbolique. Le sang d'un animal par exemple est principalement composé d'eau, appartient-il alors à l'élément Eau ? Non, symbole même de la vie, il appartient au septième.

**Air** – C'est l'air que l'on respire, mais également les vapeurs, les gaz, les fumées.

**Terre** – S'applique à toute substance minérale solide à l'exception des métaux (roc, sable, argile, humus, grès, verre, etc.)

**Eau** – Il s'agit de l'eau pure, mais également de toute substance liquide et fluide (bière, vin, décoction, huile) d'origine non animale et non métallique. Un liquide imparfaitement fluide (métal en fusion, sève épaisse) appartient à l'élément dont il est issu. Lorsque la fluidité est avérée, elle prime sur l'origine pour déterminer l'élément. Le jus d'un fruit appartient à l'élément Bois tant qu'il est contenu dans le fruit, parce qu'il participe de la totalité de celui-ci, et que ce dernier appartient à l'élément Bois. Mais s'il en est extrait et considéré isolément, il appartient à l'élément Eau. Seuls les fluides d'origine animale (sang, lait) appartiennent toujours au septième, isolés ou non.

**Feu** – C'est l'énergie du feu à l'état pur, la chaleur accompagnée de flammes.

**Bois** – Il s'agit d'une manière générale de toute substance végétale solide. C'est aussi bien les végétaux vivants, poussant encore dans le sol (arbre, buisson, herbe), que les végétaux cueillis (légume, fruit), que les substances végétales travaillées (planches, chanvre d'une corde, lin d'une chemise, joncs d'un panier).

**Métal** – S'applique à tous les métaux, bruts ou travaillés.

**Septième** – Le septième élément, non transmutable, correspond à toutes les créatures vivantes animées (humanoïdes, animaux), mais également à toute matière inanimée ayant une origine animale (cuir, fourrure, laine, corne, os, ivoire, parchemin, lait, cire d'abeille, carapace de zomar, coquille d'escargot, etc.)

### Sorts de zone

#### Petite zone de Cicatrisation (Cité) R-4 r1+

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. La zone génère un nombre de points de guérison égal au nombre de points de rêve investis en elle – les voyageurs peuvent dépenser deux points pour guérir une blessure légère, quatre pour une blessure grave et six pour une blessure critique, mais les points de guérison sont à répartir entre tous les blessés présents.

#### Grande zone de Cicatrisation (Sanctuaire) R-8 r1+

La Grande zone de Cicatrisation fonctionne comme la petite zone de cicatrisation, mais chaque voyageur blessé qui dort dans la zone bénéficie de l’ensemble des points de guérison.

#### Coagulation (Nécropole) R-6 r1+

Cette zone n’affecte que les créatures qui sont sujette 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 médecine ont un bonus de +1 par point de rêve investi dans la zone. Pour bénéficier des effets de la zone, il faut rater un JR.

#### Anti-magie (Plaines) R-2 r1+

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 Magie en dépensant ce même nombre de points de rêve.

#### Barque de rêve (Lac) R-8 r5+

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.

La Barque de Rêve est un des rares exemples de zone mobile. C’est une embarcation immatérielle affectant la forme d’une barque effilée, un 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 pour un coût forfaitaire de 5r. 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 1r de plus. Toute surcharge annule instantanément la Barque. Si des passagers excèdent 15 en Taille, chaque point de taille excédentaire coûte un supplément de 1r. 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 trottes par heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 2 trottes par heure. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 14 trottes par heure draconique. 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, jouez un jet de résistance ajusté négativement au +dom du choc. Réussite majeure : elle tient bon et conserve sa résistance intacte ; réussite mineure : elle perd deux points d’endurance ; échec : elle éclate et disparaît.

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.

#### Bouclier (Gouffre) R-7 r6

L’intérieur de la zone de Bouclier ne possède aucune vertu particulière, son intérêt réside dans sa frontière. Cette dernière ne peut être franchie, dans un sens comme dans l’autre, que par des objets ou des créatures animées d’une vitesse inférieure à 7 mètres par tour – c’est extrêmement lent. Si la vitesse est supérieure, objets ou créatures rebondissent contre l’invisible surface de la zone. Les projectiles, flèches, javelots, pierres, etc. sont donc automatiquement arrêtés par ce bouclier, dans un sens comme dans l’autre. Sa surface apparaît comme légèrement élastique et ne peut causer en soi aucun dommage aux créatures trop rapides qui fonceraient dedans. La zone laisse passer la lumière et le son. De l’intérieur, on peut pratiquer toute sorte de magie dont l’effet a lieu à l’extérieur ou à l’intérieur (sauf un autre sort de zone). De l’extérieur, on peut pratiquer toute magie dont l’effet a lieu à l’intérieur, sauf toujours un autre sort de zone. La zone arrête la grêle et les giboulées ; en revanche, elle laisse passer les pluies fines, la neige ainsi que le vent et la foudre.

#### Bouilloire de Fampagel (Monts) E5 R-9 r1

Ce sort a pour effet de porter à ébullition en un tour jusqu'à 5 mesures (soit un litre) d'eau. Au bout d'un tour, l'ébullition s'arrête et l'eau reste très chaude 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.

#### Brouillard (Forêt) R-3 r1+

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 perception ajusté négativement par le nombre de points de rêve dépensés.

#### Bruit (Cité) R-4 r4

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.

#### Bulle volante (Marais) R-10 r6+

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.

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. 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), jouez un jet de résistance ajusté négativement au +dom de l’attaque. Réussite majeure : elle tient bon et conserve sa résistance intacte ; réussite mineure : elle perd deux points d’endurance ; échec : elle éclate et disparaît.

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 mètres. Le contrôle ne peut éventuellement être repris qu’au round suivant. Il n’y a pas de jet de dés pour garder sa concentration 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). Retentez le même jet le round suivant.

La vitesse maximale par défaut d'une Bulle volante est de 10 trottes par heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 10 trottes par heure. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 60 trottes par heure.

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.

#### Cage (Gouffre) R-8 r5+

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.

#### Chaleur (Cité) R-4 r1+

Augmente la température dans la zone visée, à raison de 5 degrés Celsius 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.

#### Chaleur élémentale

Les zones de Chaleur élémentale 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 Celsius par point de rêve. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et disparaît si l'élément en sort.

Bois Chauffé (Forêt) R-3 r1+

Eau Chauffée (Désert) R-3 r1+

Métal Chauffé (Monts) R-3 r1+

Terre Chauffée (Désolation) R-3 r1+

#### Clameurs (Cité) R-2 r1+

Le moindre murmure ou bruit produit dans la zone est amplifié comme s’il était une clameur. Chaque point de rêve dépensé augmente le volume sonore, et, pratiquement, accroît de 5 mètres 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. Il permet également d’entendre ce qui ce murmure à l’autre bout de la taverne, excepté que tout le monde en profite, à commencer par les intéressés.

#### Croissance végétale (Forêt) R-6 r5

Tous les végétaux vivants 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.

#### Embûches (Forêt) R-5 r2+

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 pas qu'une personne parcourt dans la zone, elle doit réussir un jet d’agilité à -4 ou s'étaler de tout son long. Il est possible d'augmenter cette difficulté à raison de 1r 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.

#### Froid (Désolation) R-4 r1+

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 Celsius. 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.

#### Illusion animale (Forêt) R-4 r4

Ce sort 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

Ce sort 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 humanoïde (Cité) R-6 r2+

Ce sort 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 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 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.

#### Interdiction élémentale

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 re-pénétrer 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

Métal Interdit (Gouffre) R-6 r6

Terre Interdite (Collines) R-6 r6

#### Lanterne (Cité) R-3 r2

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 pas. 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.

#### Liquéfaction élémentale

De même que les zones de Transparence élémentale 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 élémentale rendent liquide comme l'Eau l'élément concerné par le sort. Comme pour les transmutation 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

Terre Liquide (Marais) R-5 r4

Métal Liquide (Fleuve) R-7 r6

#### Lumière (Plaines) R-4 r3

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

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).

#### Paramétrage de déchirure (gouffre) R-15, r11

Ce sort 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).

#### Pont immatériel (Pont) R-6 r2+

Quoique zone fixe, Pont Immatériel est un des rares exemples de zone non sphérique. C’est un pont en dos d’âne, un 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 2 points de rêve, il peut faire jusqu’à trois pas de long, avec une hauteur maximale d’un pas au centre. Chaque point supplémentaire dépensé permet d’accroître d’un pas 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 dix centimètres à un maximum de trois pas.

#### Quiétude (Nécropole) R-3 r4

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.

#### Silence (Désert) R-2 r4

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. Cela permet de dissimuler directement le vacarme que l’on s’apprête à commettre.

#### Téléportation (Collines) R-11 r9

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. 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 + douze heures draconiques. 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).

#### Ténèbres (Gouffre) R-4 r3

La zone ainsi créée s’emplit de ténèbres totales où rien 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 l’extérieur qu’une zone de Lumière en pleine nuit.

#### Transmutations élémentales

Le principe de la Transmutation Elémentale est de transformer un élément en un autre, par exemple le métal 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 transmué 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 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.

**Éléments 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 l’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**. À 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, r0, où la protection magique du matériau est prise en guise de points de rêve.

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 MÉTAL (Gouffre) R-6 r4

#### Transparence élémentale

Les zones de Transparence élémentale 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 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 veut pas dire invisible. 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 la durée de cette dernière.

BOIS TRANSPARENT (Cité) R-4 r4

MÉTAL TRANSPARENT (Gouffre) R-4 r4

TERRE TRANSPARENTE (Collines) R-4 r4

### Rituels de Conjuration

#### Déplacement de ses propres Zones (Variable) R-5 r4

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.

#### Élargissement de zone (variable) R-4 r4

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 pas et celui des autres jusqu’à 12 pas. 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 le 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.

#### Annulation de ses propres zones (variable) R-4 r2

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.

#### Permanence de zone (variable) R-13 r13

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 – avec les mêmes procédures et restrictions que pour *Élargissement de Zone*. Une case d’où est lancée une zone rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n’est pas annulée (la tuile est retirée du jeu). Notez 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.

### Zones mobiles portables

#### Bouclier élémental

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.

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 élémental 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 cinq types de bouclier, chacun étant un sort distinct.

BOUCLIER ELEMENTAL CONTRE LE BOIS (Désert) R-8 r6

BOUCLIER ELEMENTAL CONTRE LE METAL (Marais) R-8 r6

BOUCLIER ELEMENTAL CONTRE LE TERRE (Désolation) R-8 r6

BOUCLIER ELEMENTAL CONTRE L'EAU (Pont) R-6 r4

BOUCLIER ELEMENTAL CONTRE LE FEU (Sanctuaire) R-6 r4

#### Bouée (Pont) R-3 r3+

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. La durée peut être étendue en dépensant 1r par heure draconique supplémentaire.

#### Haubert d’Oniros (Fleuve) R-8 r7+

Le rituel de Haubert d'Oniros confère à la cible une protection de cinq points comme un haubert de mailles. Il ne s'ajoute pas toutefois à la protection préexistante, et si cette dernière est déjà de cinq 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. 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. Chaque 1r supplémentaire investi augmente la durée du rituel d’une heure.

#### Invulnérabilité chromatique

Cette zone mobile, obéissant à toutes les règles des ZMP, confère une protection supplémentaire (i.e en plus de l'armure réellement portée), sous réserve que la cible soit à minima aux trois-quarts 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.

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.

Il existe six versions de ce sort.

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

#### Luisance (Désolation) R-3 r2+

Sous l'effet de cette zone, la peau de la victime se met à luire et 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 perception) dépend de la surface de peau découverte. Dans tous les cas, la cible luisante peut être vue de loin dans l'obscurité.

+ Visage seul (et/ou mains) : 2 m

+ Visage et torse (et/ou épaules/bras/mains) : 4 m

+ Nudité (quasi) totale : 8 m (comme une lanterne ou le sort de Lanterne).

#### Manteau (Sanctuaire) R-3 r1+

La zone de Manteau entoure la cible d'une température de 25°C si la température préexistante est inférieure à 25°C — et n’a 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°C. Si la température extérieure augmente au-dessus de 25°C, la cible ressent normalement cette augmentation – ce n'est pas une zone de climatisation. (La zone inverse, réfrigération, n'est pas envisageable.)

## Hypnos

### La magie des illusions

Le principe des sorts d'Hypnos est de suggérer illusoirement un phénomène avec tant de conviction que celui-ci est interprété comme vrai. Les rituels conservent le même principe à un degré supérieur : les invocations sont des illusions si parfaites qu'elles se confondent à la réalité du rêve, lequel n'est en dernier ressort que l'illusion élevé à la perfection ultime. Les sorts d'Hypnos se classent en deux sortes : les illusions-suggestions et les illusions sensorielles.

#### Illusions-suggestions

**Cible** : la cible des illusions-suggestions n'est tou­jours et uniquement qu'une créature vivan­te, et une seule. Certains sorts s'appliquent à toutes les créatures, d'autres ne s'appli­quent qu'aux humanoïdes ou aux animaux.

**Jet de Résistance** : dans tous les cas, il est possible de résister à l'effet des illu­sions-suggestions, par un jet de résistance (cf. page XX)

**Portée** : la portée des illusions-sugges­tions est égale à l’empathie du haut-rêvant en pas.

**Durée** : variable, la durée est précisée pour chaque sort.

#### Illusions sensorielles

Les illusions sensorielles peuvent être *vi­suelles*, *auditives*, *olfactives* ou *gustatives*, Parmi les illusions visuelles se trouve *l’invi­sibilité*.

Ces illusions ont trois ciblages possibles : huma­noïde, animal, objet. Par humanoïde et ani­mal, on entend une créature vivante ; en termes de ciblage d'illusion, un cadavre est un objet. Par objet, on entend quelque chose pouvant être déplacé. Les constituantes d'un paysage et les constructions ne sont pas des objets. Une herbe ou une fleur sont des objets, parce qu'on peut les cueillir ; mais un arbre n’est pas un objet pour la raison inverse. Une cible donnée ne peut recevoir à la fois qu'une seule illusion visuelle, une seule illu­sion auditive, une seule illusion olfactive et une seule illusion gustative, soit un maxi­mum de quatre illusions sensorielles différentes.

**Jet de résistance** : il n’y en a pas. Les illusions sensorielles font toujours effet sans qu'on puisse leur résister. Mais un conflit de sens est possible.

**Portée** : la portée des illusions senso­rielles est égale à l’empathie du haut-rêvant en pas.

**Durée** : la durée des illusions sensorielles est la même que celle des zones d'Oniros – jusqu'à la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant.

**Conflit de sens** : chaque fois que le spectateur d'une illusion visuelle est en proie a un conflit de sens, c'est-à-dire quand il y a contradiction ou impossibilité entre ce que lui indiquent ses autres sens et sa vue, l'illu­sion disparaît, tandis que la cible de l'illu­sion s'entoure d'une sorte de brouillard verdâtre. Puis, dès qu'il n'y a plus contradic­tion, l'illusion réapparaît, quitte à redisparaître s'il y a à nouveau conflit de sens.

***Exemple*** : une illusion de chat est lancée sur un canard. Je vois donc un chat. Mais celui-ci (qui est en réalité un canard) se met à faire coin-coin. Je vois alors un chat qui fait coin-coin. C'est impossible, il y a un conflit de sens entre ma vue (qui voit un chat) et mon ouïe (qui entend un canard). Immédiatement, l'illusion disparaît. Toutefois, au lieu de revoir le canard, je ne vois qu'une sorte de masse de brume verdâtre de la taille du canard. Puis, celui-ci se taisant, et suppri­mant donc mon conflit de sens, la brume s'estompe et je revois un chat.

***Autre exemple*** : un homme s'est rendu invisible pour me donner un coup, ce qu'il parvient à faire sans problème puisque je ne le vois pas, Mais il y a immédiatement conflit de sens : comment ai-je pu être frappé par rien ? À la place de mon agresseur, j'aperçois aussitôt une sorte de fantôme de brouillard, que je peux tenter de frapper à mon cour. Et si je le touche, je sentirai bien qu'il y a quelque chose et donc le conflit de sens persistera. Mais si mon agresseur s'es­quive et ne tente plus rien, son fantôme de brume s'estompe, et il redevient totalement invisible. Je peux toutefois tenter de perce­voir le bruit de ses pas, ce qui engendrerait un nouveau conflit de sens, etc.

Les illusions auditives, olfactives et gustatives n'engendrent jamais de conflit de sens, quand bien même elle sont inexplicables.

***Exemple***. Une illusion auditive est lancée sur un chat pour lui donner une voix de canard, je vois alors un chat (la réalité) et je l'entends faire coin-coin (l'illusion). J'ai beau me dire que c'est impossible, je conti­nue à voir un chat (la réalité) qui fait coin-coin (l'illusion).

### Sorts d’illusion-suggestion

#### Chatouilles (Cité) R-4 r1+

**Durée** : un tour par point de rêve

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 de rire, selon les désirs du Gardien. Cette Suggestion est très utilisée par les lutins et les Sylvains.

#### Concentration (Monts) R-6 r2

**Durée** : jusqu’à HN

Ce sortpermet 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 et parer, sans malus. La concentration n’est pas rompue si l’on est touché et n’encaisse qu’une égratignure ; elle est rompue pour blessure légère et au-delà.

#### Égarement (Désolation) R-4 r4

**Durée** : Une heure

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 critiques. 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.

#### Éthylisme (Cité) R-5 r1+

**Durée** : jusqu’à HN

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 r doses. La cible joue ensuite un jet de constitution + résistance avec une difficulté égale au nombre de doses pour ne pas se retrouver complètement éméché, voire en coma éthylique.

#### Fatigue (Nécropole) R-7 r5

**Durée** : Instantanée

Ce sort provoque l’illusion d’une grande fatigue, qui est interprétée comme une fatigue réelle. La cible peut effectuer un jet de volonté à -5. En cas de réussite mineure ou d’échec, 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 que la cible obtienne une réussite majeure. Tant qu’il échoue, la victime est contrainte.

#### Fauchage (Plaines) R-6 r5

**Durée** : Instantanée

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-Rêve (Désert) R-6 r5

**Durée** : Instantanée

Ce sort donne le pseudo-souvenir d’une courte séquence de rêve, néanmoins interprété 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

Durée : Instantanée

La suggestion d’une idée drôlatique cause un irrépressible fou-rire, automatique le premier tour. Puis pour les tours suivants, la cible doit réussir volonté à –5, ou continuer à rire. Tant que la cible rit, elle est considérée contrainte.

#### Gigue (Forêt) R-5 r1+

**Durée** : jusqu’à HN

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 exécute est une gigue endiablée qui lui coûte 1 point d’endurance par tranche de 30 secondes. La cible a un malus de –1/r à toute action qu’elle tenterait pendant la danse. Cependant quelqu’un qui essaierait de lui tirer dessus ou de l’attaquer aurait également un malus de –1/r 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

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.

#### Insensibilité (Monts) R-8 r1+

**Durée** : jusqu’à HN

La cible devient en partie insensible à la douleur jusqu’à la fin de sa prochaine heure de naissance. Elle n’est pas contrainte si elle subit des blessures graves ou critiques.

#### Invisibilité totale (Fleuve) R-12 r10

**Durée** : jusqu’à HN

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, 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 un conflit de sens. 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 verte apparaît à la place de la cible, affectant grossièrement la forme de cette dernière. 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 et les conditions du combat redeviennent normales.

#### Merveilleux contes d’Onkause (Cité) R-5 r1+

**Durée** : une heure

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 se débarrasse d’un moral négatif qui la contraint.

+ Elle peut 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-agressivité (Sanctuaire) R-4 r3

**Durée** : Instantanée

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. 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+

**Durée** : Selon r dépensé

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.

#### Nudité d’Hypnos (Lac) R-8 r4

**Durée** : jusqu’à HN

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.

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, un conflit de sens ; elle redevient invisible dès que cesse ce dernier. L’invisibilité n’est perdue, et définitivement, que si l’arme est lâchée par la cible. Même chose pour toute autre pièce d’équipement.

#### Oubli (Fleuve) R-8 r6+

**Durée** : Selon r dépensé

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’œuvrer, et *Annulation de Magie* peut l’annuler selon les règles normales. À défaut, le rituel de *Conjurer l’Oubli* peut être utilisé, mais ne restitue les souvenirs que sélectivement, en réponse à une question précise.

#### Peur (Nécropole) R-5 r5

**Durée** : Instantanée

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 contrainte 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 contrainte.

#### Repos (Cité) R-3 r2+

**Durée** : Instantanée

L’illusion-suggestion d’un grand repos crée la sensation réelle d’être reposé. Pratiquement, la créature visée regagne 1d6 points d’endurance pour chaque 2r dépensés. Si par exemple 6 points de rêve sont dépensés, 3d6 points d’endurance sont récupérés.

#### Robe d’Hypnos (Monts) R-6 r4

**Durée** : jusqu’à HN

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 apparence 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 illusion perdure, utiliser conjointement à son sujet le sort standard de *Transfiguration*.

#### Robe fantasmagorique (Gouffre) R-7 r4

**Durée** : jusqu’à HN

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 dépensés quand même.

Si la cible est réellement nue, seul le fait de la toucher peut générer un conflit de sens, pas son comportement. 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 bouclier… 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.

#### Satiété (Sanctuaire) R-4 r3+

**Durée** : jusqu’à HN

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 l’équivalent d’un point de sustentation pour chaque tranche de 3r dépensés.

#### Sérénité (Collines) R-3 r3

**Durée** : Instantanée

L’effet de sérénité ne s’applique qu’aux humanoïdes. La suggestion d’une intense satisfaction est source d’une sérénité réelle. Le voyageur n’est plus contraint par le moral.

#### Sommeil (Marais) R-9 r1+

**Durée** : Selon r dépensé

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 tours 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 tours (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+

**Durée** : r round

Le Soufflet peut être dirigé contre toute créature, humanoïde ou animale. Son effet, instantané, est celui de l'illusion d'une gifle magistrale, mimant des dommages non mortels. Le +dom de l'agression est égal au nombre de points de rêve dépensé. À l’exception des animaux qui peuvent faire jouer entièrement leur protection naturelle, la protection applicable peut être au maximum de deux points.

Les effets ne durent que r round (la victime regagne tout ces point d'endurances au bout de ce laps de temps) mais en cas d'inconscience, la victime se réveille selon les règles normales.

#### Suggestion (Désert) R-9 r3+

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 tour. Si par exemple l’ordre donné est « cours ! » ou « fuis ! », la victime courra, fuira, pendant un tour. À 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 des langues (Pont) R-8 r4

**Durée** : jusqu’à HN

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 présente, 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 échouer à un JR. 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. À 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.

### Sorts d’illusions sensorielles

#### Invisibilité (Fleuve) R-10 r8

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’œil 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 verte apparaît à la place de la cible, affectant grossièrement la forme de cette dernière. 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.

#### Métamorphose (Gouffre) R-8 r6

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 conflit de sens.

#### Transfiguration (Monts) R-6 r4

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 perception 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.

#### Tympan d’Hypnos (Collines) R-5 r4

*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 de perception 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.

#### Narine d’Hypnos (Plaines) R-4 r3

*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).

#### Langue d’Hypnos (Cité) R-3 r2

*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.

#### Sens Accrus

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 bonus de +1 en perception pour chaque tranche de dépense indiquée dans les libellés ci-dessous. L'effet prend fin au bout d'une heure.

Goût Accru (Marais) R-4 r2+

Odorat Accru (Marais) R-3 r2+

Ouïe Accrue (Lac) R-8 r4+

Touché Accru (Fleuve) R-6 r3+

Vue Accrue (Fleuve) R-8 r4+

### Rituels de communication

Les rituels de lecture d’Hypnos 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. 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.

#### Harpe d’Hypnos (Monts) R-4 r1+

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 tour par point de rêve dépensé.

#### Miroir d’Hypnos (Nécropole) R-5 r1+

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 tour par point de rêve dépensé.

#### Voix d’Hypnos (Désert) R-4 r4

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 douze heures draconiques. 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 réentend toute la conversation, comme si on repassait la bande. La durée de réécoute est d’un tour, 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.

#### Invoquer sa voix (Cité) R-6 r1+

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 d’un tour par point de rêve dépensé. Étant à sens unique, le haut-rêvant n’a pas le retour.

#### Invoquer son image (Sanctuaire) R-6 r1+

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 d’un tour par point de rêve dépensé.

#### Invoquer sa présence (Nécropole) R-9 r1+

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 d’un tour par point de rêve dépensé.

### Rituels d’invocation de créatures

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.

#### Invocation d’un Âne Cornu (Collines) R-8 r7

Un Âne Cornu est un bel âne gris avec de grandes cornes recourbées comme un mouflon, qui apparaît à moins d’empathie pas 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. Ses caractéristiques sont semblables à celles d’une chamule.

#### Invocation d’un destrier de Noape (Cité) R-7 r8

Fait apparaître un destrier armuré (cheval de guerre lourd), qui disparaît dès que son cavalier met pied à terre. Il ne supporte pas que quelqu'un d'autre que le lanceur du sort ne montent sur lui.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 26 | End | 50 |
| Constitution | 24 | Vitesse | 14/58 |
| Force | 25 | +dom | +7 |
| Perception | 12 | Enc. | 22 |
| Volonté | 10 | Protection | 5 |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Ruade | 15 | +6 | +11 |
| Esquive | 9 | +3 |  |
| Saut | 12 | +4 |  |
| Course | 12 | +4 |  |

#### Invocation d’un essaim de Guêpes Furies (Forêt) R-4 r5

Un essaim de Guêpes Furies surgit de la déchirure, sortes de grosses guêpes aux bourdonnements très léger, 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** : à chaque tour 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 non mortel. 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille |  | Vie |  |
| Constitution |  | End |  |
| Force |  | Vitesse | -/28/- |
| Perception | 12 | +dom | +2 |
| Volonté |  | Enc. |  |
| Rêve | 10 | Protection |  |

#### Invocation d’un fou du Roi (Cité) R-6 r6

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’asseoir 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 7 | Vie |  |
| Constitution | 10 | End |  |
| Force | 16 | Vitesse |  |
| Perception | 16 | +dom |  |
| Volonté | 15 | Enc. |  |
| Rêve | 10 | Protection |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Acrobatie | 16 | +6 |  |
| Esquive | 15 | +3 |  |
| Comédie | 15 | +6 |  |
| Danse grotesque | 16 | +6 |  |
| Discrétion | 15 | +4 |  |
| Escalade | 15 | +4 |  |
| Chant | 15 | +4 |  |
| Flûte (ou autre) | 15 | +4 |  |
| Saut | 16 | +4 |  |
| Travestissement | 15 | +4 |  |

**Échec critique** : 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.

#### Invocation d’un Guerrier sorde (Cité) R-8 r7

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 dix tours, 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 d’empathie pas. Sa vitesse est limitée à douze pas par tour, 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 ainsi que par les sorts individuels de Thanatos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 13 | End | 30 |
| Constitution | 15 | +dom | +2 |
| Force | 15 | Protection | 6 |
| Perception | 10 |  |  |
| Volonté | 16 |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Épée sorde | 14 | +5 | +5 |
| Dague | 14 | +5 | +3 |
| Corps-à-corps | 14 | +5 | +2 |
| Bouclier | 14 | +5 |  |
| Esquive | 10 | +5 |  |
| Vigilance | 10 | +5 |  |

#### Invocation d’un Guerrier turme (Forêt) R-8 r7

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 quatre fois l’empathie du dormeur en pas. 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 11 | End | 24 |
| Constitution | 13 | +dom | 0 |
| Force | 12 | Protection | 2 |
| Perception | 16 |  |  |
| Volonté | 12 |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Dague | 12 | +5 | +1 |
| Corps-à-corps | 12 | +5 | 0 |
| Esquive | 11 | +5 |  |
| 16 | +5 |  |  |

#### Invocation d’un Kanaillou (Mont) R-5 r4

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 tours). 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.

#### Invocation d’un Nonechalepasse (Cité) R-8 r7

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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 13 | End | 30 |
| Constitution | 15 | +dom | +2 |
| Force | 15 | Protection | 6 |
| Perception | 10 |  |  |
| Volonté | 16 |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Épée sorde | 14 | +5 | +5 |
| Dague | 14 | +5 | +3 |
| Corps-à-corps | 14 | +5 | +2 |
| Bouclier | 14 | +5 |  |
| Esquive | 10 | +5 |  |
| Vigilance | 10 | +5 |  |

#### Invocation d’un Ourf malheureux (Forêt) R-9 r9

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 expressément. 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 d’empathie pas du Haut-Rêvant). Il subit naturellement l'effet de tous les sorts agissant sur les animaux. Caractéristiques et compétences semblables à un Grizzal.

#### Invocation d’un Passeur de Yalm (Pont) R-8 r7

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 (empathie pas 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 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 8 | Vie | Na |
| Constitution | 12 | End | Na |
| Force | 10 |  |  |
| Perception | 14 |  |  |
| Volonté | 10 |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétence** | **Niv** |
| Survie en marais | +10 |
| Navigation | +10 |
| Bricolage | +7 |
| Charpenterie | +7 |
| Métallurgie | +7 |
| Acrobatie | +7 |
| Escalade | +7 |
| Vigilance | +7 |

#### Invocation d’un Serpent Glusk (Forêt) R-8 r6

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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 1 | End | 5 |
| Constitution | 4 |  |  |
| Force | 2 |  |  |
| Perception | 13 |  |  |
| Volonté |  |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Morsure | 12 | +4 | -4 |
| Esquive | 13 | +4 |  |
| Discrétion | 16 | +6 |  |

**Venin** : 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. Rapidité : 3 rounds ; Malignité : 4 ; Dommages : la victime subit un malus de -1 dans toutes ses activités physiques, y compris éventuellement le jet de Constitution pour résister au poison. On considère que, dès qu’elle atteint -10 de malus, la cible est totalement paralysée ; Remèdes : -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.

#### Invocation d’une luciole de Mielh (Cité) R-3 r3

La Luciole de Mielh à l'apparence d'un petit feux 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 pas. 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 (la base est -11) et des points de Rêve (minimum 1) – 12 points à répartir pour une mineure, 20 points pour une majeure.

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…

À 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. À 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 cœur d'artichaut et adore les situations romantiques ; elle brille alors de tous ses 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 un jet de rêve avec son Obéissance en compétence (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. À 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 (caractéristique 25 à +10) et étant une Entité de Rêve, pour que le coup porte, il faut réussir un jet de rêve 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 rêve, 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. Elle veut toujours se cacher derrière vous, voir même sous vos vêtements. L'ennui c'est qu'elle est constituée de feu véritable et à les mêmes caractéristiques d'Esquive et de résistance que sa cousine…

#### Invocation des araignées taménéennes (Forêt) R-7 r8

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 l’agilité 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille |  | End | 20 |
| Constitution |  | Protection | d2 (chitine) |
| Force |  | Nb Apparais. | d3 |
| Perception |  |  |  |
| Volonté | 18 |  |  |
| Rêve | 13 |  |  |

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)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Fil | 17 | +7 |  |
| Escalade | 18 | +8 |  |
| Esquive | 18 | +5 |  |

**Venin de l’araignée tamenéenne**. 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 +16, Tanemiel doré +10, Tanemiel +8.

#### Invocation des coursiers de Psark (Plaines) R-8 r7

Les coursiers de Psark apparaissent toujours au nombre de sept. Ce sont de grands chevaux blancs à crinière blond doré, 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’équitation 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 minutes 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 démonte volontairement ou accidentellement.

+ Chaque coursier ne peut se trouver éloigné de *chacun* de ses congénères d’une distance supérieure à trois 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 négative, il refuse tout bonnement de sauter. Si son cavalier tente de l’y obliger, il s’estime agressé et se dématérialise. Que le coursier saute sans jet de dés n’implique pas que son cavalier en soit dispensé : agilité/animaux – difficulté envisagée.

+ Les coursiers ont une vitesse maximale de 60 trottes par heure draconique et peuvent effectivement parcourir 60 trottes en une heure, quel que soit le type de terrain. Si celui-ci est accidenté, c’est simplement le jet d’animaux 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 d’endurance.

#### Invocation des Foameurs (Lac) R-7 r8

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. À 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 15 | End | 29 |
| Constitution | 14 | Vitesse |  |
| Force | 12 | +dom | 0 |
| Perception | 13 | Enc. |  |
| Volonté | 12 | Protection |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** |
| Charpenterie (marine essentiellement) | 16 | +9 |
| Maçonnerie | 16 | +9 |
| Survie en marais | 12 | +7 |
| Survie en mer | 12 | +10 |
| Armurerie | 16 | +7 |
| Natation | 12 | +10 |
| Navigation | 10 | +10 |

#### Invocation des marmitons de Pavois (Cité) R-8 r7

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 sept convives et, à raison de trois points par personne, le plat contient vingt-et-un points de sustentation. Aux joueurs de se les partager selon leur propre nombre. La bonbonne contient pareillement vingt-et-une mesures.

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 volonté/(Moral) + Intendance – 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 il perd du moral*.*

Les Marmitons assistent au repas, jusqu’à ce qu’on leur donne l’ordre de desservir, moment auquel tout se dématérialise, marmitons, 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.

#### Invocation des panoplistes (Cité) R-8 r7

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 pas de diamètre, pour une hauteur de 1 à 3 pas. 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 Panoplistes dressent tout cela en trois 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.

#### Invocation des Secouristes blanc (Sanctuaire) R-8 r7

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’éventuels 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.

Le Secouriste disparaît dès que le combat est terminé ET que tous les blessés ont été soignés.

#### Invocation des Zarras (Lac) R-7 r8

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’il 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 d’animaux et/ou spectacle 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…

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 13 | End | 24 |
| Constitution | 12 | Vitesse | 3 (terre)15/30 (eau) |
| Force | 12 | +dom | 0 |
| Perception | 7 | Protection | 2 |
| Volonté | 10 |  |  |
| Rêve | 13 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Rostre | 12 | +3 | +2 |
| Morsure | 12 | +3 | +3 |
| Esquive (eau) | 12 | +3 |  |

#### Invocation d'un érudit de Jajou (Forêt) R-7 r8

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 endroit ou 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 désirée 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.

#### Invocation d'un Messager du Froid (Cité) R-8 r8

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:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 15 | End | 26 |
| Constitution | 11 | +dom | 0 |
| Force | 11 |  |  |
| Perception | 10 |  |  |
| Volonté | 10 |  |  |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Épée de glace | 11 | +5 | +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.

#### Invocation d'une tortue kraneuse (Désert) R-7 r8

La tortue Kraneuse est une tortue géante qui ne vit que dans les déserts. Elle mesure près de trois mètres de haut pour plus d’une tonne et peut emporter un gros paquet de marchandises. Elle est de plus dotée d'un palanquin en bois fixé sur la carapace, d'environ trois pas sur trois, 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 d’empathie pas de la tortue, elle se dématérialise.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Taille | 31 | End | 63 |
| Constitution | 32 | Vitesse | 9/18 |
| Force | 26 | +dom |  |
| Perception | 7 | Enc. |  |
| Volonté | 15 | Protection | 4 (peau nue)10 (carapace) |
| Rêve | 10 |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence** | **Car** | **Niv** | **+dom** |
| Survie en désert | 15 | +5 |  |

#### Invocation d’une Vierge d’Olis (Sanctuaire) R-7 r8

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 elle 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 empathie doivent réussir un jet de volonté ajusté au pouvoir de séduction de la vierge (voir plus loin). Si le jet échoue, le personnage est contraint pendant un nombre de tour 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 et dès qu’ils ne sont plus contraints, 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 contraintes 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 plusieurs 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** | **Yeux** | **1d4** | **Carnation** | **1d4** |
| 1 | Blonds | 1 | Noisette | 1 | laiteuse |
| 2 | châtains | 2 | bleus | 2 | rosée |
| 3 | Noirs | 3 | verts | 3 | mate |
| 4 | Roux | 4 | noirs | 4 | ambrée |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Âge** : d6+13 | **Apparence** : d6+15 | **Chant** : d6+5 |
| **Beauté** : d3+13 | **Agilité** : d6+15 | **Comédie** : d6+1 |
| **Taille** : d4+6 | **Perception** : d6+15 | **Danse** : d6+5 |

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** |  |
| 14 ans | 0 | 16 | +1 |
| 15 ans | +1 | 17 | +2 |
| 16 ans | +2 | 18 | +3 |
| 17 ans | +2 | 19 | +4 |
| 18 ans | +1 | 20 | +5 |
| 19 ans | 0 | 21 | +6 |

**Exemple** : Une Vierge d’Olis de 15 ans ayant 17 en Apparence a un Pouvoir de Séduction de 3.

### Rituels d’invocations d’esprits

Voici une variante aux sorts d'invocation habituels. 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.

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. 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.

#### Invocation d’un éclaireur jajou (Forêt) 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 quelqu’un 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.

#### Invocation d’un guérisseur mauve (Sanctuaire) R-8 r8

**Gains**. Médecine +5 ; Chirurgie +5 ; Don limité de résistance à la maladie (comme la tête de dragon) ; Pouvoir de guérison 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 blessée 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.

#### Invocation d’un maître d’arme de Sergal (Cité) R-9 r10

**Gains**. Force 15 ; Agilité 16 ; Toutes armes de mêlée +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...

### Rituels de conjuration

#### Annulation de ses propres illusions (variable) R-4 r2

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 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.

#### Conjurer l’oubli (Lac) R-4 r4

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.

## Narcos

Un objet magique est un objet capable d'obtenir un effet que le même objet normal ne saurait obtenir, comme un haut-rêvant obtient un effet dont est incapable un vrai-rêvant. Les objets magiques sont les « haut-rêvants » des objets normaux. Or la magie est la manipulation du rêve et pour cela le rêve est indispensable. Le rêve ne peut être atteint que par le rêve. En termes de jeu, pour être magique, un objet doit posséder des points de rêve. Conférer des points de rêve à la matière inerte est le point de départ absolu de toute magie de Narcos. Le haut-rêvant l'accomplit par le rituel Enchantement. Mais la matière inerte n'est pas faite pour recevoir du rêve, elle se comporte à son égard comme si elle était poreuse, et le rêve qu'on lui donne s'en échappe peu à peu. Pour remédier à cela, pour que le rêve demeure de façon permanente dans l'objet, le haut-rêvant a recours au rituel de Permanence. Mais la matière est sans intelligence, et même possédant du rêve, elle ne peut s'en servir que si elle est guidée par une intelligence réelle. L'objet est un serviteur qui a besoin d'un maître, une forme de communion doit exister entre les deux. Pour que ce rapport puisse exister, le haut-rêvant accomplit le rituel de Maîtrise. Mais posséder du rêve, permanent et maîtrisé, n'est pas encore suffisant pour être un objet magique digne de ce nom. Encore faut-il un pouvoir. Ce pouvoir, c'est-à-dire l'effet magique dont sera capable l'objet terminé, le haut-rêvant le confère par un rituel d’Écaille. « Écaille » est le nom générique donné aux différents pouvoirs que peut posséder un objet. Il en existe trois grandes sortes :

* Ecaille d'Efficacité pour rendre l'objet plus efficace (cas d'une arme magique),
* Ecaille d'Activité pour rendre l'objet capable de lancer un sort (baguette magique)
* Écaille de Protection pour rendre l'objet capable de protéger son utilisateur (amulette de protection).

Telles sont les quatre principales étapes, les quatre principaux rituels concourant à l'élaboration d'un objet magique, qui doivent toujours être accomplis dans cet ordre : Enchantement, Permanence, Maîtrise, Ecaille. D'autres rituels secondaires peuvent intervenir et s'intercaler entre les quatre principaux, dépendant du type d'objet désiré et de la matière utilisée. La matière est souvent si gourmande en points de rêve que le haut-rêvant n'est pas assez riche pour la satisfaire d'un seul coup. Le rituel d'Enchantement peut être répété indéfiniment pour rajouter chaque fois des points de rêve, mais entre chaque doit être accompli un rituel de Purification.

D'une manière générale, Purification doit toujours s'intercaler entre l'accomplissement de deux rituels identiques. La matière est décidément réfractaire au rêve, et seules deux de ces formes acceptent de recevoir du rêve : l'élément Eau et les gemmes. Vouloir enchanter toute autre forme de la matière entraîne un cas de magie impossible.

Donner du rêve à un liquide aboutit à créer une potion magique, l'« objet » magique le plus simple.

Donner du rêve à une gemme aboutit à créer un «objet» magique véritablement digne de ce nom. Mais une gemme n'est pas pratique à manipuler, et comment imaginer une arme magique sous la forme d'une gemme ? Pour remédier à cela, le haut-rêvant incruste la gemme dans un objet véritable, en sorte que le rêve et le pouvoir de la gemme puisse s'étendre à tout l'objet. Pour que ce mariage soit possible et fructueux, le haut-rêvant accomplit le rituel d'Alliance.

Des haut-rêvants à l'esprit pratique ont imaginé qu'un même objet pourrait avoir des pouvoirs séparés et différents, par exemple une amulette capable de protéger de plusieurs maux distincts, une épée capable de mieux toucher l'adversaire et pouvant parallèlement lancer un sort. Cela devrait être possible puisque le pouvoir provient non pas de l'objet lui-même mais de la gemme qui y est incrustée. Il suffirait d'incruster plusieurs gemmes ayant des pouvoirs différents. C'est en effet possible, mais pour que l'objet s'y retrouve parmi tous ses pouvoirs, le haut-rêvant doit accomplir sur chaque gemme un rituel d'Individualité.

L'objet magique est servile et ne fonctionne que sous l'impulsion consciente de son utilisateur, lorsqu'il pointe par exemple sa baguette capable de lancer un sort ou assène un coup de son épée magique.

Or il est des cas où la conscience de l'utilisateur peut faire défaut, c'est le cas des amulettes de protection. Comment savoir, par exemple, qu'on est sur le point de contracter une maladie, en sorte d'être capable de déclencher la protection ? Pour cela, les Ecailles de Protection sont différentes des autres, elles incluent un pouvoir de veille, afin de pouvoir agir spontanément dès que le danger se présente. Cette mini-intelligence implique un surcroît de points de rêve dans l'objet, points de rêve qu'il dépense à chaque fois qu'il fonctionne. Un autre problème se profile alors : que se passe-t-il lorsque l'objet n'a plus de points de rêve ? Le haut-rêvant peut-il en remettre ? Oui, il le peut, mais l'objet ayant atteint un stade d'élaboration où Enchantement n'est plus possible, il doit accomplir pour cela le rituel de Restauration. Un effet magique ne peut se produire que s'il y a une dépense d'énergie onirique. Les objets magiques usuels sont incapables d'assumer cette dépense. Ils se bornent à apporter le pouvoir à leur utilisateur, et c'est ce dernier qui dépense les points de rêve exigés par l'effet. Puis il les regagne en rêvant dans les Hautes Terres du Rêve. L'objet magique n'a rien à regagner puisqu'il ne dépense rien. Le cas est légèrement différent pour les amulettes de protection qui en dépensent tout de même un peu, mais n'en sont pas moins incapables de récupérer par elles-mêmes.

Des haut-rêvants ambitieux ont trouvé pénible qu'un objet ne puisse fonctionner tout seul et de toujours devoir y aller de leur poche. Comment concevoir un dispositif capable de garder la maison, de répondre aux visiteurs, ou de dissuader les intrus en déclenchant un piège, s'il faut toujours être présent pour le faire fonctionner et l'alimenter ? Ils ont imaginé les Grandes Écailles de Narcos dont chacune correspond à un pouvoir unique autrement impossible à obtenir. Et pour être sûr que l'objet fonctionne même en leur absence prolongée, et récupère de lui-même ses points de rêve, ils ont imaginé le rituel d'Autonomie. Ce rituel n'est compatible qu'avec certaines Grandes Ecailles de Narcos.

Voilà. Toutes les pièces du puzzle ont été présentées, il n'y en a pas d'autres. Nous pouvons examiner le processus en détail.

### Enchantabilité

Ne peut être enchantée que la matière possédant un certain degré de pureté ; et de fait, seules l'eau et les gemmes peu-vent l'être et accepter de recevoir du rêve. Par eau, on entend l'élément Eau (tel qu'il est décrit au chapitre d'Oniros), c'est-à-dire tous les liquides même s'ils ne sont pas réellement aqueux, à l'exclusion des métaux et des liquides d'origine organique. Par gemme, on entend les pierres précieuses translucides, dont la pureté est justement appelée « eau » par les orfèvres. Un liquide enchanté devient une potion magique. Une gemme enchantée est l'indispensable cœur d'un objet magique. La matière possède une inertie, premier problème auquel est confronté le haut-rêvant. En termes d'enchantement, l'inertie représente le nombre de points de rêve nécessaire pour saturer la matière utilisée, en sorte qu'un excédent éventuel puisse réellement avoir un pouvoir actif. Les points de rêve inertes sont ceux qui sont entièrement engloutis par l'inertie de la matière ; les points actifs sont un excédent éventuel.

Seules les potions, les amulettes de protection et les objets autonomes ont besoin de points actifs. Tous les autres se bornent à leurs points inertes.

### Inertie

#### Eau

L'inertie de l'élément Eau est toujours de zéro, quel que soit le fluide considéré. Autrement dit une potion magique n'a pas de points inertes, tous les points de rêve conférés sont directement actifs.

#### Gemmes

L'inertie des gemmes dé-pend de leur pureté et de leur taille. La pureté des gemmes est mesurée sur une échelle de 1 à 7. Une pierre d'une pureté inférieure à 1 est semi-précieuse et ne mérite pas le terme de gemme. Il n'existe aucune pureté supérieure à 7. La taille des gemmes, c'est-à-dire leur volume, est mesurée en pépins. Une gemme de 10 pépins fait 1 cm3. (D'autres détails pratiques sont donnés sur les gemmes, noms, couleurs, prix, dans le chapitre sur les Lapidaires) L'inertie d'une gemme est la différence de 7 – pureté. Une gemme de pureté 7 (le maximum) a une inertie de zéro, comme l'eau. Une gemme de pureté 1 (le minimum) a une inertie de 6. Pour pouvoir être enchantable, c'est-à-dire accepter la présence de rêve, une gemme doit avoir une taille supérieure à son inertie.

L'enchantabilité d'une gemme est la différence de taille - inertie.

Soit une larme de dragon (gemme rouge intense) d'une taille de 8 pépins et de pureté 6, on calcule ainsi son inertie : 7 - 6 = 1 ; puis son enchantabilité : 8 - 1 = 7. L'enchantahilité étant positive, la gemme peut être enchantée. Soit maintenant une séliphane (gemme verte) de taille 3 et de pureté 2, son inertie est de : 7 - 2 = 5 ; et son enchantabilité : 3 - 5 = -2. L'enchantabilité étant négative, la gemme ne peut pas être enchantée.

#### La matière

L'inertie ne se limite pas à celle de la gemme, il faut tenir compte du celle du matériau auquel la gemme est alliée, qui en engloutit également une certaine quantité. Tous les matériaux n'ont pas la même inertie, selon la table ci-après. Quand un objet est composite, c'est l'inertie du matériau le plus inerte qui s'applique globalement. Un bouclier de bois (inertie 21), recouvert de cuir (inertie 14) et clouté de fer (inertie 28) a une inertie globale de 28, celle du fer.

|  |
| --- |
| Inertie de la matière |
| Or | 7 |
| Argent | 14 |
| Septimel | 14 |
| Cuivre, étain, bronze | 21 |
| Bois | 21 |
| Terre, roc, verre | 21 |
| Fer | 28 |
| Plomb | 35 |

Soit une gemme d'inertie 2 incrustée dans une baguette d'argent, l'inertie totale de l'objet se calcule ainsi : 2 (inertie de la gemme) + 14 (inertie de l'argent) =16, indiquant que l'objet doit recevoir 16 points de rêve pour être opérationnel.

### Ordre des Opérations

#### Potions magiques

Les potions magiques sont ce qu'il y a de plus simple à élaborer, ne nécessitant usuellement que le rituel d'Enchantement. Lors du ciblage de ce rituel, en touchant du doigt le liquide, le haut-rêvant y insuffle le nombre de points de rêve qu'il a paramétré au lancer. Ces points de rêve sont directement actifs. Selon le genre de potion, ils servent de multiplicateur au pouvoir naturel (potions de soin) ou s'y ajoutent (remèdes et antidotes enchantés). Chaque cas d'enchantement possible d'un liquide est traité à sa place dans les règles. On trouvera dans le livre III une intéressante potion de décalage temporel obtenue en enchantant la décoction d'une herbe appelée chronophile.

**Les liquides enchantés n'ont de pouvoir que s'ils sont bus et l'intégralité du liquide enchanté doit être bue par le même buveur.**

Toute potion magique perd systématiquement 1 point de rêve par jour, au moment consacré de l'extrême fin du Château Dormant. Perdant son dernier point, elle s'auto-détruit et s'évapore. Il est possible de rajouter à tout moment des points de rêve dans une potion à condition d'y effectuer préalablement un rituel de Purification. Une potion magique se conserve indéfiniment tant qu'elle possède encore du rêve. Pour prévenir l'évaporarion quotidienne d'un point de rêve, le haut-rêvant peut y accomplir un rituel de Permanence, mais ce rituel coûte un point de seuil. Rendue permanente, une potion ne perd plus de points de rêve et peut se conserver des années tant qu'elle reste dans une fiole hermétique.

#### Objets magiques

La première action consiste à choisir une gemme enchantable et de la plus grande enchantabilité possible. Plus cette dernière sera grande, plus le haut-rêvant pourra poser d'écaillés de pouvoir. La seconde action consiste à choisir ou fabriquer l'objet qui recevra la gemme et sera finalement l’objet magique. Le type et la forme de l'objet sont importants selon le pouvoir que l'on veut qu'il exerce. Un objet magique peut se limiter à la gemme seule, mais rares sont les cas où elle peut être utilisée pratiquement. La troisième action consiste à incruster ou sertir la gemme dans l'objet choisi, action qui implique la compétence Orfèvrerie. Au lieu d'être sertie, la gemme peut être alchimiquement pulvérisée et être inclue dans l'alliage de l'objet si ce dernier est en métal. La conséquence est que la gemme ne sera pas extérieurement visible puisque participant de la structure-même de l'objet. La recette alchimique de Pulvérisation se trouve au Livre II – Secrets Oubliés. S'occuper soi-même de l'alliage d'un objet requiert la compétence Métallurgie pour le fer ou le bronze, et Orfèvrerie pour les métaux précieux.

Un objet magique peut être fait de n'importe quel matériau, y compris du septième élément, quelle que soit son inertie. Seule compte l'enchantabilité de sa gemme. Si une gemme non enchantable (enchantabilité nulle ou négative) est incrustée à un objet, elle ne pourra pas être enchantée et l'objet ne sera jamais magique.

#### Alliance

Etant maintenant en possession d'un objet disparate (objet + gemme), le haut-rêvant doit régulariser la situation et faire en sorte qu'ils soient unis à jamais. Pour cela, il doit accomplir un premier Enchantement sur la gemme et lui conférer au minimum un nombre de points de rêve égal à son inertie +1, en sorte que la gemme possède au moins un point actif. A ce stade, l'inertie du matériau ne joue pas encore. Puis, cela fait, le haut-rêvant accomplit le rituel d'Alliance. La conséquence est que le matériau engloutit immédiatement les points de rêve de la gemme pour combler sa propre inertie, mais les deux sont maintenant alliés. Tout nouveau point d'enchantement conféré à la gemme ira combler l'inertie du matériau jusqu'à ce qu'il soit saturé, les derniers points de rêve apportés comblant finalement l'inertie de la gemme-même. Une fois l'Alliance accomplie, ce qui s'applique à la gemme s'applique à l'objet. C'est pourquoi on parlera ci-après d'enchantement de l'objet, bien qu'en réalité le rêve s'adresse prioritairement à la gemme. Une gemme alliée à un objet y est magiquement soudée. Aucun moyen normal ne peut la retirer.

**Alliance ne peut être accompli que sur une gemme enchantée possédant au moins un point de rêve actif.**

#### Enchantement

Le haut-rêvant possède maintenant un embryon d'objet magique (objet + gemme alliée + quelques points de rêve) et connaît son inertie totale (inertie de la gemme + inertie de l'objet). Il peut continuer l'enchantement, c'est-à-dire continuer à donner des points de rêve à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement, jusqu'à concurrence de son inertie totale. Cela peut se faire en un nombre indéterminé d'étapes, le haut-rêvant conférant à chaque fois le nombre de points de rêve qu'il désire et qu'il peut se permettre. Il n'y a aucun délai théorique entre chaque Enchantement, mais comme pour les potions, l'objet perd un point de rêve par jour tant que Permanence n'a pas été accompli pour le stopper. Si le dernier point de rêve vient à être perdu, l'objet ne s'auto-détruit pas contrairement aux potions, mais faute de rêve, l'effet du rituel d'Alliance est annulé, l'objet redevenant banal et disparate. Il est possible de recommencer à zéro, ré-enchanter la gemme et ré-accomplir Alliance. Hormis le cas des amulettes et des (rarissimes) objets autonomes, l'enchantement est terminé dès que le nombre de points de rêve conféré est devenu égal à l'inertie : l'objet est plein. Le haut-rêvant peut maintenant songer à le rendre permanent.

**Entre chaque rituel d'Enchantement pour conférer des points de rêve, il est obligatoire d'accomplir un rituel de Purification.**

#### Permanence

Dès que l'objet a atteint le nombre de points de rêve voulu, le haut-rêvant doit y accomplir le rituel de Permanence pour en arrêter l'évaporation quotidienne. Sauf pour les potions, pour qui ce rituel est facultatif, l'accomplissement de Permanence est obligatoire pour tous les autres objets magiques. Hormis le cas des amulettes de protection et des objets autonomes qui demandent des points actifs, les points de rêve éventuellement excédentaires sont purement et simplement ignorés.

**Une fois le rituel de Permanence accompli, aucun point de rêve ne peut plus être rajouté à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement. L'accomplissement de Permanence diminue de 1 point le seuil de rêve du haut-rêvant.**

#### Maîtrise ou Autonomie

Le haut-rêvant est maintenant prêt pour l'avant-dernière étape : accomplir le rituel de Maîtrise ou d'Autonomie selon le type de pouvoir recherché. Ces deux rituels sont antinomiques et s'excluent mutuellement, on ne peut accomplir que l'un ou l'autre sur un objet magique. Autonomie est rarement utilisé, n'étant possible que pour de très spécifiques Grandes Ecailles de Narcos. Toutes les écailles de pouvoir courantes (Efficacité, Activité, Protection) exigent obligatoirement le rituel de Maîtrise.

#### Ecailles

Le haut-rêvant est maintenant arrivé au bout de sa peine, ou presque. Il ne lui reste plus qu'à conférer à son objet le pouvoir désiré en accomplissant la pose d'une ou plusieurs écailles. Cela fait, l'objet magique est entièrement terminé. Une gemme ne peut recevoir que des écailles d'un même type : une (seule) écaille d'activité, plusieurs écailles d'efficacité ou plusieurs écailles de protection, mais aucun mélange des trois types.

**Le nombre d'écailles d'un objet ne peut être supérieur à l'enchantabilité de sa gemme, ni être supérieur à 7 quelle que soit cette dernière. La pose de chaque écaille a un coût en points de seuil.**

#### Individualité

L'objet étant terminé et devenu fonctionnel, le haut-rêvant peut toujours le perfectionner en lui rajoutant des pouvoirs. Pour ce faire, il doit ré-incruster une nouvelle gemme et l'enchanter avec au moins un point de rêve actif. Toutefois, avant de pratiquer le rituel d'Alliance, il doit accomplir celui d'Individualité. Cela fait et Alliance ayant été accompli à son tour, le matériau engloutit comme précédemment les points de rêve pour combler son inertie. Le reste est alors accompli de la même façon. De nouvelles écailles étant finalement posées, elles constitueront un pouvoir distinct du premier. Puis le haut-rêvant peut recommencer avec une troisième gemme, et ainsi de suite. Il n'est pas possible d'opérer sur plusieurs gemmes de front. Un pouvoir doit être entièrement terminé avant de passer à un second. Dès qu'une nouvelle gemme est commencée, on ne peut plus revenir sur les précédentes. Un objet de métal ne peut contenir qu'une seule gemme pulvérisée inclue à son alliage.

Le rituel d'Individualité doit toujours précéder le rituel d'Alliance.

#### Ordre des Opérations

* Choix d'une gemme enchantable
* Choix de l'objet
* Sertissage, alliage de la gemme
* Enchantement gemme (1 point actif)
* Alliance
* Purification
* Enchantement objet
* Permanence
* Maîtrise
* Ecaille

Nitouche souhaite avoir une petite baguette magique capable de transformer le son de sa mandoline en son de flûte. Elle compte y arriver par une écaille d'activité lançant le sort d'illusion Tympan d'Hypnos. Notre riche voyageuse va trouver un orfèvre et lui commande un porte-plume en argent enrichi d'une petite larme de dragon (taille 3, pureté 5). La gemme n 'a qu 'une enchantabilité de 1, mais comme la haut-rêvante ne compte poser qu'une seule écaille, c'est suffisant et déjà bien assez cher. L'orfèvre accomplit le travail à sa satisfaction : le porte-plume a la forme d'une baguette sans en avoir l'ostentation. La haut-rêvante se met à l'œuvre. Comme il lui faut le temps de récupérer ses points de rêve avant dépasser au rituel suivant, elle sait qu'elle en a pour plusieurs jours. La gemme a une inertie de 2, elle commence par l'enchanter de 3 points de rêve. La gemme ayant maintenant un point actif, elle pratique le rituel d'Alliance et obtient un embryon d'objet magique d'une inertie totale de 14 (argent) + 2 (gemme) = 16, et possédant pour l'instant 3 points de rêve (les 3 points initialement conférés à la gemme). La haut-rêvante étant a sec, c'est tout pour aujourd'hui. Le lendemain, l'objet n'a plus que de 2 points de rêve. Nitouche accomplit Purification, puis un Enchantement de 8 points de rêve, totalisant maintenant 10 points. Le jour suivant, l'objet n'a à nouveau plus que 9 points. Re-Purification, puis nouvel Enchantement de 8 points, pour un total de 17. Le lendemain, l'objet retombe à 16 points de rêve, mais c'est juste ce qu'il lui faut, et Nitouche accomplit le rituel de Permanence, instant douloureux où elle perd un point de seuil, lequel tombe h 14. En échange, la haut-rêvante peut dormir sur ses deux oreilles : le rêve contenu dans l'objet est désormais captif, et elle peut souffler un peu. Nitouche accomplit ensuite le rituel de Maîtrise, obligatoire pour les objets capables de lancer un sort. Des jours plus tard, ayant récupéré son point de seuil en maîtrisant un Rêve de Dragon, la haut-rêvante se décide a poser l'écaillé d'activité, il n'y en a besoin que d'une seule. Mais cela lui coûte à nouveau 1 point de seuil, lequel retombe à 14. Puis elle cible l'objet d'un sort de Tympan d'Hypnos, paramétré « X son en son de flûte » et c'est terminé.

### Fonctionnement

Hormis le cas des objets auto-nomes, un objet magique est lié à son utilisateur, tel étant l'effet du rituel de Maîtrise. Pour que son pouvoir magique opère, l'utilisateur doit toujours s'en servir de la façon prévue par sa fonction normale. Un anneau doit obligatoirement être passé au doigt, un bracelet au poignet, une boucle d'oreille à l'oreille, un pendentif autour du cou, etc. Un arme magique doit être tenue en main, de même qu'une baguette et tout objet sans fonction apparente : statuette et autre bibelot. Si l'objet se résume à une gemme seule, celle-ci doit être tenue dans le creux de la main nue (non gantée).

#### Efficacité

Un objet magiquement efficace fonctionne spontanément dès qu'on l'utilise normalement, par exemple une épée magique avec laquelle on frappe, même si on ne sait pas qu'elle est magique.

#### Protection

Les objets dotés d'écaillés de protection (génériquement appelés amulettes quelle que soit leur forme) fonctionne spontanément du moment qu'ils sont utilisés comme on le doit (bague au doigt, boucle à l'oreille, etc.), même si on n'a aucune idée de leur pouvoir ni même qu'ils sont magiques.

#### Activité

Les objets dotés d'écaillés d'activité sont capables de lancer un sort. Pour les utiliser, il faut non seulement s'en servir comme on le doit, mais avoir une idée de leur pouvoir. Un haut-rêvant peut le découvrir par une Lecture d'Aura. Mais cette connaissance peut également être transmise comme n'importe quel renseignement.

Nitouche voudrait utiliser son porte-plume magique en concert, pour que le son de mandoline vire brusquement au son de flûte. Elle le confie à Brucelin en disant : «Dès que j'entame le solo, tu le pointes sur ma mandoline en pensant très fort : son de flûte !» Brucelin ayant une idée du pouvoir de l'objet, il est maintenant capable de l'utiliser.

Pour déclencher le sort, il suffit à l'utilisateur d'en exprimer mentalement le désir tout en pointant l'objet sur la cible choisie. L'utilisateur doit rester en état de concentration jusqu'à la fin du round, moment auquel il dépense les points de rêve exigés. Puis le sort est ciblé et fait effet comme n'importe quel sort «naturel» au tout début du round suivant. Si un jet de résistance est possible, il a lieu normalement.

#### Formes des objets

Un son devant être ciblé en pointant le doigt, un objet capable de lancer un sort doit avoir une forme analogue, remplaçant le doigt du magicien. L'idéal est une petite baguette, mais ce peut être également une dague, une épée, un bâton, ou tout bibelot plus long que large, capable de pointer. Si l'objet a une autre forme (anneau, boucle, bracelet, gemme seule) le ciblage ne peut opérer, et obligatoirement, que sur l'utilisateur lui-même. Dans tous les cas, l'objet doit pouvoir être en contact avec la peau (nue) de l'utilisateur. Les amulettes de protection peuvent avoir n'importe quelle forme. Elles ne fonctionnent toutefois que lorsqu'elles sont en contact avec la peau (nue) de leur possesseur. Dans ce but, il est judicieux de leur donner la forme de bijoux : bague, boucle d'oreille, etc. Les objets magiquement efficaces fonctionnent de par leurs propres formes. Ce sont les seuls qui n'exigent pas la peau nue de leur utilisateur : une épée magique peut par exemple être maniée par une main gantée.

#### Maîtrise

Le rituel de Maîtrise opère le lien entre l'objet et son utilisateur. L'accord est équitable : l'objet apporte le pouvoir, l'utilisateur apporte l'énergie pour le mettre en oeuvre (les points de rêve).

La toute première fois qu'un personnage utilise un objet magique (efficace, actif) ou que celui-ci fonctionne spontanément pour lui (protection), il doit le maîtriser. Cette maîtrise s'opère automatiquement, sans jet de dés, se traduisant simplement par le fait que l'utilisateur dépense immédiatement un nombre de points de rêve égal au nombre d'écailles de l'objet. Si le personnage n'a pas assez de points de rêve pour effectuer cette dépense, il n'en dépense aucun, mais l'objet n'étant pas maîtrisé, ne fonctionne pas. Les points de rêve de maîtrise sont en plus du coût normal d'utilisation. Une épée magique possédant 5 Écailles d'Efficacité, pour un bonus de +5 en combat, coûte 5 points de rêve de maîtrise.

#### Coût normal

Le coût normal d'un objet magiquement efficace est de 1 point de rêve par heure d'utilisation tant que l'objet ne cesse d'être tenu et utilisé. Une épée magique peut être utilisée pendant une heure pour la dépense d'un seul point de rêve (les combats durant plus d'une heure, 1200 rounds, sont rarissimes) ; mais si l'épée est lâchée ou remise au fourreau avant la fin de l'heure, puis re-dégainée et réutilisée, un nouveau point de rêve doit être dépensé. Le coût normal d'un objet magiquement actif, capable de lancer un sort, est égal au coût normal, paramétré, du sort en question.

Une baguette capable de lancer Tympan d'Hypnos (r4) coûte normalement 4 points de rêve à chaque utilisation. Le coût normal d'une amulette de protection est de 1 point par heure. Autrement dit, dès qu'une amulette fonctionne, elle coûte un point de rêve à son possesseur, puis peut fonctionner à nouveau un nombre indéfini de fois pendant l'heure qui suit, sans autre coût.

Toutefois, l'amulette dépense quant à elle 1 point par fonctionnement, et non par heure, point qu'elle puise sur ses points actifs. Soit une amulette de protection contre les lames. Au cours d'un combat d'une dizaine de minutes, son possesseur est touché 4 fois, ayant a jouer 4 jets d'encaissement. Il ne dépense, lui, qu'un seul point de rêve, lors du premier jet d'encaissement, mais l'amulette en dépense 4, un par fonctionnement pour chaque jet d'encaissement.

#### Potions magiques

La maîtrise des potions magiques est légèrement différente puisqu'il s'agit simultanément d'utiliser la magie et de la subir. Dès que le buveur a bu l'intégralité de la potion, il doit jouer un jet de résistance standard r-8. Si le JR réussit, rien ne se passe : la potion ne fait pas effet magiquement et n'a donc pas non plus à être maîtrisée. Si le JR échoue, la potion fait effet magiquement et demande à être maîtrisée. Comme précédemment, la maîtrise est automatique, sans jet de dés, et coûte au buveur 1 point de rêve quelle que soit la force de la potion.

#### De main en main

Un objet magique peut passer de main en main, c'est-à-dire changer de possesseur et d'utilisateur. Il n'est pas besoin d'être haut-rêvant pour utiliser un objet magique, y compris un objet capable de lancer un sort du moment qu'on a une idée de son pouvoir. Toutefois, un vrai-rêvant ayant dépensé des points de rêve en utilisant un objet magique et rêvant dans les Hautes Terres pour les récupérer, a beaucoup plus de chances d'être terrassé par un Rêve de Dragon qu'un haut-rêvant qui possède le Draconic pour se défendre. C'est une question de choix : toucher à la magie sous quelque forme que ce soit n'est jamais innocent. Chaque fois qu'un objet magique change de main et est utilisé, il doit être maîtrisé par le nouvel utilisateur, les points de rêve de maîtrise étant, comme toujours, dépensés en plus du coût normal d'utilisation.

Cependant, la maîtrise est rompue pour l'ancien utilisateur. Si l'objet lui revient entre les mains, il devra le re-maîtriser, et ainsi de suite. Un objet magique ne peut être maîtrisé que par un seul personnage à la fois. Un haut-rêvant n'a pas besoin de maîtriser l'objet magique qu'il vient de créer. En tant que créateur, il en possède la maîtrise tacite. Toutefois, si l'objet passe en d'autres mains, puis lui revient, il doit le maîtriser à son tour selon la règle normale.

Brucelin accepte le porte-plume des mains de Nitouche, mais non sans froncer les sourcils, comme si l'objet était capable de le mordre — et d'un point de vue onirique, il n 'a peut-être pas tort. La jeune fille se met à gratter sa mandoline, et au moment voulu, Brucelin se concentre sur l'effet à obtenir. La maîtrise opère et il dépense 1 point de rêve (coût de maîtrise d'une seule écaille), puis simultanément en dépense 4 autres (coût normal de Tympan d'Hypnos), soit un total de 5. Au tout début du round suivant, le porte-plume étant toujours pointé sur la mandoline, celle-ci se met à jouer avec un son de flûte. Si plus tard Nitouche décide de s'en servir elle-même, elle devra le re-maîtriser.

#### Résistance

De par le rêve qu'ils renferment, les objets magiques sont extrêmement résistants et ne se brisent pas aisément. Tout objet magique opérationnel possède une protection dépendant directement du matériau dont il est fait, selon la table ci-après, quel que soit son pouvoir. Quant un objet est composite, c'est la protection du matériau le plus faible qui s'applique globalement.

|  |
| --- |
| Résistance |
| Gemme seule | 18 |
| Or | 16 |
| Argent | 14 |
| Cuivre, étain | 12 |
| Fer (acier) | 10 |
| Bronze | 8 |
| Roc, os, ivoire | 7 |
| Bois, cuir | 6 |
| Terre cuite, plomb | 5 |
| Verre, cristal | 4 |

Soumis à un choc, l'objet réussit automatiquement son jet de résistance tant que la difficulté de celui-ci est inférieure à sa protection. Une épée magique d'acier, par exemple, quel qu'en soit le type, réussit automatiquement tous les jets de résistance jusqu'à -10. Au delà, l'objet joue normalement son jet de résistance, mais en cas d'échec, les points de résistance perdus sont diminués de la protection.

Supposons que l'épée soit une épée dragonne (résistance 12) et qu'un coup assez fort lui demande un jet de résistance à -11, l'épée le joue normalement, échoue probablement avec 01 de chances, et doit perdre 11 points de résistance sur ses 12. Sa protection magique intervenant, elle n'en perd qu'un seul : 11 - 10 = 1. La protection magique jouant également à l'égard de l'usure du temps, les objets magiques ont une extrême pérennité.

#### Transmutation élémentale

Soumis à une transmutation élémentale, un objet magique a droit à un jet de résistance spécial. Ce JR a toujours une difficulté de zéro et utilise la protection du matériau en guise de points de rêve. Ainsi, pour ne pas être transmuée par une zone de Terre en \*\*\*, une gemme enchantée (protection 18) a droit à un JR 18 à 0 = 90. Face à une transmutation de Métal en \*\*\*, le fer d'une épée magique a droit à un JR de 10 à 0 = 50. Si malgré sa protection, la gemme d'un objet vient à être transmuée, l'objet perd instantanément toute magie et tout pouvoir.

#### Travail partagé

Il est impossible à plusieurs haut-rêvants de fabriquer un objet magique en commun simultanément, mais ils peuvent se repasser le travail l'un après l'autre. Toutefois, chaque fois que l'on reprend le travail abandonné par un autre, il faut commencer par accomplir sur l'objet une Lecture d'Aura complète. C'est-à-dire accomplir le rituel de Lecture d'Aura dans chaque case spécifique où a été accompli un rituel (Enchantement, Purification, Alliance, Permanence, etc.). Cela fait, on peut continuer l'objet magique comme si c'était le sien depuis toujours. Contrevenir à cette règle fait aboutir à un cas de magie impossible.

### Les Huit règles de l'Enchantement

* Seules les potions, les amulettes de protection et les objets autonomes ont besoin de points actifs. Tous les autres se bornent à leurs points inertes.
* L'enchantabilité d'une gemme est la différence de taille–inertie.
* Les liquides enchantés n'ont de pouvoir que s'ils sont bus et l'intégralité du liquide enchanté doit être bue par le même buveur.
* Alliance ne peut être accompli que sur une gemme enchantée possédant au moins un point de rêve actif.
* Entre chaque rituel d'Enchantement pour conférer des points de rêve, il est obligatoire d'accomplir un rituel de Purification.
* Une fois le rituel de Permanence accompli, aucun point de rêve ne peut plus être rajouté à l'objet au moyen du rituel d'Enchantement.
* L'accomplissement de Permanence diminue de 1 point le seuil de rêve du haût-rêvant.
* Le nombre d'écailles d'un objet ne peut être supérieur à l'enchantabilité de sa gemme, ni être supérieur à 7 quelle que soit cette dernière.
* La pose de chaque écaille a un coût en points de seuil.
* Le rituel d'Individualité doit toujours précéder le rituel d'Alliance.

###  Le principe psychonirique.

Le rêve inséré à un objet, via le sort *enchantement*, possède une aura particulière. La nature la plus évidente de cette aura est conditionnée par la « case » des terres médianes utilisées pour l'*enchantement*, et cette nature est perceptible à toute personne sachant lire une aura.

Mais l'aura est également modulée par des variations plus fines, comme la personnalité de l'enchanteur, son état d'esprit du moment, voir même des mots pensés intensément. Cela fait que sans rituel particulier pour moduler l'aura, un reflet psychonirique n'est jamais strictement le même et les artefacts ne sont donc pas en « résonance ». Malgré cela, reconnaître l'identité (la signature) caractéristique d'un enchanteur est généralement assez aisé pour ceux qui maîtrise le principe.

Car ces modulations sont si subtiles que la plupart des haut-rêvants ne s'en rendent jamais compte. Pour synthétiser le principe psychonirique, il faut d'abord découvrir et comprendre son existence, soit à l'aide d'un maître (Intellect/Narcos à -2), soit par l'intermédiaire d'un livre (Intellect/Narcos à -4). Il faut ensuite réussir à le ressentir lors d'une lecture d'aura d'un rituel d'enchantement (Empathie/Narcos à -6*).*

Avoir synthétisé le principe psychonirique permet de comprendre certains rituels et de pouvoir analyser le reflet psychonirique du rêve par une lecture d'aura sur la case utilisée pour l'*enchantement* (jet d'Empathie/Narcos, difficulté variable) :

|  |  |
| --- | --- |
| Une seule case de TMR utilisée pour le sort enchantement | +3 |
| Par case de TMR supplémentaire | -6 |
| Par nombre d'*enchantement* réalisé (sauf si utilisation du sort *Signature*) | -2 |
| Recherche de la signature | +1 |
| Recherche de l'état émotionnel | -5 |
| Recherche des mots pensés fortement | -7 |
| Recherche des pensées fugitives de l'enchanteur | -12 |
| Recherche de l'heure de naissance de l'enchanteur | -15 |
| Utilisation du sort *Signature* | *+*8 |

Si la connaissance des reflets psychoniriques reste si marginale parmi les hauts-rêvants, c'est certainement du fait de la Guilde des Faiseurs Gnome qui tient à garder ses secrets.

### Rituels d’enchantement

Les rituels de Narcos obéissent normalement à toutes les règles concernant les rituels. Le nombre d'étoiles correspond au nombre de points de seuil perdus.

#### 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.

#### 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.

#### 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.

#### Permanence (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.

#### 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.

#### Individualité (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.

#### Restauration (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.

#### Autonomie (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.

#### Ecaille d’activité (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.

#### Écaille d’efficacité (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 Légèreté (Plaines) - R-4+2 r5

Portée : Au 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 initial de l'objet :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Qualité du sort | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | +1 |
| Masse initiale de l’objet (kg) | 1 | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 | 128 | 256 | 512 | 1024 | X2 |

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.

#### Assemblage (pont) R-6, r4+

Portée : toucher

JR : aucun

Durée : instantanée

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.

#### 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 et possède exactement le même reflet psychonirique. Il faut bien faire attention de prendre au moins la quantité minimale de fluide/ d'unité lors du fractionnement, sinon la dose n'aura aucun effet. Le coût du rituel est de 2 fois le nombre de dose.

Exemple : Crézuss le Paranoïd ne se déplaçait jamais sans une outre contenant 5 doses de potion de thanemiel doré enchantées. Ce qui prouve qu'il devait, en plus d'être très riche, être soit très bête, soit snob, car il est bien plus facile d'enchanter 5 petites fioles ne contenant qu'une dose.

####  Fusion (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 être interprétée comme un objet (non magique) par les Dragon, et donc être sensible aux 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.

#### Lien à 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 (comme les rêves de dragon), si l'enchanteur ne dépense pas assez de point de rêve, le rituel échoue. 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. Ce rituel coûte un point de seuil.

#### Signature (Cité) R-6 r1

Ce sort ne peut être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Psychonirique.

Portée : Toucher

Durée : HN

JR : Aucun

Effet: Ce sort permet de contrôler le reflet psychonirique du rêve. Les Faiseurs Gnomes ont toujours une bague nommée Poinçon possédant une écaille d'activité lançant le sort de Signature (voire chapitre Légende Gnome). 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 (bonus de +8 sur le jet d'EMPATHIE/NARCOS) la signature du créateur de l'objet. Les Faiseurs incluent généralement dans leur signature (en les pensant fortement) leur nom et celui de leur cité d'origine.

Ce sort doit être lancé avant chaque Enchantement. 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.

#### Écaille de rituel (nécropole) R-10, r7 \*

Portée : toucher

JR : aucun

Durée : instantanée

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.

#### Masque (fleuve) R-12, r6 \*

Portée : toucher, JR: aucun, durée: instantanée

Effet : Ce rituel était souvent la phase finale dans la création des artefacts du Second Age. Sous l'effet de ce rituel, la lecture d'aura de l'objet n'indique plus que le fleuve. Cela permettait ainsi aux très-haut-rêvants de ne pas devoir partager leurs secrets avec leurs petits camarades. Cela empêche aussi qu'une personne puisse modifier un artefact à posteriori. Car la subtilité du rituel vient du fait que, bien que le masque soit sensible à une annulation de la magie, celle-ci est doit être lancée sur la même case fleuve que le masque. Une annulation de la magie au hasard a 96 % de chance d'aboutir à un cas de magie impossible. Ce rituel coûte un point de seuil.

### Écailles de Protection

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Les écailles de protection servent à élaborer des amulettes capables de protéger leurs possesseurs de maux et dommages divers. Chaque type d'écaille de protection ne protège que d'un seul type de dommage ou de nuisance. Les règles en prévoient sept différentes, mais les gardiens des rêves et les joueurs peuvent en imaginer d'autres, tant qu'elles fonctionnent selon le même modèle. En termes de jeu, chaque écaille de protection possédée par l'amulette confère un bonus de +1 au jet de dés considéré face à la nuisance, usuellement jet d'encaissement, jet de Constitution, ou de résistance. Une amulette peut avoir n'importe quelle forme, mais ne fonctionne que si elle est en contact avec la peau nue de son possesseur. Si c'est le cas, elle fonctionne spontanément en face du danger pour lequel elle est conçue, même si le possesseur n'a aucune idée de son pouvoir. Pour fonctionner l'amulette a besoin de points de rêve actifs. Ces points doivent être des points de rêve conférés par le rituel d'Enchantement en plus des points inertes. Autrement dit, voulant fabriquer une amulette, le haut-rêvant ne s'arrête pas d'enchanter quand il atteint un nombre de points de rêve égal à l'inertie totale de l'objet, mais continue à en rajouter. Le nombre maximum de points actifs qu'une amulette puisse posséder est égal à 7 fois l'enchantabilité de sa gemme ; et, comme pour les écailles d'efficacité, le nombre maximum d'écailles de protection qu'elle puisse posséder est égal à l'enchantabilité de celle-ci avec un maximum de 7. Des amulettes plus puissantes ne pourraient être obtenues que par de spécifiques Grandes Écailles de Narcos.

Soit une gemme de taille 6 et de pureté 5, ayant donc une inertie de 2 et une enchantabilité de 4. Elle peut posséder jusqu'à 4 écailles de protection (= enchantabilité) et un maximum de 28 points de rêve actifs (7 x 4 = 28).

Chaque fois qu'une amulette de protection fonctionne, elle dépense un des ses points de rêve actifs quel que soit son nombre d'écailles. Le possesseur, lui, n'en dépense qu'un point par heure, quel que soit le nombre de fonctionnements de l'amulette au cours de cette heure. Quand une amulette n'a plus de points actifs, elle cesse de fonctionner. On ne peut lui en redonner que par le rituel de Restauration. Les écailles de protection peuvent être posées progressivement, comme celles d'efficacité, même si l'amulette fonctionne entre temps. Mêmes règles d'application. Une gemme donnée ne peut recevoir que des écailles de protection d'un même type, mais grâce à Individualité, plusieurs gemmes d'une même amulette peuvent offrir des protections différentes. La pose de chaque écaille de protection coûte un point de seuil.

#### Contre le venin (Forêt) R-6 r4

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 la maladie (Cité) R-6 r4

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 (Désert) R-6 r4

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 la magie (Sanctuaire) R-8 r6

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 les projectiles (Gouffre) R-8 r6

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.

#### Contre les lames (Lac) R-10 r8

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 griffes et crocs (Marais) R-10 r8

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 \* (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.

### Grandes écailles de Narcos

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 Rêve + (Marais Zultan F10) R-10 r13

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : la Grande Écaille d’Accord du Rêve posée sur une arme permet à celui qui la manie de ne pas avoir à réussir de jet de Rêve lorsqu’il touche une entité de cauchemar pour la première fois. Tant qu’il utilise cette arme, le personnage n’a pas de jet à faire. Toutefois, s’il change d’arme contre une même entité, il devra quand réussir un jet de Rêve pour pouvoir lui occasionner des dégâts : cette capacité ne s’applique qu’à l’arme (ou l’objet) proprement dit.

Coût : la Grande Écaille utilise un nombre de point de rêve égal au niveau de l’entité. La dépense est faite la première fois qu’une entité est touchée par l’arme où est posée la Grande Écaille et n’a pas à être réitérée.

Préliminaire : il est nécessaire pour cette Grande Écaille que soit posé le rituel d’Autonomie qui fait récupérer 3r à la gemme par heure complète de non utilisation.

Option : il est possible de poser une Grande Écaille de Maîtrise en plus. Pour que le pouvoir de l’arme s’active lorsqu’elle rentre en possession d’un nouvel utilisateur, il suffirait, par exemple, que cette arme traverse la forme fantômatique d’une entité de cauchemar non incarnée…

#### Adressage d’une déchirure (gouffre des Litiges, B13) R-13, r9 \*

Portée : toucher

Durée : instantanée

JR : aucun

Ce rituel ne peut être recherchés/synthétisés qu'en ayant compris le Principe Psychonirique.

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 (voir le chapitre artefact). Ce rituel coûte un point de seuil.

#### Bouilloire de Mélimnod (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.

#### Écaille d’armure (monts Grinçants, I3) R-14, 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). Sa grande difficulté vient du fait que le rituel doit convaincre la « psychologie draconique » que le fait de résister à un coups est une action en soit, et non une activité passive. Ce n'est pas une amulette de protection, donc le porteur d'une pièce d'armure magique dépense toujours 1 point de rêve par heure, même s'il n'est pas attaqué (le port d'une armure de plaque complète magique peut donc être fort onéreux).

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. Appliqué 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. Chaque écaille coûte un point de seuil.

#### Flammes du roi Phénix (désert de Lave, M7) R-11, 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. Cette écaille coûte un point de seuil.

Le nom de cette écaille vient du fait que l'on attribut son invention a Gonfalog Premier, plus connu sous l'appellation de Roi Phénix. Puissant guerrier et magiocrate expansionniste, Gonfalog Premier menait son armée dans une armure de plaque enflammée.

#### Grande Écaille de Maîtrise \* (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…

#### Grande Écaille de Narcos: Mousse du Christ \* (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.

#### Grande Écaille Purificatrice + (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.

Coût : chaque utilisation utilise 1r de la gemme.

Préliminaire : l’objet doit posséder le rituel d’Autonomie.

#### Grandes Écailles d’Invisibilité \* (Gouffre) R-10 r9

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : il y a trois degrés dans la puissance des Grandes Écailles d’Invisibilité. Chaque fois que la gemme reçoit une Grande Écaille d’Invisibilité, le pouvoir potentiel que peut délivrer la gemme en est accru et le résultat bien meilleur. Mais si une quatrième Grande Écaille était posée sur la gemme, aucun effet supplémentaire n’en découlerait.

* Première écaille (Gouffre de Gromph J13) : cette écaille permet de rendre invisible à volonté le porteur et l’objet.
* Deuxième écaille (Gouffre des Litiges B13) : cette écaille permet de rendre invisible tous ce qui touche directement à la peau du porteur de l’objet et qui est porté ! En aucun cas un utilisateur ne pourra rendre un mur ou le sol invisible à son contact !
* Troisième écaille (Gouffre Abîmeux I12) : cette écaille permet de rendre invisible les objets qui ne touchent pas directement la peau du porteur de l’objet, mais ces objets doivent toujours être portés !

Utilisation : le porteur de l’objet dépense 5r pour chaque écaille qu’il désire activer. Les caractéristiques de l’invisibilité sont exactement les mêmes que celles du sort d’hypnos, Livre du Haut-Rêve, p. 47.

#### Légèreté \* (Lac Laineux L3) R-10 r13

Effet : Appliquée sur une 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.

#### Miroir de Soleil \* (Monts de Vdah M3) R-14 r11

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

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.

Il faut un miroir de métal (argent, étain, or, cuivre ...) ou de verre 1 de 20 cm de diamètre environ. La gemme peut aussi bien être sertie qu’alchimiquement pulvérisée dans la partie du miroir qui renvoie la lumière.

Le Miroir de Soleil est autonome et dépense un point de rêve actif par réflexion et/ou demi-heure draconique d’utilisation continue. Il faut donc placer un rituel d’Autonomie auparavant. De plus, la miroir ne doit pas s’activer de lui-même durant toute la journée. Sinon il serait rapidement vidé ! C’est pourquoi cette Grande Écaille nécessite la pose préliminaire d’une Grande Écaille de Maîtrise pour permettre de cumuler la maîtrise et l’autonomie du miroir. La condition à remplir spécifique au miroir est de renvoyer la lumière du soleil sur le cœur d’un pissenlit (ou krunderznap dans certaines régions). Après cette épreuve, le miroir peut être activé quand bon le semble modulo ce qui a été dit plus haut, et ce, sans coût supplémentaire de points de rêve.

#### Parchemin de sortilège (variable) 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'il en reste 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 (le texte pouvait n'avoir aucun rapport avec le sort). 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 lancer 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 et le rituel coûte un point de seuil. Ce rituel n'a besoin ni de maîtrise, ni d'autonomie.

#### Pièce du cocu (Gouffre des Litiges B13) R-8 r 8

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.

#### Puits de rêve (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. Il 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.

#### Sur-réalité 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 peuvent 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. Cette écaille coûte un point de seuil.

### Rituels utilitaires

Les rituels utilitaires sont conçus pour être utilisés durant le voyage dans les TMR.

#### Invocation d'un Messager (Cité) - R-3 r1+

Portées : Terres Médianes

Durée : Instantané

Rituel

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 (Pont) - R-5 r1+

Portée : Terres Médianes

Durée : Instantané

Même fonctionnement qu'Invocation d'un Messager mais pour invoquer un Passeur des Rêve.

#### Invocation d'un Changeur (Gouffre) - R-7 r7

Portée : Terres Médianes -

Durée : Instantané

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.

#### Masquage du Haut-Rêve (Marais) - R-Idem r1+

Portée : Idem

Durée : Idem

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.

#### Déclenchement Conditionnel du Haut-Rêve (Marais) - R-Idem+malus r(2Xmalus)

Portée : Idem

Durée : HNm

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).

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.

## Thanatos

A ce que disent les sages, la magie de Thanatos n'est apparue que tardivement, à la fin du Second Âge. Avant elle, l'effet des sorts ne s'appliquait qu'à la matière inanimée, et quand il s'adressait aux créatures, il n'affectait que leur mental. Mais le propre de l'homme étant souvent de parvenir à nuire le plus complètement possible à son voisin, il y eut des haut-rêvants qui se languirent de ne pouvoir les affecter directement dans leur chair. Si le rêve est virtuellement immortel, la chair ne l'est pas. Ayant compris draconiquement sa mortalité, qui est de la nature du cauchemar, ces haut-rêvants purent enfin l'affecter. Ainsi naquit la voie de Thanatos, née de la mort et y reconduisant.

La magie de Thanatos est aussi variée que malfaisante. Elle possède des rituels de Possession, mentale et physique, qui, couplés à des sorts d'Envoûtement, permettent d'avilir les victimes de multiples façons. Elle possède des sorts individuels permettant de causer directement la destruction, des rituels de Lecture permettant de faire parler les morts, des rituels d'Invocation permettant de les animer sous forme de zombis, ou de contrôler les entités de cauchemar comme des animaux familiers, ainsi que des écailles d'enchantement, non plus appelées écailles, mais griffes, dont le seul pouvoir est de causer un mal aussi méchant que gratuit. Noire est la joyeuse voie de Thanatos !

### Rituels de Possession

Avant d'envoûter une victime le haut-rêvant de Thanatos doit la posséder par un rituel de Possession. Il en existe deux façons : de corps ou d'esprit. La possession de corps lui permettra d'agir sur sa chair, la possession d'esprit d'agir sur son mental. Les deux sont possibles simultanément.

Pour accomplir l'un ou l'autre rituel, le haut-rêvant de Thanatos doit détenir une relique de sa victime. Ce terme désigne un fragment de matière organique ayant appartenu à cette dernière : quelques poils ou cheveux, rognures d'ongle, goutte de sueur ou de sang, etc. La relique est indispensable car c'est sur elle que doivent-être ciblés les rituels de Possession, puis les sorts d'Envoûtement. Peu importe que le haut-rêvant n'ait jamais vu sa victime, du moment qu'il en détient une relique. Toutefois, s'il en connaît l'heure de naissance, le JR de cette dernière devient r-9 au lieu du standard r-8. La distance séparant le haut-rêvant de Thanatos de sa victime n'a aucune importance, des milliers de kilomètres, mais les deux doivent être dans le même rêve. Aucune magie ne peut fonctionner d'un rêve à un autre.

Cibler une possession ailleurs que sur une relique ou cibler un envoûtement ailleurs que sur la relique d'une personne possédée, aboutit à un cas de magie impossible. Si la victime change de rêve, la possession est brisée sans autre conséquence pour le haut-rêvant de Tha-natos. Par contre, s'il accomplit une possession sur la relique d'une personne qui est morte ou qui a déjà changé de rêve, il doit réussir un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir en retour un souffle de Dragon. Même chose s'il accomplit un envoûtement sur la relique d'une personne ayant été possédée, mais maintenant morte ou ayant changé de rêve.

La Possession de corps consiste à posséder les points de Consitution de la victime, la Possession d'esprit à posséder ses points de Volonté. Le haut-rêvant peut s'y prendre en plusieurs fois, la victime ayant droit à un JR à chaque fois, r-9 ou r-8 selon que son heure de naissance est ou non connue. Toute la possession d'une même victime doit être accomplie depuis la même case spécifique des TMR. Dès que le haut-rêvant y est entièrement parvenu, la possession est définitive, et il peut passer aux envoûtements proprement dits. Ces derniers n'ont droit à aucun jet de résistance. Des envoûtements différents peuvent être, cumulés s'ils ne sont pas contradictoires.

Possessions et envoûtements peuvent être détectés par Lecture d'Aura et annulés par Annulation de Magie dans les cases spécifiques. Annuler un envoûtement ne brise pas les possessions. Annuler une possession brise en même temps tous les envoûtements qui peuvent s'y rapporter. De même que les possessions peuvent s'accomplir graduellement, l'annulation peut s'accomplir en plusieurs fois. Cependant, tant qu'il reste au moins un point de possession, la victime est considérée comme toujours intégralement possédée. Le haut-rêvant de Thanatos peut vérifier l'état de possession de sa victime par une Lecture d'Aura dans la case spécifique, ciblée sur la relique. S'il se rend compte que des points ont été annulés, il peut revenir à la charge et ré-effectuer un rituel de Possession. Victime, un haut-rêvant peut effectuer l'annulation sur lui-même tant qu'aucun envoûtement ne rend cette action impossible. Les possessions permettent les envoûtements suivants :

* Possession de corps : cécité, maladie, surdité, métamorphose en bête.
* Possession d'esprit : cauchemar, interdiction, tâche, métamorphose en bête.

### Contrôle des entités de cauchemar non incarnées

II s'agit plus d'un pouvoir que d'un sort. Quand une entité de cauchemar non incarnée (ECNI), telle qu'une peur ou une haine, est conjurée par l'utilisation de la voie de Thanatos, et uniquement, elle ne s'annihile pas une fois vaincue, mais reste à la disposition de son vainqueur. Pratiquement, elle continue à l'entourer de son aura (bleue, rouge, etc.), mais si faiblement qu'il faut réussir un jet de Vue à -8 pour la distinguer. Elle est maintenant contrôlée par le haut-rêvant de Thanatos. Dès qu'il le désirera, il pourra la diriger sur la victime de son choix. Pour qu'une telle attaque soit possible, la victime doit se trouver à une distance maximale égale à l'Empathie du haut-rêvant de Thanatos en mètres (E1). L'ECNI se détache alors de lui et se dirige vers la victime désignée pour y livrer une attaque de possession, attaque qui obéit en tous points aux règles normales (voir Livre III, page 60). Si la victime est vaincue, elle est normalement possédée. Si elle est vainqueur, l'entité se dissout. Si la victime se défend avec la voie de Thanatos et vainc l'entité, celle-ci change de propriétaire et peut être renvoyée à l'expéditeur. La seule chose que l'on puisse faire avec une ECNI que l'on contrôle est de la lancer sur une victime. Dès que cette dernière est désignée, on perd le contrôle de l'entité. Hormis le fait que l'entité n'attaque que la personne désignée, on n'a plus aucun pouvoir sur elle. On n'a pas non plus de pouvoir particulier sur la victime si celle-ci est finalement possédée par l'entité.

Les ECNI sont lentes, 6 mètres par round, et permettent facilement la fuite. Si la victime fuit, l'entité la poursuit où qu'elle aille, mettant le temps qu'il faut et pouvant même traverser les murs. Durant tout le temps de la poursuite, elle n'attaque personne d'autre à moins qu'on ne lui barre volontairement le passage. Affronter volontairement une entité contrôlée est le seul moyen qu'elle attaque une personne différente de celle désignée par le haut-rêvant de Thanatos. Un haut-rêvant de Thanatos peut contrôler simultanément plusieurs ECNI différentes. Mais, dans tous les cas, le nombre maximum d'entités contrôlables est limité à son niveau en voie de Thanatos (minimum niveau +1).

### Rituels de possession

Tous les rituels de Thanatos obéissent aux règles standard des rituels. Le nombre d'étoiles correspond au nombre de points de seuil perdus.

#### 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 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.

#### Possession de rêve (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.

### Sorts d’envoûtement

#### Cécité (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.

#### 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.

#### Surdité (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.

#### 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.

#### 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.

#### Tâche (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 Volonté 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 gardien des rêves de juger des interprétations litigieuses. Exemples : monte en haut de la tour ; brûle le livre noir ; mets le feu au château ; assassine 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'heure de naissance 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.

#### Métamorphose en bête (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.

#### Changement de Sexe (Cité) R-10 r Variable

Durée : Illimitée

Cible : Relique

Portée : Toucher

JR : Aucun

Effet : Cet envoûtement 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'envoûtement 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 envoûtement. Annuler la possession annule en même temps l'Envoûtement 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'envoûtement. 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 déterminée par le Gardien des Rêves en fonction de sa personnalité initiale et des caractéristiques de la victime. Cet envoûtement 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.

#### Porte des rêves \*\* (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.

#### Cauchemars sans fin \* (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).

#### Queues thanataires \* (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.

#### Malchance onirique \* (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).

#### Barrière des Terres \*\* (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.

#### Métamorphose en peluche (Pont) R -13 r 13

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.

### Sorts individuels

#### Autométamorphose en bête (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'autométamorphose 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'autométamorphose. 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.

#### 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 précédemment.

#### Flétrissement (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.

#### 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.

#### 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 a 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.

#### 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 dix 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.

#### Thanatœil (Nécropole) R-5 r1+

Portée : E1

Durée : HN de la victime

Cible : Humanoïde

JR : r-8

Effet : Le Thanatœil, 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 Thanatœil, et ce dernier peut être annulé selon les règles normales.

#### 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.

#### 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 dessèche. 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.

#### Provocation (Monts) 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.

#### Fléau 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.

#### Coagulation (Nécropole) R-6 r1+

Portée : E1

Durée : HN

JR : r-8

Effet : cette zone n’affecte que les créatures qui sont sujette 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 rêves, 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 Oniros.

### Rituels d’invocation

#### Animer un 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’œil, 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 une 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.

#### Animer un 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'œil.

#### 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).

Invocation d’un désespoir (Désolation) R-7 r7

Invocation d’une haine (Marais) R-7 r7

Invocation d’une peur (Gouffre) R-7 r7

#### 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 utilisé 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.

#### Animation d'un épouvantail (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).

### Rituels de communication

#### Faire parler un crâne (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 d’enchantement

Le nombre d’étoiles \* correspond au nombre de points de seuil perdus.

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 de Thanatos 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).

#### Griffe de Thanatos (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.

#### Griffe morbide de Thanatos (Marais) 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.

#### Griffe d'activité \* (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 sort 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.

#### Griffe de possession \* (Marais/Lac/Fleuve) R-11 r10+

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 similaire, 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.

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 difficile à repérer), il entend placer un coffret 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, afin 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, profitant de l'absence de ce dernier. Il repère aisément la cachette et s'empare du coffret. 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 un 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 fins, qui réussit automatiquement. Les nuits de Sucker vont devenir des moments d'horreur et la légende de la malédiction de Glumface grandira encore.

#### 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 opéré. 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 effectué sur un os avant de pouvoir exécuter un rituel d’Enchaînement ou d’Emprisonnement (voir plus loin). Le rituel de Perversion termine à l’extrême fin du Château Dormant et 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.

#### Enchaînement (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.

#### 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.

### Grande griffes de Thanatos

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.

#### Dague de meurtre (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.

#### Griffe du noir sentier (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’a 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. 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 de draconique, répartis équitablement tant qu’il les possède entre Oniros, Narcos et Hypnos ; et gagne en échange 1 point dans sa compétence de draconique Thanatos, et ce jusqu’à épuisement de ses compétences de draconique 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.

#### Grande griffe de possession \*\* (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, légère : - 4, grave : -6 et critique : -8. Si 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 résultat n'est pas une particulière, le porteur subit une queue de Dragon, deux, pour un échec et un souffle de dragon pour un échec total.

#### Grande griffe d’absorption d’énergie vitale (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'épée :

* Blessure légère : 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 contenu dans l'arme, il peut s'aider de Draconic.

* Réussite : Les points de rêves sont transférés
* Echec : Queue de Dragon
* Echec total : Souffle de Dragon

#### Grande Griffe: Poupée Vaudou (R-14, r10)\*\*

Portée: Illimitée

Durée: Illimitée

Cible: Une gemme enchantée

JR: Aucun

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, comparée à un classique envoûtement, 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'envoûtements est que comme il s'agit d'un enchantement, annuler l'envoûtement 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 envoûtements apposés sur la poupée.

#### Grande Griffe: Métamorphose Vaudou (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 compléter, 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 paramètres 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.

#### Grande Griffe: Dégénérescence Vaudou (R-11, r3+)\*

Portée: Illimitée

Durée: Illimitée

Cible: Une gemme enchantée

JR: Aucun

Effet: Cette griffe fait écho à l'envoûtement 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 à chaque pleine lune. Le corps de la victime se couvre d'ecchymoses 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.

#### Grande Griffe: Aiguille Vaudou (R-11, r3+)\*

Portée: Illimitée

Durée: Illimitée

Cible: Une gemme enchantée

JR: Aucun

Effet: Cette griffe se pose sur un 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.

#### Grande Griffe d’Absorption de Vitalité \*\* (Nécropole de Zniak A6) R-11 r11

Portée : Toucher

Cible : Une Arme

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : quand un humanoïde reçoit une blessure de l’arme sur laquelle est posée la Grande Griffe, l’arme en absorbe l’énergie vitale qu’elle convertit en points de rêve. L’arme garde ensuite ces points de rêve à disposition du porteur de l’arme.

* Blessure légère : 2r
* Blessure grave : 4r
* Blessure critique : 6r

L’épée ne garde les points de rêve d’une cible que jusqu’à sa prochaine heure de naissance. À chaque tentative de transfert des points de rêve de l’arme vers le porteur, ce dernier doit réussir un jet de points de rêve actuels avec une difficulté égale au nombre de points de rêve contenus dans l’arme. Le porteur peut s’aider du Draconic :

* Réussite : Les points de rêves sont transférés normalement
* Échec : Ombre de Thanatos
* Échec total : Souffle de Dragon

Il faut un round complet pour récupérer les points de rêve. De surcroît, ces points de rêve sont très désagréables à recevoir car ils ont été puisés dans la souffrance. De ce fait, il faut au porteur rater un jet d’Empathie à –( le nombre de points de rêves contenus dans l’arme ) pour ne pas être pris de nausées. Le porteur peut utiliser son niveau en thanatos pour diminuer le bonus d’autant.

Dans le cas d’une réussite particulière lors d’un ajustement négatif, seule l’Empathie recoit un unique point d’expérience. En sus, l’écœurement est tel que le porteur est pris d’une nausée exceptionnellement violente qui le paralyse (10–SC) rounds.

### Rituels de lecture

Les rituels de Détection d’Aura et de Lecture d’Aura fonctionnent également comme par Oniros, Hypnos et Narcos. En revanche, Annulation de Magie est impossible par Thanatos et ne peut être accomplie que par l’une ou l’autre des trois premières voies.

#### 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.

#### Oeil du crâne (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.

#### 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.