

Supplément au Livre du Haut-Rêve.

-

Une aide de jeu pour RÊVE DE DRAGON, 2^{nde} édition.
Version 1.0

Arnaud TERRAL
terral@gmx.net

Compilé le 19 septembre 2000

Avertissement

Ce document représente la liste des sortilège supplémentaires admis lors des parties de Rêve de Dragon de l'association T.M.T.¹ Il n'a pas d'autre prétention que de fournir à nos joueurs et Gardien des rêves un texte de référence pour ces sortilèges et rituels qui n'apparaissent pas dans le Livre de Haut Rêve.

Seuls les sorts et rituels nouveaux ou modifiés par rapport à la 2^{nde} édition des règles y sont décrits. Toutefois la table des matières fait référence aux sotilèges du Livre du Haut-Rêve. Seul les sortilèges précédés d'un diamant (◊) sont nouveaux ou modifiés et donc décrits dans la suite. La citation complète de tous les sortilèges dans la table des matières a pour but de fournir une liste complète de tous les sorts et rituels en un lieu unique. (note : les sorts et rituels des règles de base, non décrits dans ce document, n'apparaissent pas dans l'index).

Plusieurs sources ont été utilisées, en voici la liste. Cette liste n'est peut-être pas exacte ni exhaustive, alors si vous découvrez un sort dont vous pensez être le créateur, veuillez d'abord croire que il n'y a de notre part aucune volonté de s'approprier l'œuvre d'autrui ; et, envoyez nous un petit mail et nous corrigerons toute éventuelle omission.

Rêve de Dragon 1^{ère} édition de Denis GERFAUD. Quelques sortilèges qui ont disparus entre les deux éditions et qui nous paraissent dignes d'intérêt (publié par Ludodélire)

Les Larmes d'Ashani de Denis GERFAUD. Miroir des Terres Médiannes N°3 (publié par Ludodélire)

Le Miroir de Tschikita de Denis GERFAUD. Un scénario Casus Belli (N°57)

Le Carrosse est avancé de Denis GERFAUD. Un scénario Casus Belli

Rêve de Dragon 2^{nde} édition de Denis GERFAUD. Quelques sorts modifiés ou éclaircis (publié par Multisim)

la Dame des Songes de Denis GERFAUD. Un voyage publié par Multisim

La Chimère aux Mille Rêves <http://multimania.com/chimere>

Le Tinkle Bavard http://web666.petrel.ch/Crgeneva/Tinkle_fr.html

Le site du Conteur des Rêves <http://conteur.free.fr>

L'Oiseau Oracle <http://oiseauoracle.free.fr>

Éliane JAULMES

Julien WEBER

Troll Me Tender <http://trollmetender.free.fr>

Note : Malgré nos investigations, nous n'avons pu déterminer la paternité (ou maternité) de deux rituels : Invocation de Corbeaux de Dawell et Griffes d'Activité. Si vous en savez plus que nous à ce sujet, écrivez-nous et nous nous ferons un plaisir de réparer cette omission.

¹Troll Me Tender : Association loi 1901 pour la pratique des jeux de simulation sur le campus bordelais

Table des matières

Avertissement	2
Oniros	9
Sorts de zones	9
Anti-Magie (Plaines) R-2 r1+	9
Clameurs (Cité) R-2 r1+	9
Silence (Désert) R-2 r4	9
Brouillard (Forêt) R-3 r1+	9
Lanterne (Cité) R-3 r2	9
Quiétude (Nécropole) R-3 r4	9
◊ Bruit (Cité) R-4 r4	9
Chaleur (Cité) R-4 r1+	9
Froid (Désolation) R-4 r1+	9
Illusion Animale (Forêt) R-4 r4	9
Illusion Géographique (Gouffre) R-4 r4	9
Lumière (Plaines) R-4 r3	9
Ténèbres (Gouffre) R-4 r3	9
◊ Apesanteur (Plaines) R-5 r2+	9
Miroirs (Sanctuaire) R-5 r5	9
Croissance Végétale (Forêt) R-6 r5	9
Illusion Humanoïde (Cité) R-6 r2+	9
Pont Immatériel (Pont) R-6 r2+	9
Bouclier (Gouffre) R-7 r6	9
◊ Aimantation (Monts) R-8 r3+	9
◊ Cage (Gouffre) R-8 r5+	9
◊ Hyper Gravité (Gouffre) R-8 r3+	9
Téléportation (Collines) R-11 r9	9
◊ Annulation (Lac) R-13 r12	9
Boucliers élémentaux	10
◊ Bouclier Élémental contre l'Air (Gouffre) R-6 r4	10
◊ Bouclier Élémental contre l'Eau (Pont) R-6 r4	10
◊ Bouclier Élémental contre le Feu (Sanctuaire) R-6 r4	10
◊ Bouclier Élémental contre la Terre (Désolation) R-8 r6	10
◊ Bouclier Élémental contre le Bois (Désert) R-8 r6	10
◊ Bouclier Élémental contre le Métal (Marais) R-8 r6	10
Chaleurs élémentales	10
Bois Chauffé (Forêt) R-3 r1+	11
Eau Chauffée (Désert) R-3 r1+	11
Métal Chauffé (Monts) R-3 r1+	11
Terre Chauffée (Désolation) R-3 r1+	11
Liquéfactions élémentales	11
◊ Feu Liquide (Monts) R-4 r4	11
◊ Bois Liquide (Lac) R-5 r4	11

◇ Terre Liquide (Marais) R-5 r4	11
◇ Métal Liquide (Fleuve) R-7 r6	11
Transmutations élémentales	11
Bois en Terre (Nécropole) R-4 r2	11
Eau en Air (Désert) R-4 r2	11
Eau en Bois (Forêt) R-4 r2	11
Feu en Air (Désolation) R-4 r2	11
Terre en Bois (Plaines) R-4 r2	11
Bois en Eau (Sanctuaire) R-6 r4	11
Bois en Feu (Désert) R-6 r4	11
Bois en Métal (Monts) R-6 r4	11
Eau en Métal (Gouffre) R-6 r4	11
Eau en Terre (Pont) R-6 r4	11
Feu en Bois (Collines) R-6 r4	11
Feu en Eau (Cité) R-6 r4	11
Feu en Métal (Sanctuaire) R-6 r4	11
Feu en Terre (Désert) R-6 r4	11
Métal en Bois (Collines) R-6 r4	11
Métal en Terre (Gouffre) R-6 r4	11
Terre en Eau (Forêt) R-6 r4	11
Terre en Métal (Gouffre) R-6 r4	11
Air en Eau (Cité) R-8 r6	11
Bois en Air (Marais) R-8 r6	11
Eau en Feu (Monts) R-8 r6	11
Métal en Air (Fleuve) R-8 r6	11
Métal en Eau (Fleuve) R-8 r6	11
Métal en Feu (Lac) R-8 r6	11
Terre en Air (Lac) R-8 r6	11
Air en Feu (Désolation) R-10 r6	11
◇ Terre en Feu (Désert) R-10 r6	11
Transparences élémentales	11
◇ Air Transparent (Désert) R-3 r3	12
◇ Feu Transparent (Nécropole) R-3 r3	12
Bois Transparent (Plaines) R-4 r4	12
◇ Eau Transparente (Pont) R-4 r4	12
Métal Transparent (Gouffre) R-4 r4	12
Terre Transparente (Colines) R-4 r4	12
Zones mobiles	12
◇ Barque de Rêve (Lac) R-8 r5+	12
◇ Bulle Volante (Marais) R-10 r6+	12
Zones mobiles personnelles	13
◇ Bouée (Pont) R-3 r3+	13
◇ Luisance (Désolation) R-3 r2+	13
◇ Manteau (Sanctuaire) R-3 r1+	13
◇ Haubert d’Oniros rituel (Fleuve) R-8 r7+	13
Conflits de zones	14
Rituels de conjuration	14
◇ Rétrécissement de Zone (Variable) R-3 r3	14
Annulation de ses Propres Zones (Variable) R-4 r2	14
◇ Élargissement de Zone (Variable) R-4 r4	14
◇ Éloignement de Zone (Variable) R-5 r1+	15
◇ Déplacement de ses propres Zones (Variable) R-5 r5	15
◇ Allongement de Zone (Variable) R-6 r1+	15
Permanence de Zone ★ (Variable) R-13 r13	15

Hypnos	16
Nouvelle règle	16
Illusions - Suggestions	16
Repos (Cité) R-3 r2+	16
Sérénité (Collines) R-3 r3+	16
◊ Chatouille (Cité) R-4 r1+	16
Égarement (Désolation) R-4 r4	16
Non-Agressivité (Sanctuaire) R-4 r3	16
◊ Satiété (Sanctuaire) R-4 r3+	16
◊ Éthylisme (Cité) R-5 r1+	16
◊ Gigue (Forêt) R-5 r1+	17
◊ Hyper Agressivité (Collines) R-5 r2+	17
Peur (Nécropole) R-5 r5	17
Fauchage (Plaines) R-6 r5	17
◊ Faux Rêve (Désert) R-6 r5	17
◊ Soufflet (Gouffre) R-6 r1+	17
Fatigue (Nécropole) R-7 r5	17
Non-Rêve (Désolation) R-7 r4+	17
◊ Insensibilité (Monts) R-8 r1+	17
Oubli (Fleuve) R-8 r6+	17
Sommeil (Marais) R-9 r1+	17
Suggestion (Désert) R-9 r3+	17
Grand Sommeil d'Hypnos rituel (Marais) R-11 r8	17
◊ Prodigalité (Gouffre) R-11 r8	18
Illusions sensorielles	18
Narine d'Hypnos (Plaines) R-4 r3	18
Tympan d'Hypnos (Collines) R-5 r4	18
Transfiguration (Monts) R-6 r4	18
◊ Inodorance (Lac) R-8 r6	18
Langue d'Hypnos (Lac) R-8 r6	18
Métamorphose (Gouffre) R-8 r6	18
◊ Inaudibilité (Désolation) R-9 r7	18
Invisibilité (Désolation) R-9 r7	18
Améliorations sensorielles	18
◊ Odorat-Gout Affinés (Marais) R-3 r2+	19
◊ Toucher Amélioré (Fleuve) R-5 r3+	19
◊ Ouïe Affinée (Lac) R-7 r4+	19
◊ Vue Acérée (Fleuve) R-8 r4+	19
Rituels de communication	19
Harpe d'Hypnos (Monts) R-4 r1+	19
Voix d'Hypnos (Désert) R-4 r4	19
Miroir d'Hypnos (Nécropole) R-5 r1+	19
Invoquer sa Voix (Cité) R-6 r1+	19
Invoquer son Image (Sanctuaire) R-6 r1+	19
◊ Encens d'Hypnos (Sanctuaire) R-7 r6	19
◊ Gong d'Hypnos (Marais) R-9 r5+	19
Invoquer sa Présence (Nécropole) R-9 r1+	19
◊ Encre Noire d'Hypnos (Lac) R-10 r6+	19
◊ Grand Encens d'Hypnos (Fleuve) R-13 r4+	20
Rituels d'invocations de créatures	20
Kanaïlou (Monts de Kanaï, E1) R-5 r4	20
◊ Passeur de Yalm (Pont de Yalm, I11) R-5 r4	20
◊ Âne Cornu (Collines Cornues, L9) R-7 r6	20
◊ Araignées Taménéennes (Forêt Tamée, K2) R-8 r7	21

◇ Corbeaux de Dawell (Collines de Dawell, B2) R-8 r7	21
◇ Destrier de Noape (Cit� de Noape, F11) R-8 r7	22
◇ �rudite de Jajou (For�t de Jajou, H10) R-8 r7	22
◇ Foameurs (Lac de Foam, D4) R-8 r7	22
Guerrier Sorde (Cit� Sordide, D13) R-8 r7	23
Guerrier Turme (For�t Turmide, C8) R-8 r7	23
◇ Messager du Froid (Cit� de Frost, D2) R-8 r7	23
Nonechalepasse (Cit� Jalouse, G2) R-8 r7	23
◇ Nu�e Urticante (Marais Nuisants, G2) R-8 r7	23
◇ Tortue Kraneuse (D�sert de Krane, D4) R-8 r7	24
◇ Vierge d'Olis (Sanctuaire d'Olis, A10) R-8 r7	24
◇ Coursiers de Psark (Plaines de Psark, H4) R-9 r8	25
◇ Ourf (For�t d'Ourf, H8) R-9 r8	26
◇ Cr�ature Ail�e de Quath (Monts de Quath, E14) R-12 r10+	26
Rituels de conjuration	26
Annulation de ses Propres Illusions (Variables) R-4 r2	26
Conjurer l'Oubli (Lac) R-4 r4	26
◇ �loignement d'illusion (Variable) R-5 r1+	26
◇ Allongement d'illusion (Variable) R-6 r1+	27
◇ Souvenir d'Arch�type ★ (Sanctuaire) R-7 r9	27
◇ Permanence d'illusion ★ (Variable) R-13 r13	27
Narcos	28
Rituels d'Enchantement	28
Enchantement (Cit�) R-4 r1+	28
Purification (N�cropole) R-4 r4	28
Alliance (Pont) R-4 r4	28
Permanence ★ (Sanctuaire) R-5 r5	28
Individualit� (D�sert) R-4 r4	28
Restauration ★ (Cit�) R-6 r1+	28
Ma�trise (Fleuve) R-7 r7	28
Autonomie ★★ (Lac) R-10 r10	28
Ritues d'�cailles	28
�caille d'Efficacit� ★ (Monts) R-8 r7	28
◇ �caille de Passivit� ★ (Gouffre) R-8 r7	28
�caille d'Activit� ★ (D�solation) R-9 r7	28
◇ �caille de Solidit� ★ (For�t) R-9 r7	28
�cailles de protection	29
◇ �caille de Protection Contre l'Alcool ★ (Monts) R-6 r4	29
�caille de Protection Contre la Maladie ★ (Cit�) R-6 r4	29
�caille de Protection Contre le Feu ★ (D�sert) R-6 r4	29
�caille de Protection Contre le Venin ★ (For�t) R-6 r4	29
�caille de Protection Contre la Magie ★ (Sanctuaire) R-8 r6	29
�caille de Protection Contre les Projectiles ★ (Gouffre) R-8 r6	29
�caille de Protection Contre les Lames ★ (Lac) R-10 r8	29
�caille de Protection Contre Griffes et Crocs ★ (Marais) R-10 r8	29
Grandes �cailles de Narcos	29
◇ Grande �caille Purificatrice ★ (Fleuve) R-6 r8	29
◇ Grande �caille de Ma�trise ★ (Monts de Sal�s, B10) R-7 r7	30
◇ Pi�ce du Cocu ★ (Gouffre des Litiges, B13) R-8 r8	30
Puits de R�ve ★ (Lac) R-8 r8	30
Bouilloire de M�limnod ★ (Monts Br�lants, E5) R-9 r9	30
◇ Mousse du Christ ★ (For�t Gueuse, L6) R-9 r9	30
◇ Accord du R�ve ★★ (Marais Zultan, F10) R-10 r13	30

◇ Grande Écaille de Légèreté ★ (Lac Laineux, L3) R-10 r13	31
◇ Miroir de Soleil ★ (Monts de Vdah, M3) R-14 r11	31
Grandes Écailles d'Invisibilité	31
◇ Première Écaille d'Invisibilité ★ (Gouffre de Gromph, J13) R-9 r9	32
◇ Deuxième Écaille d'Invisibilité ★ (Gouffre des Litiges, B13) R-9 r9	32
◇ Troisième Écaille d'Invisibilité ★ (Gouffre Abimeux, I12) R-9 r9	32
◇ Grande Écaille de Permanence d'Invisibilité ★ (Gouffre de Junk, E10) R-11 r9	32
Oniros, Hypnos, Narcos	33
Rituels de Conjuration	33
Annulation de Magie (Variable) variable	33
Toutes Voies	33
Rituels de Lecture	33
Détection d'aura (Sanctuaire) R-3 r1	33
Lecture d'aura (Sanctuaire) R-3 r3	33
Thanatos	33
Rituels de possessions	33
Possession de Coprs (Marais) R-9 r2+	33
Possession d'Esprit (Lac) R-9 r2+	33
◇ Possession de Rêve ★ (Fleuve) R-9 r2+	33
Sorts d'envoutement	33
◇ Privation d'Odorat-Goût (Désert) R-5 r2+	33
Surdité (Gouffre) R-6 r2+	33
◇ Mutisme (Plaines) R-6 r2+	33
◇ Stérilité (Désert) R-7 r7	34
Cécité (Cité) R-8 r2+	34
Maladie (Désolation) R-11 r5+	34
◇ Métamorphose en Peluche (Pont) R-13 r13	34
Cauchemar (Monts) R-5 r5	34
Interdiction (Désert) R-7 r7	34
Tâche (Forêt) R-8 r8	34
◇ Changement de Sexe (Cité) R-10 r2+	34
Métamorphose en Bête (Fleuve) R-10 r10	34
◇ Cauchemars Sans Fin ★ (Nécropole) R-8 r8	34
◇ Malchance Onirique ★ (Cité) R-9 r9	35
◇ Queues Thanataires ★ (Désolation) R-9 r9	35
◇ Barrière des Terres ★★ (Désert) R-10 r10	35
◇ Porte des rêves ★★ (Pont) R-13 r var	35
Sorts de zone	36
◇ Moisissure (Plaines) R-4 r3	37
Zones de dégradation élémentale	37
◇ Feu Dégradé (Pont) R-5 r4	37
◇ Bois Dégradé (Cité) R-6 r5	37
◇ Terre Dégradée (Désolation) R-6 r5	37
◇ Air Dégradé (Gouffre) R-7 r6	37
◇ Métal Dégradé (Nécropole) R-7 r6	37
◇ Eau Dégradée (Marais) R-8 r7	37
Sorts individuels	37
◇ Douleur (Gouffre) R-3 r2	37
◇ Autostérilité (Désolation) R-5 r4	37
Thanatœil (Nécropole) R-5 r1+	38
Poing de Thanatos (Plaines) R-6 r1+	38

◇ Autochangement de Sexe (Nécropole) R-7 r7	38
Autométamorphose en Bête (Forêt) R-7 r7	38
Flétrissement (Fleuve) R-8 r1+	38
Putrescence (Marais) R-8 r1+	38
Peur Thanataire (Lac) R-9 r1+	38
Rituels d'animation d'entités de cauchemar	38
◇ Animer un Zombi (Nécropole) R-7 r1+	38
◇ Animer un Squelette (Nécropole) R-9 r1+	39
◇ Animer une Noyeuse (Lac) R-9 r1+	39
◇ Animer un Balai Volant (Fleuve) R-10 r1+	39
◇ Invoquer un Chien de la Mort (Forêt) R-10 r2+	40
◇ Invoquer un Porte-poisie (Désolation) R-10 r2+	40
◇ Animer un Épouvantail (Nécropole) R-11 r1+	40
◇ Invoquer un Darquoine (Gouffre) R-12 r2+	41
◇ Invoquer un Quauquemaire (Collines) R-12 r2+	41
◇ Animer un Vaseux (Marais) R-13 r2+	41
◇ Animer un Craque-haine (Fleuve) R-14 r2+	42
◇ Invoquer un Esprit Thanataire ★★★ (Gouffre Abimeux I12) R-16 r+3	42
Rituels d'invocation d'entités de cauchemar non incarnées	42
◇ Invocation d'une Avarice (Désert) R-7 r7	43
Invocation d'une Bêtise (Monts) R-7 r7	43
◇ Invocation d'un Changeur de Goût (Collines) R-7 r7	43
◇ Invocation d'un Changeur de Taille (Sanctuaire) R-7 r7	43
Invocation d'un Désespoir (Désolation) R-7 r7	43
Invocation d'une Haine (Marais) R-7 r7	43
◇ Invocation d'une Luxure (Cité) R-7 r7	43
◇ Invocation d'une Paresse (Lac) R-7 r7	43
Invocation d'une Peur (Gouffre) R-7 r7	43
Rituels de griffes de Thanatos	43
Faire Parler un Mort (Pont) R-4 r1+	43
Faire Parler un Crâne (Désert) R-6 r1+	43
Rituels de griffes de Thanatos	43
Griffe de Thanatos ★ (Nécropole) R-8 r8	43
◇ Griffe d'Activité ★ (Désolation) R-9 r7	43
Griffe Morbide de Thanatos ★ (Marais) R-11 r11	43
Grandes griffes de Thanatos	43
◇ Absorption d'énergie Vitale ★★ Nécropole de Zniak, A6) R-11 r11	43
Dague de Meurtre ★★ (Désolation de Sel, G9) R-13 r13	44
Grandes griffes de possession	44
◇ Griffe de Possession de corps ★ (Marais) R-11 r10+	44
◇ Griffe de Possession d'esprit ★ (Lac) R-11 r10+	44
◇ Griffe de Possession de rêve ★★ (Fleuve) R-11 r10+	44
Rituels de conjuration	44
◇ Rétrécissement de Zone Thanataire (Variable) R-3 r3	45
◇ Élargissement de Zone Thanataire (Variable) R-4 r4	45
◇ Déplacement de ses propres Zones Thanataires (Variable) R-5 r5	45
◇ Éloignement de Sorts Individuels (Variable) R-5 r1+	45
◇ Éloignement de Zone Thanataire (Variable) R-5 r1+	46
◇ Allongement de Sort Individuel (Variable) R-6 r1+	46
◇ Allongement de Zone Thanataire (Variable) R-6 r1+	46
◇ Permanence de Zone Thanataire ★ (Variable) R-12 r12	47

Oniros

Sorts de zones

Bruit (Cit ) **R-4 r4**

Port e : **E3**

Dur e : **HN**

JR : Aucun

Effet : La zone de Bruit est une illusion sonore de n'importe quelle nature qui semble venir de l'int rieur de la zone.   l'int rieur de celle-ci par contre aucun bruit particulier n'est entendu. Cette zone ne permet pas d' touffer des bruits existant, juste de cr er de nouveaux sons.

Source :  liane JAULMES.

Apesanteur (Plaines) **R-5 r2+**

Port e : **E1**

Dur e : **HN**

JR : **r-8**

Effet : La pesanteur diminue dans la zone. Pour chaque **2r** d pens s 5 points d'Encombrement puis de Taille sont n glig s. Quand l'Encombrement et la Taille d'un personnage tombent   z ro celui-ci se retrouvera en apesanteur.

Source : R ve de Dragon 1^{ re}  dition.

Aimantation (Monts) **R-8 r3+**

Port e : **E1**

Dur e : **HN**

JR : Aucun

Effet : Tout ce qui est en fer ou en m tal ferreux est attir  vers le sol. La force d'aimantation est de 1 par **3r** d pens s. Pour manipuler un objet aimant , il faut r ussir un jet de Force   (Niveau - Encombrement de l'objet multipli  par la force d'aimantation), o  le Niveau est celui qu'entra ne la caract ristique Force du personnage en regardant sur la table de niveau des entit s (Le Livre des Mondes p.57.).

Source : R ve de Dragon 1^{ re}  dition.

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

Port e : **E2**

Dur e : 1 minute pour **5r** puis 1 minute de plus par **r** d pens 

JR : Aucun

Effet : Cette zone emprisonne toute cr ature qui entre enti rement dedans. Y p n trer ne pose aucun probl me et, comme toutes les zones, elle est invisible mais en sortir demande un jet de Force   -5, la difficult  pouvant encore augmenter de 1 pour chaque point de r ve d pens  dans ce but. Tr s utile pour la chasse.

Source :  liane JAULMES.

Hyper Gravit  (Gouffre) **R-8 r3+**

Port e : **E1**

Dur e : **HN**

JR : **r-8**

Effet : La pesanteur augmente dans la zone. Pour chaque **3r** d pens s 5 points d'Encombrement sont ajout s   toute cr ature qui s'y trouve.

Source : R ve de Dragon 1^{ re}  dition.

Annulation (Lac) **R-13 r12**

Port e : **E1**

Dur e : Instantan e et d finitive

JR : **r-8**

Effet : La zone vis e est compl tement annul e et pratiquement, elle ne fait plus partie du r ve (ni d'aucun autre d'ailleurs). Le sort n'a pas de dur e mais son effet est d finitif. La sph re envisag e par le haut-r vant devient un bulle de vide : elle sera souvent combl e, de fa on naturelle, par les  l ments qui l'entourent ; et ce tr s rapidement s'il s'agit d'air ou d'eau. Tout dispara t dans la zone ; toutefois, tout ce qui contient

du rêve (créatures, entités et objets magiques) on le droit de tenter un JR pour éviter d'être

annulé.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Boucliers élémentaux

Portée : E2

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Le principe de cette zone est d'empêcher l'élément concerné (eau, feu, métal, bois, terre) d'y pénétrer, comme s'il s'agissait d'une barrière sélective. la zone est fixe, comme toute zone d'Oniros, et totalement invisible.

Air : L'air et les gaz ne peuvent plus entrer dans la zone. Ceci protège contre l'effet de certains gaz, mais risque de rendre vite l'air contenu dans la zone irrespirable.

Bois, métal ou terre : Les objets appartenant, tout ou partie, à ces éléments, ne peuvent entrer dans la zone et s'arrêtent à sa frontière. Une pierre, une dague lancée, une flèche, etc., retombent alors sur le sol. Si l'objet est tenu ou porté, son porteur sent une résistance venant de lui, un blocage, et il ne peut pénétrer dans la zone tant qu'il ne s'en est pas séparé.

Eau : L'eau libre, comme la pluie ou l'eau d'une rivière, n'entre pas dans la zone, mais ruisselle tout autour. L'eau enfermée est tributaire de son contenant, fiole, outre, etc. Ce dernier ne peut pénétrer dans la zone, et s'il est porté, il bloque pareillement son porteur.

Feu : Les flammes d'un incendie contournent la zone, et il n'en fera pas moins extrêmement chaud à l'intérieur de celle-ci. Les torches, lanternes et bougies, peuvent pénétrer dans la zone, mais laissent leurs flammes à l'extérieur, privées de leur combustible. Autrement dit, elles

s'éteignent.

Noter enfin que le seul effet de la zone est d'empêcher l'élément concerné d'y pénétrer. Il n'y a pas d'effet sur l'élément déjà présent dans la zone au moment ou celle-ci est lancée. Par exemple, lancer un Bouclier 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 six types de bouclier, chacun étant un sort distinct.

Bouclier Élémental contre l'Air
(Gouffre) **R-6 r4**

Bouclier Élémental contre l'Eau
(Pont) **R-6 r4**

Bouclier Élémental contre le Feu
(Sanctuaire) **R-6 r4**

Bouclier Élémental contre la Terre
(Désolation) **R-8 r6**

Bouclier Élémental contre le Bois
(Désert) **R-8 r6**

Bouclier Élémental contre le Métal
(Marais) **R-8 r6**

Source : La Chimère aux Mille Rêves, sauf Bouclier Élémental contre l'Air : Troll Me Tender.

Chaleurs élémentales

Portée : E2

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : 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 par point de rêve. L'augmentation n'a lieu que dans la zone et disparaît si l'élément en sort.

Variante : un gardien des rêve peut trouver

tout à fait logique de contrevenir à ce dernier point en laissant à l'objet sa température nouvellement acquise si ce dernier sort de la zone.

Bois Chauffé (Forêt) R-3 r1+
Eau Chauffée (Désert) R-3 r1+
Métal Chauffé (Monts) R-3 r1+
Terre Chauffée (Désolation) R-3 r1+
Source : Éliane JAULMES.

Liquéfactions élémentales

Portée : E2
Durée : HN
JR : Aucun

Effet : 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 transmutations élémentales, aucune discrimination n'est possible : est affectée toute substance concernée se trouvant dans la zone. Les autres qualités des éléments ne sont pas altérées : le métal reste brillant, le bois combustible. De même l'inertie

draconique, qui dépend de la nature profonde de l'objet, reste la même. Contrairement à la transmutation, l'effet n'est pas définitif. L'élément retrouve sa solidité dès qu'il sort de la zone ou lorsque le sort cesse.

Feu Liquide (Monts) R-4 r4

Bois Liquide (Lac) R-5 r4

Terre Liquide (Marais) R-5 r4

Métal Liquide (Fleuve) R-7 r6

Source : Éliane JAULMES.

Transmutations élémentales

Portée : E2
Durée : HN
JR : Aucun

En ↗	Air	Bois	Eau	Feu	Métal	Terre
Air	-	-	Cité R-8 r6	Désolation R-10 r6	-	-
Bois	Marais R-8 r6	-	Sanctuaire R-6 r4	Désert R-6 r4	Monts R-6 r4	Nécropole R-4 r2
Eau	Désert R-4 r2	Forêt R-4 r2	-	Monts R-8 r6	Gouffre R-6 r4	Pont R-6 r4
Feu	Désolation R-4 r2	Collines R-6 r4	Cité R-6 r4	-	Sanctuaire R-6 r4	Désert R-6 r4
Métal	Fleuve R-8 r6	Collines R-6 r4	Fleuve R-8 r6	Lac R-8 r6	-	Gouffre R-6 r4
Terre	Lac R-8 r6	Plaines R-4 r2	Forêt R-6 r4	Désert R-10 r6	Gouffre R-6 r4	-

Source : Rêve de Dragon 2^{de} édition, sauf Terre en Feu : Troll Me Tender.

Transparences élémentales

Portée : E2
Durée : HN
JR : Aucun

Effet : Les zone de transparence élémentale obéissent aux mêmes règles que les sorts de zone classiques. L'élément rendu transparent (mais pas invisible) garde, par ailleurs, toutes ses propriétés. Les zone d'air et d'eau transparents permettent respectivement de rendre limpide une zone rendu opaque par du brouillard, de la fu-

mée, de la boue, ou tout autre fluide non translucide.

Air Transparent (Plaines) **R-3 r3**

Feu Transparent (Nécropole) **R-3 r3**

Eau Transparente (Pont) **R-4 r4**

Source : Troll Me Tender.

Zones mobiles

Des changements interviennent dans les paramètres de Bulle Volante et Barque de Rêve (durée, vitesse, encombrement, conflit). Attention : Les zones mobiles ne peuvent être rendues permanentes.

Barque de Rêve (Lac) **R-8 r5+**

La Barque de Rêve standard peut emporter 5 passagers de Taille 1 à 15 non surencombrés 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 ; et en regard de ce que chacun porte, chaque palier de surencombrement (entamé ne serait-ce que de 0,1) 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.

Durée : La Barque de Rêve dure jusqu'à la fin de l'heure en cours, plus une heure complète par point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa durée. Dans tous les cas, la durée ne peut excéder la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant ayant lancé le sort.

Vitesse : La vitesse maximale par défaut d'une barque de Rêve est de 4 km/heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 2 km/heure draconique. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 14 km/heure draconique (comme l'ancien paramètre).

Paliers de surencombrement : Lire ces paliers sur la table des Seuils de Constitution en

prenant le seuil d'encombrement à la place de Constitution ; autrement dit : seuil d'encombrement divisé par 3, arrondi à l'inférieur.

Encombrement	Surencombrement
inférieur à 13	: aucun
de 13,1 à 17	: 1 palier
de 17,1 à 21	: 2 paliers
Etc.	

Source : La Chimère aux Mille Rêves.

Exemple : Soit un personnage (12 en Taille, 14 en Force) ayant un seuil d'encombrement de 13. Sur la table des **SC**, 13 donne 4. Pour lui, chaque ensemble de 4 points de surencombrement forme un palier.

Bulle Volante (Marais) **R-10 r6+**

La Bulle Volante devient de Taille standard, souple, adaptable, pour un coût uniforme de **6r** quelle que soit la Taille de la cible.

Durée : La Bulle Volante dure jusqu'à la fin de l'heure en cours, plus une heure complète par point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa durée. Dans tous les cas, la durée ne peut excéder la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant ayant lancé le sort.

Vitesse : La vitesse maximale par défaut d'une Bulle Volante est de 10 km/heure draconique. Chaque point de rêve spécialement dépensé pour accroître sa vitesse augmente celle-ci de 10 km/heure draconique. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 60 km/heure draconique (comme l'ancien paramètre).

Source : La Chimère aux mille rêves.

Exemple : Il est mi-Vaisseau : un haut-rêvant de Taille 12, né à l'heure des Épées, se lance une

Bulle Volante. Sa dépense de base est de **6r** (au lieu de 12 avec l'ancien paramètre). Sa Bulle durera jusqu'à fin Vaisseau pour une vitesse de 10 km/heure draconique. Il choisit de dépenser **2r**

de plus pour qu'elle dure jusqu'à fin Faucon et **1r** de plus pour lui conférer une vitesse de 20 km/heure draconique. Coût total : **9r**.

Zones mobiles personnelles

Les zones mobiles personnelles (**ZMP**) sont des zones invisibles qui se moulent sur le corps de la cible et se déplacent avec elle. Toutes les **ZMP** demandent un **JR** échoué et un coût de 1 point de rêve de la cible, faute de quoi elles ne se déplacent pas avec cette dernière et s'annulent aussitôt.

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.

Limitation : Chaque personne ne peut porter qu'une seule **ZMP** à la fois. Deux personnes portant chacune une **ZMP** peuvent se toucher sans problème. Les **ZMP** sont annulées (et elles seules) dès qu'elles entrent en conflit avec une zone fixe ou une zone mobile (Barque, Bulle). Les **ZMP** ne peuvent être rendues permanentes

Bouée (Pont) **R-3 r3+**

Portée : **E1**

Durée : jusqu'à la fin de l'heure en cours puis une heure de plus par **r** dépensé en supplément

JR : **r-8**

Effet : Cette zone joue le rôle d'une bouée et permet que la cible garde automatiquement la tête et les épaules hors de l'eau quand elle est plongée dans cet élément (le reste du corps demeure immergé). La zone n'a aucun effet si ce que la cible porte dépasse son seuil d'encombrement.

Source : La Chimère aux mille rêves.

Luisance (Désolation) **R-3 r2+**

Portée : **E1**

Durée : jusqu'à la fin de l'heure en cours puis une heure de plus par **r** dépensé en supplément

JR : **r-8**

Effet : Sous l'effet de cette zone, la peau de la victime se met à luire et éclairer pratiquement comme une bougie. Seule la peau luit : si la cible recouvre entièrement sa peau de vêtements, la

nuisance est étouffée (mais pas annulée). La portée de la vision (sans jet de Vue) dépend de la surface de peau découverte. Dans tous les cas, la cible luisante peut être vue de loin dans l'obscurité.

Visage seul (+ mains) : 2 m

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

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

Source : La Chimère aux mille rêves.

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

Portée : **E1**

Durée : jusqu'à la fin de l'heure en cours puis une heure de plus par **r** dépensé en supplément

JR : **r-8**

Effet : La zone de Manteau entoure la cible d'une température de 25°C. Mais seulement si la température extérieure est inférieure à 25°C, le Manteau n'a aucun effet dans le cas contraire.

Source : La Chimère aux mille rêves.

Haubert d'Oniros rituel (Fleuve) **R-8 r7+**

Portée : Toucher

Durée : jusqu'à la fin de l'heure en cours puis une heure de plus par **r** dépensé en supplément

JR : **r-8**

Effet : Le rituel Haubert d'Oniros confère à la cible une protection de 5 points, comme un haubert de mailles. Il ne s'ajoute pas toutefois à la protection préexistante, et si cette dernière est déjà de 5 ou plus, le Haubert n'a quasiment aucun effet. En cas de combat, la présence du Haubert d'Oniros n'empêche pas que l'armure véritable (cuir ou autre) soit endommagée par les coups. Le Haubert d'Oniros n'a ni encombrement ni malus armure. Sa protection de 5 n'est pas diminuée face aux flèches et carreaux. Un Guerrier Sorde peut se voir conférer un Haubert d'Oniros sous réserve qu'il rate son **JR** et

dépense un point de rêve. Toutefois, ce n'est pas pour autant qu'il retirera son armure, conservant donc son malus armure. Le seul avantage

sera de mieux le protéger des flèches.
Source : Chimère aux mille rêves.

Conflits de zones

- Quand une zone mobile (Barque ou Bulle) entre, tout ou partie, dans une zone fixe, la zone mobile est automatiquement annulée et elle seule.
- Quand deux zones mobiles entrent pareillement en conflit, la zone ayant coûté le moins de points de rêve est annulée et elle seule - autrement dit, seule survit la plus durable et/ou la plus rapide. Si les deux

- zones sont d'un même nombre de points de rêve, les deux s'annulent mutuellement.
- Deux personnes portant chacune une **ZMP** peuvent se toucher sans problème. Les **ZMP** sont annulées (et elles seules) dès qu'elles entrent en conflit avec une zone fixe ou une zone mobile (Barque, Bulle).

Rituels de conjuration

Les rituels de conjuration d'Oniros agissant sur les sorts de zone du haut-rêvant (Annulation de ses propres zones, Déplacement de ses propres zones, Élargissement de zone, Permanence de zone. . .) ne peuvent agir que sur les zones d'Oniros du haut-rêvant à l'exclusion d'éventuels sorts de zone qu'il pourrait connaître par les trois autres voies (des sorts de zone thanataires par exemple).

Pour synthétiser un rituel de conjuration d'Oniros se lançant dans une case variable il faut se rendre dans un Sanctuaire et y effectuer un jet de synthèse standard..

de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être rétréci) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Troll Me Tender.

Rétrécissement de Zone (Variable) R-3 r3

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de diviser par cinq le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences. . .) et de diviser par dix celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit (ce qui exclut Lanterne et Pont Immatériel et toutes les zones mobiles). Le diamètre des zones peut ainsi être réduit à 6 ou 3 centimètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort

Élargissement de Zone (Variable) R-4 r4

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences. . .) et de quadrupler celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit (ce qui exclut Lanterne et Pont Immatériel et toutes les zones mobiles). Le diamètre des zones peut ainsi atteindre 6 ou 12 mètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se

passé comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être élargi) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Rêve de Dragon 2^{nde} édition.

Éloignement de Zone (Variable) **R-5 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort de zones dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (**E1**, **E2**, **E3**...). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de Rêve investi dans ce rituel : chaque point de Rêve augmente la portée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été augmentée de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Troll Me Tender.

Déplacement de ses Propres Zones (Variable) **R-5 r5**

Portée : **E2**

Durée : Instantané

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de déplacer le centre d'une zone immobile que le haut-rêvant a créé. Ce rituel n'affecte ni la durée, ni la taille de la zone. Le déplacement est instantané (la ligne de trajectoire n'est pas affectée par la zone). Le rituel doit être pratiqué depuis la même case des **TMR** que la zone qu'il affecte.

Source : Éliane JAULMES.

Allongement de Zone (Variable) **R-6 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort de zone dont la durée initiale est **HN**. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà intéressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source : Troll Me Tender.

Hypnos

Nouvelle règle

Pour tous les sorts sujets à **JR** et non instantanés, la cible doit dépenser **1r**. Sinon, aucun effet ne se produit. C'est essentiellement le cas de Repos et de Sérénité.

Illusions - Suggestions

Chatouille (Cit ) **R-4 r1+**

Port e : **E1**

Cible : Humano ide

Dur e : 1 round par **r** d pens 

JR : Selon **HN**

Effet : La cible a l'horrible impression que quelqu'un la chatouille   un endroit tr s sensible qui varie un peu partout sur le corps. L'effet n'est pas n faste mais emp che s rieusement de se concentrer sur autre chose. Il faut r ussir un jet de Volont    -3 pour avoir le droit de tenter une action, m me en plein combat. En cas d' chec la cible risque de lâcher les objets qu'elle tient, voire de se rouler au sol en se tordant de rire, selon les d sirs du Gardien. Cette Suggestion est tr s utilis e par les lutins et les Sylvains.

Source :  liane JAULMES.

Sati t  (Sanctuaire) **R-4 r3+**

Port e : **E1**

Cible : Humano ide

Dur e : **HN**

JR : Selon **HN**

Effet : La suggestion d'un ventre plein comme apr s un bon repas permet de se passer pour un temps de nourriture et de boisson. L'effet est si intense qu'effectivement tout se passe comme si la cible venait de manger pour un point de Sustentation pour **3r** de d pens s (optionnel). La cible devient en partie insensible   la douleur jusqu'  la fin de sa prochaine heure de nais-

sance. Lorsque des points d'Endurance sont perdus, elle n'a pas   faire un jet pour voir si elle est sonn e et les points de fatigue perdus ne sont pas coch s   raison d'un point de fatigue par point de r ve d pens . Ce sort ne prot ge pas des coups, juste de la douleur et de certains de ses effets.

Source :  liane JAULMES.

 thylisme (Cit ) **R-5 r1+**

Port e : **E1**

Cible : Humano ide

Dur e : **HN**

JR : Selon **HN**

Effet : La cible subit des effets similaires   une ingestion de boisson alcoolis e. La force de la « boisson » et le nombre de doses absorb es sont laiss es au choix du Haut-r vant, le co t du sort  tant de Force \times Doses. Au d part, la Force est de 1 et il n'y a qu'une dose. Chaque point de r ve d pens  en suppl ment, le haut-r vant augmente au choix soit la force de 1, soit la dose de 1.

La cible joue ensuite autant de jet de Vie   que la dose, la difficult  de ces jets  tant la force. Elle suit en tout point les r gles sur l' thylisme, y compris au niveau des jets de moral.

Source :  liane JAULMES.

Gigue (Forêt) R-5 r1+

Portée : E1

Cible : Humanoïde

Durée : HN

JR : Selon HN

Effet : La cible se met à entendre une musique particulièrement entraînante qui la pousse à danser, danser, sans pouvoir s'arrêter, jusqu'à épuisement total ou fin du sort. La danse qu'elle exécute est une gigue endiablée qui lui coûte 2 points de fatigue par tranche de 30 secondes. Si la cible tente une action pendant qu'elle est en train de danser, elle a un malus de -3. Cependant quelqu'un qui essaierait de lui tirer dessus ou de l'attaquer aurait également un malus de -3 à cause des déplacements incohérents de celle-ci. Cette Suggestion est très utilisée par les Sylvains.

Source : Éliane JAULMES.

Hyper Agressivité (Collines) R-5 r2+

Portée : E1

Cible : Toute créature

Durée : Spéciale

JR : Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet : La créature ciblée se sent prise d'une aveugle fureur agressive. Elle attaquera toujours en priorité tout opposant qui lui semble hostile. S'il n'y a plus d'ennemis, la cible peut tenter un jet de Volonté ajusté négativement au nombre de points de rêve dépensés en supplément lors du lancement du sort. Si ce jet échoue, la cible doit agresser la personne (créature) neutre ou amicale la plus proche (si elle parvient à s'en débarrasser elle tente, à nouveau, un jet de Volonté ajusté négativement au nombre de points de rêve dépensés en supplément lors du lancement du sort; si ce nouveau jet échoue, elle agresse une nouvelle cible. L'effet prend fin lorsque la cible du sort devient inconsciente, qu'elle réussit un des jets de Volonté ou qu'il n'y a plus de créatures à portée visuelle.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Faux Rêve (Désert) R-6 r5

Portée : E1

Cible : Humanoïde

Durée : Instantanée

JR : Selon HN

Effet : Donne le pseudo-souvenir d'une courte séquence de rêve, néanmoins 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.

Source : la Dame des Songes.

Soufflet (Gouffre) R-6 r1+

Portée : E1

Cible : Toute créature

Durée : Instantané

JR : Humanoïde selon HN, animal r-8

Effet : Identique à Poing de Thanatos. L'effet de ce sort devient ainsi accessible par la voie d'Hypnos. Le Soufflet 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, le haut-rêvant doit jouer un JR r0 (points de rêve à zéro) ou subir l'effet de son sort en retour.

Source : La Chimère aux Mille Rêves.

Insensibilité (Monts) R-8 r1+

Portée : E1

Cible : Humanoïde

Durée : Instantanée

JR : Selon HN

Effet : La cible devient en partie insensible à la douleur jusqu'à la fin de sa prochaine heure de naissance. Lorsque des points d'endurance sont perdus, elle n'a pas à faire un jet pour voir si elle est sonnée et les points de fatigue perdus ne sont pas cochés à raison d'un point de fatigue par point de rêve dépensé. Ce sort ne protège pas des coups, juste de la douleur et de certains de ses effets.

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Prodigalité (Gouffre) R-11 r8

Portée : E1

Cible : Humanoïde

Durée : HN

JR : Selon HN

Effet : La cible est prise d'une prodigalité irréfrénable et donne tout ce qu'on lui demande : or, argent, bijoux, objets... Pour qu'elle donne quelque chose, il faut le lui demander (elle n'offre

rien d'elle-même). Le mental de la cible n'est affecté que par la prodigalité : un ennemi reste un ennemi. Il ne pourra pas s'empêcher de vous donner son or, mais pourra vous donner un coup d'épée en même temps (mais pas parce que vous lui prenez son or). Dans tous les cas l'instinct de préservation immédiat limite la prodigalité : un ennemi peut donner ses bijoux mais pas ses armes

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Illusions sensorielles

Inodorance (Lac) R-8 r6

Portée : E1

Cible : Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Le sort d'Inodorance peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement olfactive. L'effet consiste à rendre la cible inodore aux odorats comme si elle n'existait pas. On peut supposer que le nez la sent toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, les odeurs produites par le haut-rêvant redeviennent perceptibles mais sont déformées et légèrement amplifiées. Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il le rend inolfactible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle inodorance, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Inodorance doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant inodore peut bénéficier de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il peut être localisé par les odeurs déformées qu'il émet et les conditions du combat redeviennent normales.

Source : Troll Me Tender.

Inaudibilité (Désolation) R-9 r7

Portée : E1

Cible : Humanoïde, animal, végétal, objet

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Le sort d'Inaudibilité peut être indifféremment lancé sur un humanoïde, un animal, un végétal ou un objet, mais une seule cible à la fois de l'une des quatre catégories. C'est une illusion strictement auditive. L'effet consiste à rendre la cible inaudible comme si elle n'existait pas. On peut supposer que l'oreille l'entend toujours, mais que l'information n'est plus transmise au cerveau. Toutefois, dès qu'un conflit survient avec l'un des quatre autres sens, les sons produits par le haut-rêvant redeviennent audibles mais sont distordus et légèrement amplifiés. Le sort n'affecte rigoureusement que la cible dans sa catégorie. Lancé sur un humanoïde, il le rend inaudible, mais pas son équipement. Pour bénéficier d'une réelle inaudibilité, un humanoïde doit être intégralement nu, ou bien d'autres Inaudibilités doivent également avoir été lancées sur chaque composant de son équipement, chaque pièce de vêtement, chaque arme, etc. En combat, un attaquant inaudible peut bénéficier de la complète surprise à sa première attaque. Ensuite, il peut être localisé par les sons distordus qu'il émet et les conditions du combat redeviennent normales.

Source : Troll Me Tender.

Améliorations sensorielles

Portée : E1

Cible : Humanoïde

Durée : heure en cours

JR : Selon HN

Effet : la cible voit un de ses sens soudainement amélioré, comme si elle était en Gris Rêve jus-

qu'à cet instant et que soudain le monde prenait une nouvelle dimension autour d'elle. La cible gagne un point, dans la caractéristique homonyme (Dextérité pour le toucher), pour chaque tranche de points de rêve dépensée indiquée dans les libellés ci-dessous. L'effet prend fin au début de l'heure suivante et ne concerne que la perception, pas la mémoire ni la dextérité manuelle dans la cas de Toucher amélioré. Lorsque la caractéristique Vue est augmentée, les caractéristiques dérivées comme Tir et Lancé devront être recalculées.

Odorat-Goût Affinés (Marais) R-3 r2+

Toucher Amélioré (Fleuve) R-5 r3+

Ouïe Affinée (Lac) R-7 r4+

Vue Acérée (Fleuve) R-8 r4+

Source : Éliane JAULMES.

Rituels de communication

Encens d'Hypnos (Sanctuaire) R-7 r6

Portée : Spéciale

Cible : De l'encens

Durée : Spéciale

JR : r-8 (et r0)

Effet : Ce rituel permet d'assister aux rêves des autres. Au moment de l'accomplissement de rituel, le haut-révant doit faire brûler de l'encens et se concentrer sur la personne de son choix (qu'il doit connaître au moins de vue). La distance les séparants n'est soumise à aucune limite, mais les deux doivent être dans le même rêve. Si la cible ne dort pas (et donc ne rêve pas) ou rêve dans les hautes terres du rêve, il ne se passe rien (aucune dépense de points de rêve). Si la personne dort et rêve (dans les basses terres du rêve), les images de son rêve apparaissent dans la fumée d'encens. Si le haut-révant le désire il peut tenter d'apparaître dans le rêve de la cible (mais celle-ci a droit à un jet de résistance r0) ; il se verra alors dans la fumée d'encens de façon distordue et pourra « parler en rêve » à sa cible qui ne pourra lui répondre. Le rituel peut rester actif aussi longtemps que le haut-révant le désire mais se rompt automatiquement si la cible se réveille, il se rompt aussi à la fin de l'heure en cours si le haut-révant tente d'apparaître dans le rêve de sa cible (que la tentative réussisse ou non).

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Gong d'Hypnos (Marais) R-9 r5+

Portée : E2

Cible : Un gong

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'entendre le passé. Le Gong est au son ce que l'Encre Noire est à l'image. Le rituel doit être accompli à moins d'un mètre d'un gong qui doit lui-même se trouver dans le lieu dont le haut-révant veut entendre le passé. Le gong se met à vibrer et reproduit les sons du passé, le haut-révant entend alors une scène du passé du lieu au centre duquel se trouve le gong. La portée est une sphère dont il est le centre et de rayon E2. Au moment de la formulation, le haut-révant précise le recul exact dans le temps qu'il désire dans une limite de 100 ans (cette limite peut être repoussée de 100 ans par 1r dépensé en supplément). Le gong cesse automatiquement de vibrer à la fin de l'heure en cours (sauf si le haut-révant a dépensé plus de 5r, dans ce cas la durée est prolongée d'une heure par 1r supplémentaire). Notez que le gong ne reproduit que le son, pas l'image.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Encre Noire d'Hypnos (Lac) R-10 r6+

Portée : E2

Cible : Une vasque emplie d'encre noire

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de voir le passé. Il doit être accompli au dessus de la vasque qui doit elle-même se trouver dans le lieu dont le haut-révant veut visualiser le passé. Dans le miroir formé par la surface de l'encre, le haut-révant voit alors se dérouler une scène du passé du lieu au centre duquel se trouve la vasque. La portée réfléchi par la vasque est une sphère dont elle est le centre et de rayon E2. Au moment de la

formulation, le haut-rêvant précise le recul exact dans le temps qu'il désire dans une limite de 100 ans (cette limite peut être repoussée de 100 ans par **1r** dépensé en supplément). L'image dans l'encre se brouille automatiquement à la fin de l'heure en cours (sauf si le haut-rêvant a dépensé plus de **6r**, dans ce cas la durée est prolongée d'une heure par **1r** supplémentaire). Notez que la vasque ne reproduit que l'image, pas le son.
Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Grand Encens d'Hypnos (Fleuve) **R-13 r4+**

Portée : **E2**
Cible : De l'encens
Durée : Spéciale
JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de percevoir un autre plan de rêve à travers une déchirure. Les déchirures de la trame du rêve sont généralement visibles. Le haut-rêvant doit se trouver devant une de ces déchirures, à une distance maximum de **E2**, et faire brûler de l'encens entre la déchirure et lui. Alors, au lieu de ne voir qu'une réverbération jaune ou violette, il voit réellement dans l'autre rêve, en surimpression dans la fumée de l'encens, comme s'il regardait par une fenêtre. Son angle de vue est donc limité et ses perceptions se limite à la vue. La durée de la perception est de un round pour une dépense de **4r** plus un round par **1r** dépensé en supplément.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Rituels d'invocations de créatures

Passeur de Yalm (Pont de Yalm, I11) **R-5 r4**

Portée : **E1**
Durée : **HN**
JR : Aucun

Effet : Un Passeur de Yalm est un petit homme habillé tout de gris, qui tient une longue perche. Le seul service qu'on peut lui demander est de barrer une embarcation en eau douce, que ce soit une petite barque jusqu'à un grand bac. Il ne se bat jamais et se contente de diriger silencieusement la barque jusqu'à l'endroit que lui désigne le Haut-rêvant. S'il n'y a pas d'embarcation à proximité, il patiente une heure après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. De même que le Guerrier Sorde, une fois l'endroit désigné atteint il attend une minute (10 rounds) puis estime sa tâche 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.

Caractéristiques :

Taille	9	Perception	14
Constitution	12	Volonté	10
Force	10	Rêve	10
Agilité	14	Mêlée	12
Dextérité	14	Dérobée	13

Acrobatie +7, Bricolage +7, Charpenterie +7, Escalade +7, Métallurgie +7, Navigation +10,

Survie en marais +10, Vigilance +7.

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Âne Cornu (Collines Cornues, L9) **R-7 r6**

Portée : **E1**
Durée : **HN**
JR : Aucun

Effet : Un Âne Cornu est un bel âne gris avec de grandes cornes recourbées comme un mouflon, qui apparaît à moins de **E1** mètres du haut-rêvant, déjà bâti 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. S'il est trop chargé l'Âne Cornu s'immobilise et se met à braire de façon incontrôlable. Il se dématérialise automatiquement s'il est agressé physiquement.

Caractéristiques :

Les caractéristiques d'un Âne Cornu sont identiques à celles d'une chamule (Livre des Mondes, page 47), et possède un encombrement de 18.

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Araigées Taménéennes (Forêt Tamée, K2) **R-8 r7**

Portée : E1
Durée : HN
JR : Aucun

Effet : Les Araignées Taménéennes sont semblables à des pholcus (arachnides au corps très petit comparé à ses longues pattes), mais de taille nettement plus imposante (corps de 20cm de large sur 40cm de long, et des pattes de deux mètres et plus). La spécialité de cette araignée est sa capacité à tisser un fil, une corde ou une toile d'une résistance incroyable.

Lorsqu'elles sont invoquées, on peut leur demander d'utiliser leur fil soit de manière offensive (comme un fouet), soit comme une corde; elles peuvent alors tisser des filets d'une taille de plusieurs mètres carrés, cependant ils seront attachés à un point fixe (entre deux arbres par exemple); elles ont aussi la possibilité de grimper aux murs (même verticaux et apparemment sans aspérité) avec une facilité déconcertante.

En cas de combat, considérer les effets des fils comme ceux d'un fouet (pour les dégâts) combinés à ceux d'un lasso pour se débarrasser du fil, faute de quoi les malus à la dextérité sont aussi applicables à toute action impliquant un mouvement. Si la victime ne réussit pas à se dégager des fils, les malus sont cumulatifs (le fait de couper les fils accorde un bonus de +2 pour se dégager, mais ne pas oublier qu'ils sont collants); la victime est considérée comme immobilisée lorsque les malus atteignent -11 ou plus bas, dans ce cas et s'il n'y a plus d'adversaire, l'araignée va injecter un puissant venin à action lente mais redoutable (la morsure est automatique). Ces araignées comprennent les ordres de moins de dix mots.

Caractéristiques :

Nombre	d3	Rêve	13
Volonté	18	Endurance	20
Vie	10	Protection	d2 (chitine)
		Vitesse	12 sur les mur ; 16/32 sur le sol

Résistance des pattes : 14

Le fait de la toucher aux pattes ne lui fait pas perdre de point d'endurance, mais peut l'estroper. Pour toucher les pattes, malus de -4 (trois pattes peuvent esquiver en plus du corps)

Fil	17	niv +7
Escalade	18	niv +8
Esquive	18	niv +5

Venin :

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	+14
Tanemiel doré	+7
Tanemiel	+4

Source : Les Larmes d'Ashani.

Corbeaux de Dawell (Collines de Dawell, B2) **R-8 r7**

Portée : E1
Durée : HNou tâche
JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'invoquer 2 à 20 (**2d10**) Corbeaux de Dawell dans le rêve du haut-rêvant. Ce sont d'énormes corbeaux noirs, volant toujours en groupe et pouvant s'éloigner de leur invocateur à une distance maximum égale en kilomètres à deux fois son Empathie. Par exemple 30km pour une Empathie de 15. La seule chose que puissent faire ces corbeaux est de rechercher quelque chose : un site, un objet, une personne, un groupe, etc. L'objet de leur recherche doit être visible du ciel. Quand ils l'ont trouvé, ils le signalent en tournant en rond à la verticale de l'endroit pendant quelques minutes, puis reviennent vers l'invocateur. L'un d'eux se perche alors sur sa tête et, par voie empathique, lui signale plus précisément la direction et la distance à vol d'oiseau.

Les caractéristiques des Corbeaux de Dawell sont sans importance. Leur vue est suffisamment aiguisée pour qu'ils puissent apercevoir quoi que ce soit de visible. Si un membre du groupe de corbeaux est agressé, physiquement ou magiquement, il se dématérialise instantanément. Et il y a alors une chance sur n que tous ses compagnons se dématérialisent aussi (n étant le nombre de corbeaux restants).

Source : Inconnue.

Destrier de Noape (Cité de Noape, F11) R-8 r7

Portée : E1

Durée : HN, Spéciale

JR : Aucun

Effet : 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 monte sur lui.

Caractéristiques :

Taille	26	Rêve	10
Constitution	24	Vie	25
Force	25	Endurance	50
Perception	12	Protection	5
Volonté	12	Vitesse	14/58
Ruade	15	niv +6	init 13 +dom +11
Esquive	9	niv +3	
Saut	12	niv +4	
Course	12	niv +4	

Source : L'Oiseau Oracle.

Érudit de Jajou (Forêt de Jajou, H10) R-8 r7

Portée : E1

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'invoquer et rendre présent un Érudit de Jajou ou une Érudite de Jajou (à l'appréciation du Gardien) dans le rêve du haut-rêvant. 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 (donner le nom de la maladie contractée par une personne, ainsi que les remèdes qu'il faut appliquer, les endroits où on peut les trouver et la façon de les préparer par exemple). 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 haut-rêvant. 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 din-dons 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. Au choix de l'invocateur

Chaque fois qu'un chiffre ressort, considérez le comme un 8.

Dans ces compétences, les jajouins ont comme niveau : **1d6+5**, sinon, dans les autres, ils ont +2.

Pour les caractéristiques, seul Intellect leur est utile, et est égal à **1d6+13**.

Source : Le Tinkle Bavard.

Foameurs (Lac de Foam, D4) R-8 r7

Portée : E1

Durée : HN ou tâche

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'invoquer un à quatre Foameurs, pour un travail particulier ou pour une période qui s'étendra jusqu'à la fin de la prochaine heure de naissance du haut-rêvant. Ces humanoïdes ont la faculté de respirer sous l'eau sans problème et sont des navigateurs hors pair, ainsi que des constructeurs de bateaux sans pareils. On ne peut les invoquer pour le combat et ils disparaissent en cas d'agression. Le travail qu'on peut leur demander doit être en rapport avec l'eau : construction d'une digue, d'un vaisseau, ou bien servir de capitaine lors d'une tempête ou lorsque l'on est perdu. Un ordre du type « ramène-nous sur la côte » est toujours suivi, car le Foameur sait toujours où il se trouve. A noter tout de même une particularité lors d'une

demande de construction (barrage, bateau ou autre) : si la construction n'est pas achevée alors que la durée du sort touche à sa fin, le haut-révant 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.

Caractéristiques :

Taille	15	Volonté	10
Constitution	14	Rêve	10
Force	12	Intellect	13
Agilité	16	Empathie	15
Dextérité	16	Vie	15
Perception	13	Endurance	29

Charpenterie +9 (bateaux surtout), Maçonnerie +9 (digue, barrage,...), Srv. en Marais +7, Srv. en Mer +10, Armurerie +7 (utilisé pour la mécanique), Natation +10, Navigation +10

Source : Le Tinkle Bavard.

Messenger du Froid (Cité de Frost, D2)

R-8 r7

Portée : E1

Durée : HNou tâche

JR : Aucun

Effet : Les Messenger 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 Messenger sont les suivantes :

Caractéristiques :

Taille	15	Empathie	11
Constitution	11	Rêve	10
Force	11	Vie	13
Agilité	12	Endurance	26
Perception	14	Protection	1
Volonté	14	Vitesse	16/48
Épée de glace	11	niv +5	init 10 +dom +5
Esquive	9	niv +5	

De plus, niveau **1d8** en Escalade, Saut, Natation, Vol (flap, flap!) et toutes les Survies.

Les Messagers sont donc un peu semblables aux Guerriers Sordes, si ce n'est que l'on peut leur confier une mission autre que la simple défense

ou attaque.

Source : Le Tinkle Bavard.

Nuée Urticante (Marais Nuisants, G2)

R-8 r7

Portée : E10

Durée : E5 rounds

JR : Aucun

Effet : Grâce à cette invocation, le haut-révant fait venir un nuage de moustiques, mouches, taons et autres insectes similaires. Ce nuage ne peut servir que pour un type d'action : attaquer, ou en tout cas gêner, et une fois sa mission accomplie ou que le délai du sort est expiré, il disparaît. La nuée comprend les ordres simples, mais ne peut pas dialoguer.

Pour les personnes prises dans cette nappe de diptères, elles doivent d'abord jouer un jet de moral en circonstances malheureuses, puis réussir tous les **SC** (Seuil de Constitution) rounds un jet sur la Constitution à -4 ou perdre **1d4** points d'Endurance. Les montures et autres animaux sont effrayés et paniquent. La vue est très limitée et pour les actions où la vue joue un rôle (combat par exemple), il faut réussir un jet de Vue à -8, sinon l'action entreprise est considérée comme un échec, quelle que soit la réussite. De plus, il y a 30% de chance que la personne aveuglée commette un échec total.

Des protections comme des foulards peuvent octroyer quelques bonus au jet de Constitution, mais pas les armures (inefficaces contre des moustiques). L'eau et le feu peuvent éventuellement être un moyen de se débarrasser de la nuée, à la discrétion du Gardien.

La durée de la présence de la nuée n'est pas limitée par l'heure de naissance du haut-révant, mais par cinq fois son empathie exprimée en rounds. Le volume occupé est l'empathie de l'invocateur en mètres cubes, et la nuée prend la forme la plus appropriée aux ordres donnés, du reste elle peut se fragmenter et chaque portion peut obéir à des ordres différents. Cependant, que ce soit la nuée entière ou des portions de celle-ci, les insectes ne peuvent s'éloigner de plus de dix fois l'empathie du haut-révant en mètres. La nuée n'a pas de caractéristiques ou de compétences. Sa vitesse maximale est de 50 mètres par round.

Caractéristiques :

Rêve 14 Volonté 14

Source : Le Tinkle Bavard.

Tortue Kraneuse (Désert de Krane, D4) R-8 r7

Portée : E1

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : La Tortue Kraneuse est une tortue géante qui ne vit que dans les déserts. Elle mesure près de 3 mètres de haut pour 1,4 tonnes, et peut porter 200 Enc. Elle est de plus dotée d'un palanquin en bois fixé sur la carapace, d'environ 3 mètres sur 3, avec un toit pyramidal en toile rayée blanche et rouge. La Tortue Kraneuse doit être ciblée sur une étendue désertique (au moins 21-Empathie hectares). Elle ne supporte pas l'eau et disparaît immédiatement si elle est soumise à la pluie, ou à toute autre source importante de liquide (rivière, zone d'air en eau...). La tortue est docile et peut être contrôlée par l'invocateur sur une simple pensée (avance, arrête...). Si l'invocateur se déplace à plus de E1 mètres de la tortue, elle se dématérialise.

Caractéristiques :

Taille	31	Rêve	10
Constitution	32	Vie	32
Force	26	Endurance	63
Perception	7	Protection	10 carapace, 4 peau nue
Volonté	15	Vitesse	9/18

Survie en désert +5

Source : Le Tinkle Bavard.

Vierge d'Olis (Sanctuaire d'Olis, A10) R-8 r7

Portée : E1

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présente une Vierge d'Olis dans le rêve du haut-rêvant. Les Vierges d'Olis sont des jeunes filles à la beauté éblouissante et à la voix merveilleuse ; 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 vête-

ments.

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 personnages masculins (humains) la voyant à une distance inférieure à E1 doivent réussir un jet de Volonté ajusté au moral et au Pouvoir de séduction de la vierge (voir plus loin). Si le jet échoue, le personnage est sonné pendant un nombre de round égal au Pouvoir de séduction de la vierge. Les cyans et les gnomes ont un bonus de +3 à leur jet, tandis que les groins ont un malus de -3 (sic) et dès qu'ils ne sont plus sonnés, ils se ruent sur vierge. Les femmes non humaines ne sont pas affectées tandis que les humaines ont un bonus de +3 à leur jet. Elles sont aussi sonnées en cas d'échec, mais de jalousie inconsciente et de mortification intérieure. Seul le haut-rêvant est immunisé. Enfin, un échec total au jet de volonté force le fauteur à se ruer sur la vierge pour l'embrasser (la gifler si c'est une faultrice) 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 gardent normalement en mémoire 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.

Caractéristiques :

Cheveux : 1d4	Yeux : 1d4	Carnation : 1d4
1 blonds	1 Noisette	1 Laitéuse
2 châtain	2 bleus	2 rosée
3 noirs	3 verts	3 mate
4 roux	4 noirs	4 ambrée
Âge	d6+13	16
Beauté	d3+13	15
Taille	d4+6	8
Apparence	d3+13	15
Agilité	d3+13	15
Ouïe	d3+13	15
Chant	d6+5	+8
Comédie	d6+1	+4
Danse	d6+5	+8

Les autres caractéristiques n'ont 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 :

	Âge	Apparence	Beauté
14 ans	0	14	0
15 ans	+1	15	+1
16 ans	+2	16	+2
17 ans	+2		
18 ans	+1		
19 ans	0		

Exemple : Une Vierge d'Olis de 18 ans ayant 16 en Apparence et 15 en Beauté a un Pouvoir de Séduction de $1 + 2 + 1 = 4$.

Particulière : **3r** sont dépensés et les caractéristiques de la vierge sont déterminées par le haut-révant.

Échec Total : Une vierge apparaît, mais rien ne la lie, et le haut-révant doit lui aussi jouer un jet de Volonté. Qui plus est, s'il obtient un échec à ce jet, il tombe passionnément épris de la Vierge si c'est un homme. Si c'est une haut-révente, elle devient misogyne et ne peut plus avoir de relations amicales avec une autre femme. Cet état est permanent et doit être considéré comme une possession, et ne peut être annulé que par un rituel d'Annulation de la Magie effectué dans le (Sanctuaire d'Olis, A10) **R-8 r7**. Évidemment, cette annulation ne peut être opérée par le haut-révant lui-même. . .

Source : Les Larmes d'Ashani.

Coursiers de Psark (Plaines de Psark, H4) **R-9 r8**

Portée : **E2**
Durée : **HN**
JR : **Aucun**

Effet : Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présents **2d7** Coursiers de Psark.

Ces coursiers sont de grands chevaux blancs, à la crinière et à la longue queue dorée. Bien que le pacte qui les lie au monde du haut-révant comporte des restrictions très précises, ce ne sont pas des créatures magiques. Les Coursiers de Psark peuvent être blessés et toutes les règles d'Endurance s'appliquent normalement à eux comme à tous les chevaux. Le seul service qu'ils puissent rendre est de porter un cavalier sur leur dos, et un seul par coursier. Leur utilisation comporte également les restrictions suivantes : les coursiers refusent toute forme de lien, bride ou entrave. Ils doivent être montés à cru (Équitation -2). Si l'on tente de les attacher ou de les entraver, ils résistent et se battent (ruades, piétinements). Même chose si on les agresse (de fait, une tentative d'entrave est ressentie comme une agression). Si, pour les raisons précédentes ou pour d'autres, ils sont amenés à se battre pendant plus de 7 rounds, le charme est rompu et les coursiers réintègrent leur monde d'origine. Attention, il suffit qu'un coursier soit dans ce cas pour que tous les coursiers repartent !

Par ailleurs, les Coursiers de Psark restent toujours groupés. La distance séparant un coursier d'un autre est au maximum de **E2** mètres ! Lors de l'invocation, le haut-révant doit désigner l'un des Coursiers comme chef. Puis il désigne à tous les coursiers au plus un cavalier. Un coursier n'acceptera que ce cavalier là (ou le haut-révant). Monter un coursier à qui on n'a pas été désigné équivaut à une agression. Dans les limites du groupe, le cavalier est le maître du coursier. Faute de bride, le coursier tolère que l'on se cramponne à son abondante crinière dorée ; qui plus est, il comprend le sens des mots (droite, gauche, stop, accélère...). Toutefois, il suivra toujours la direction générale du chef Les coursiers n'agressent personne d'eux-mêmes et on ne peut leur donner un tel ordre. Enfin, le haut-révant ne peut pas s'éloigner de plus de **E2** mètres du chef sous peine de voir les coursiers disparaître.

Caractéristiques :

Taille	24	Rêve	15
Constitution	18	Vie	21
Force	20	Endurance	42
Perception	12	Protection	2
Volonté	8	Vitesse	15/70

Ruade	14	niv +4	init 11	+dom +9
Esquive	9	niv +1		
Saut	14	niv +4		
Course	14	niv +4		

Échec total : Les coursiers se matérialisent pendant 7 rounds. Durant ce temps, ivres de fureur, ils cherchent à réduire le haut-révant en bouillie ainsi que tous ceux qui s’y opposeraient.

Remarque : Il existe sûrement des variantes de ce sort pour invoquer des zyglutes, des aligates, des chameaux et que sais-je encore. Ces animaux étant souvent moins robustes et moins rapides que les coursiers de Psark, le nombre de points de rêve à investir peut être revu à la baisse.

Source : Les Larmes d’Ashani.

Ourf (Forêt d’Ourf, H8) **R-9 r8**

Portée : E1

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Un Ourf est une sorte de gros grizzal aux dents de sabre ce qui déforme son cri en un rugissement étouffé. Il a toujours l’air très malheureux. Une fois invoqué, il attaque la première personne que le Haut-révant 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 de E1 mètres du haut-révant). Il subit naturellement l’effet de tous les sorts agissant sur les animaux.

Caractéristiques :

Les caractéristique d’un Ourf sont identiques à celles d’une grizzal (Livre des Mondes, page 49).

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Créature Ailée de Quath (Monts de Quath, E14) **R-12 r10+**

Portée : E1

Durée : HN (attention à l’heure de naissance, surtout en vol!)

JR : Aucun

Effet : La créature ailée de Quath à l’aspect d’un immense aigle au plumage blanc. La seule tâche qui puisse lui être demandée est de transporter l’invoqueur sur son dos, elle n’attaque ni ne prend quoique ce soit dans ses serres. La créature de Quath ne se déplace pas à terre. Elle disparaît si elle est touchée par une autre personne que le haut-révant, ou si celui-ci s’éloigne à plus de E1 mètres de celle-ci. Si elle est touchée en l’air par un projectile, elle se dématérialise en cas de blessure légère ou plus. Pour diriger selon sa volonté son coursier volant, le haut-révant doit réussir un jet d’équitation à 0. Tout point de rêve ajouté permet d’augmenter la facilité du jet à raison de +1 par point de rêve.

Caractéristiques :

Taille	25	Vie	20
Constitution	15	Endurance	40
Perception	15	Protection	2
Rêve	12	Vitesse	60

Source : L’Oiseau Oracle.

Rituels de conjuration

Éloignement d’Illusion (Variable) **R-5 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d’allonger la portée d’un sort d’illusion-suggestion ou d’une illusion sensorielle dont la portée initiale est un multiple de l’Empathie du haut-révant (E1, E2, E3...). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de point de Rêve investi dans ce rituel : chaque point de Rêve augmente la portée du sort comme si l’Empathie du haut-révant avait été augmenté de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case

d’où sera ensuite lancée l’illusion. Il n’y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l’illusion. Tout ce passe comme si l’effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l’accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-révant, qui peut lancer son illusion sans remonter en TMR. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion-suggestion ou une illusion sensorielle (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-révant.

Source : Troll Me Tender.

Allongement d'Illusion (Variable) R-6 r1+

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort d'illusion-suggestion ou d'une illusion sensorielle dont la durée initiale est **HN**. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée l'illusion. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l'illusion. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion-suggestion ou une illusion sensorielle (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà intéressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source : Troll Me Tender.

Souvenir d'Archétype ★ (Sanctuaire) R-7 r9

Portée :

Cible : soi-même

Durée : heure en cours

JR : Selon **HN**

Effet : Le Haut-Rêvant fait remonter à sa mémoire le souvenir d'une compétence (sauf le Draconic pour une raison inexplicée), qui vaut pendant l'heure en cours son niveau d'Archétype. Ce rituel ne peut affecter les compétences qui seraient déjà au niveau de l'Archétype ou au-dessus. La cible du sort a l'impression de se souvenir de connaissances très lointaines, comme un rêve dont elle n'arrivait pas jusqu'à maintenant à se rappeler. Le rituel a étrangement une tendance à provoquer des modifications de person-

nalité le temps de son effet. Au gré du joueur et en accord avec le Gardien des Rêves le personnage peut se comporter légèrement tel qu'il était dans l'une des incarnations qui a amené l'Archétype à ce niveau. Une conséquence inévitable est que la victime va rêver profondément de ses vies antérieures concernant cette compétence et devra mettre ses prochains points d'expérience dus au stress dans ladite compétence.

Si le rituel a été appliqué plusieurs fois avec des compétences différentes entre deux instants de conversion de stress, le joueur est libre de choisir comment il répartit les points entre ces compétences.

Source : Éliane JAULMES.

Permanence d'Illusion ★ (Variable) R-13 r13

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'une illusion sensorielle. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée l'illusion. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée l'illusion. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être une illusion sensorielle ou un rituel de conjuration agissant sur les illusions. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Une case d'où est lancée une illusion sensorielle rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée. Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois la case peut toujours être traversée. Noter qu'une illusion permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas ses pouvoirs. Une illusion permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par Annuler la Permanence, mais un haut-rêvant peut annuler ses propres illusions permanentes grâce au rituel d'Annulation de ses Propres Illusions.

Source : Troll Me Tender.

Narcos

Ritues d'Écailles

Écaille de Passivité ★ (Gouffre) **R-8** **r7**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : La pose d'une Écaille de Passivité sur une gemme enchantée alliée à un objet ou non, rend la gemme et/ou l'objet capable de résister intégralement à un sort ou un sortilège, de même qu'à l'effet d'un rituel; et étend son pouvoir de résistance à son maître et actuel porteur. Une gemme ne peut recevoir qu'une seule Écaille de Passivité et ne peut donc protéger que d'un seul sort, sortilège ou rituel. (Mais voir Individualité). Une fois l'écaille posée, le magicien doit lancer le sort ou le rituel, sur la gemme. Celle-ci, au lieu de le subir, devient capable d'en protéger son maître. Pour les sorts à **r** variable, le magicien décide en dépensant les points de rêve du degré d'intensité. L'objet protégera automatiquement d'un sort pour lequel est dépensé un nombre égal ou inférieur de points de rêve; si un sort en dépense plus, l'objet ne protège plus automatiquement : la cible du sort fera un jet de *points actuels de rêve* ajusté négativement au nombre de points de rêve supplémentaires du sort. Si ce jet réussit l'objet protège la cible sort, s'il échoue l'objet est inefficace (mais la cible peut résister naturellement au sort).

Quand l'objet magique réussit sa protection, il dépense 1 de ses points de Rêve actifs quel que soit le sort (comme pour une écaille de protection). Pour que la protection existe, il faut non seulement que le possesseur de l'objet en soit le maître, mais encore qu'il le porte sur lui.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Exemple : Artighel possède une amulette de protection contre les sorts de Peur. Il se trouve

que le magicien qui l'a créée a initialement lancé sur elle un sort de Peur pour lequel il a dépensé 6 points de rêve. Artighel entre dans une zone de Peur pour laquelle ont été dépensés 8 points de rêve. L'amulette ne peut donc pas le protéger intégralement et automatiquement. Toute fois, Artighel a droit à un **JR** égal à ses points de rêve ajustés par la différence, en l'occurrence 2 ($8 - 6 = 2$). Il a 14 points de rêve, et son **JR** est de (14 à -2) 56% s'il échoue il pourra tout de même tenter un **JR r-8** ou il aura 14%.

Écaille de Solidité ★ (Forêt) **R-9** **r7**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Chaque Écaille de Solidité posée sur une gemme augmente la résistance (solidité) de l'objet allié de 20% (arrondir les points de résistance au chiffre Supérieur éventuellement). Une gemme doit spécialement être destinée à cette écaille; plusieurs Écailles de Résistance peuvent être posées sur la même gemme pour des bonus cumulatifs. Le nombre maximum d'Écailles de Solidité pouvant être posées sur un objet est égal à l'enchantabilité de sa gemme.

La résistance magique d'un objet, d'un instrument ou d'une arme n'a pas besoin d'être maîtrisée. Noter qu'un bouclier plus résistant ne permet pas de parer mieux : il se dégrade simplement moins vite sous les chocs. Les armures sont un cas spécial. Une armure est souvent composée de plusieurs objets, eux mêmes faits de matériaux différents. Par exemple, une cuirasse faite d'une plaque de métal et retenue par des courroies de cuir. Pour qu'une armure soit plus résistante dans son ensemble, il faut que chacune des pièces qui la composent soit enchantée sé-

parément. Dans le cas où une pièce est faite de différents matériaux (cuir + fer, par exemple) c'est toujours du matériau le plus inerte que dépendra l'inertie. Une armure de plaques (armure « traditionnelle » des chevaliers) se compose de dizaines de pièces, métal et cuir, et vouloir l'enchanter entièrement est un travail énorme. On considérera toutefois, en termes de jeu et dans la seule optique de l'enchantement qu'une armure de cuir (souple ou rigide) se compose d'une seule pièce, c'est-à-dire d'une seule pièce principale; de même une cotte de mailles. Une armure dite cuir + plaques se composera de 3 pièces principales à enchanter; et une armure dite de mailles + plaques de 4 pièces principales à enchanter. Une Écaille de Résistance confère à l'ensemble de l'armure un bonus de +1 à l'indice de protection, mais il faut pour cela que chaque pièce en ait reçu une. Pour que l'armure totale ait un bonus de +2, il faut pareillement que chaque pièce ait reçu 2 Écailles de Résistance. Chaque pièce doit être enchantée séparé-

ment avec une gemme particulière. Toutefois l'indice de protection d'une armure ne peut être que (au mieux) doublé par des Écailles de Solidité. Si d'autres Écailles de solidité sont placées sur une armure, elles augmentent de 20% (chacune) le seuil de nombre de point de détérioration à partir duquel la protection de l'armure diminue. Comme les autres objets, le pouvoir de résistance d'une armure n'a pas besoin d'être maîtrisé.

Source : Rêve de Dragon 1^{ère} édition.

Exemple : Une armure de cuir souple sur laquelle sont posées trois Écailles de Solidité verra son indice de protection passer de 2 à 4 (pas plus du double). L'effet de la troisième écaille est de faire passer le seuil de détérioration de 10 à 12 (+20%) ainsi il faudra accumuler 12 points de détérioration pour que la protection d'une telle armure passe à **1d4**, 24 pour qu'elle passe à **1d4-1**, etc.

Écailles de protection

Écaille de Protection 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 et les drogues, augmentant ainsi les chances de résistance.

Source : Le Tinkle Bavard.

Grandes Écailles de Narcos

Rappel : Chaque Grande Écaille de Narcos est un rituel unique et spécifique, ayant ses propres règles d'application. Les Grandes Écailles permettent de doter un objet magique d'un pouvoir impossible à obtenir avec les écailles courantes, et permettent d'imaginer virtuellement n'importe quel objet magique. Les Grandes Écailles se posent comme les écailles courantes, c'est-à-dire après que tous les Enchantements, (Purifications, Individualité, Alliance,) Permanence, Maîtrise ou Autonomie, aient été accomplis.

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 simple tout liquide que l'on verse dedans.

Coût : Chaque utilisation consomme **1r** à la gemme par mesure de liquide.

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

Source : Éliane JAULMES.

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.

Exemples 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-révant 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 Écailles de Narcos qui en nécessitent une, annuler une Grande Écaille de Maîtrise 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-révant avait le choix de la condition, c'en est une toute autre (au choix du **GR**) qui devra être accomplie. . .

Source : Le Miroir de Tschikita.

Pièce du Cocu ★ (Gouffre des Litiges, B13) **R-8 r8**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Le rituel doit être posé sur une pièce d'or (dont l'alliage a été fait avec une gemme pulvérisée). Le possesseur de la pièce (celui qui la jette) indique au moment du lancé pile ou face. Le résultat sera toujours le bon. La pièce

dépense 1 point de rêve pour 10 minutes de service. **Source** : Julien WEBER.

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. À 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.

Source : Le Tinkle Bavard.

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 points 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.

Source : Éliane JAULMES.

Grande Écaille de Légèreté ★ (Lac Laineux, L3) **R-10 r13**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Appliquée sur un objet cette Grande Écaille le rend léger au point de flotter doucement en l'air, comme s'il ne pesait presque rien. Les Gnômes de la grande cité de Heundeurok ont été les premiers à 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.

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Miroir de Soleil ★ (Monts de Vdah, M3) **R-14 r11**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : 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 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, le 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.

Source : Le Miroir de Tschikita.

Grandes Écailles d'Invisibilité

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Ce sort comporte 3 écailles à poser successivement, pour bénéficier d'une invisibilité maximum. Il peut être posé une, deux ou trois écailles au grès du narcotique.

La première écaille permet de rendre invisible le porteur et l'objet.

La deuxième écaille permet de rendre invisible tout ce qui touche directement à la peau du porteur de l'objet.

La troisième écaille permet de rendre invisibles

les objets qui ne touchent pas directement à la peau du porteur de l'objet.

Utilisation : Le porteur de l'objet dépense **5r** pour chaque écaille qu'il désire activer, il est invisible pour une heure draconique, le porteur redevient visible lorsqu'il le décide ou au bout d'une heure ou lorsqu'il touche ou est touché par une autre personne (le sort doit alors être relancé).

Première Écaille ★ (Gouffre de Gromph, J13) **R-9 r9**

Deuxième Écaille ★ (Gouffre des Litiges, B13) **R-9 r9**

Troisième Écaille ★ (Gouffre Abimeux, I12) **R-9 r9**

Source : L'Oiseau Oracle.

Grande Écaille de Permanence d'Invisibilité ★ (Gouffre de Junk, E10) **R-11 r9**

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Cette écaille se pose après les 3 grandes écailles d'invisibilité. Le porteur de l'objet dépense **5r** pour activer cette écaille. La durée de l'invisibilité n'est plus alors limitée à une heure draconique. Lorsque le porteur est touché ou qu'il touche quelqu'un, il redevient visible suivant les mêmes règles que pour le sort d'invisibilité.

Source : L'Oiseau Oracle.

Thanatos

Rituels de possessions

Possession de Rêve ★ (Fleuve) **R-9** **r2+**

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

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 ou de la Volonté. 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 ses 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 œuvre, 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 haut-révants et qui nous laissent entrevoir ce qu'on pu être les guerres de magiciens du Second Âge.

Source : Le Tinkle Bavard.

Sorts d'envoûtement

Privation d'Odorat-Goût (Désert) **R-5** **r2+**

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-révant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Privation d'Odorat-Goût. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (**2r**), fait perdre 1 point de caractéristique Odorat-Goût à la victime. À zéro point d'Odorat-Goût, elle perd ces deux sens. Cette perte semble inexplicable, et aucune médecine ne peut le guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Privation d'Odorat-Goût, et la victime recouvre instantanément toute son Odorat-Goût.

Source : Troll Me Tender.

Mutisme (Plaines) **R-6** **r2+**

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-révant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Mutisme. Chaque ensemble de 2 points de rêve dépensés (**2r**), fait perdre 1 point de caractéristique Apparence à la victime. À zéro point d'Apparence, elle est muette. Le mutisme semble inexplicable, et aucune médecine ne peut le guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Mutisme, et la victime recouvre instantanément toute son Apparence.

Source : Troll Me Tender.

Stérilité (Désert) R-7 r7

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-révant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Stérilité. La cible devient alors stérile. La stérilité semble inexplicable, et aucune médecine ne peut la guérir. Annuler la possession brise en même temps l'envoûtement de Stérilité, et la victime recouvre instantanément toute sa fertilité.

Source : Troll Me Tender.

Métamorphose en Peluche (Pont) R-13 r13

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Quand la victime est entièrement possédée de corps, le haut-révant 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, il lui est impossible de cibler des sorts : seuls les sorts ciblés sur lui-même sont possibles (Annulation de Magie par exemple). Seule la libération de la possession peut annuler l'envoûtement.

Source : Le Tinkle Bavard.

Changement de Sexe (Cité) R-10 r2+

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

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-révant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de changement de sexe. Chaque 2r 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-révant a dépensé au-

tant de points de rêve que le double de la caractéristique Taille de la victime. Le haut-révant 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-révant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de changement de sexe. Chaque 2r 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 que le double de l'Empathie de la victime. Là encore le haut-révant 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.

Source : Éliane JAULMES.

Cauchemars Sans Fin ★ (Nécropole) R-8 r8

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Une fois sa victime possédée de rêve, le haut-révant de Thanatos peut lui infliger de terribles cauchemars. Ses nuits vont alors être hantées de visions horribles, qui vont la laisser, au petit matin, fatiguée et morose. Tant qu'une personne est victime de cet envoûtement, elle ne peut regagner que la moitié de son Endurance. Chaque matin, elle doit faire un jet de moral en situation malheureuse. Son humeur s'en ressent, allant de l'apathique au suicidaire, en passant par le maussade et le carrément acariâtre. Notez que ce sort est différent de l'envoûtement Cauchemar (qui suit une possession d'esprit) en ce qu'il a une durée illimitée (ses effets sont aussi différents).

Source : Le Tinkle Bavard.

Malchance Onirique ★ (Cité) R-9 r9

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : 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 (Livre du Haut-rêve, page 19).

Source : Le Tinkle Bavard.

Queues Thanataires ★ (Désolation) R-9 r9

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Ce sort peut se lancer sur un haut-rêvant déjà possédé de rêve. Dorénavant, à chaque fois que la victime devrait subir une Queue de Dragon, elle subit en fait une Ombre de Thanatos.

Source : Le Tinkle Bavard.

Barrière des Terres ★★ (Désert) R-10 r10

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

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 Médiannes, ni regagner des points de rêve, puisqu'elle ne peut s'élever jusqu'aux Hautes Terres.

Source : Le Tinkle Bavard.

Porte des rêves ★★ (Pont) R-13 r var

Portée : Toucher

Cible : Relique

Durée : Illimitée

JR : Aucun

Effet : Une fois que la Possession de rêve a été réalisée, 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 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 haut-rêvant (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 Médiannes, il ne perd plus de points de fatigue dus à la montée, mais son corps tombe en catalepsie.

Dès qu'il sort de l'esprit de sa victime, il redescend dans les Terres Médiannes, sur une des 6 cases adjacentes. Notez que le passage dans le rêve de la victime est automatique dès qu'il rentre sur cette case, elle ne pourra donc servir pour y lancer un sort.

Coût : Dans l'esprit de la victime, le haut-rêvant perd 1 point de fatigue tout les **SC** minutes.

Temps : Une minute réelle équivaut toutefois à 10 minutes passée dans le rêve de la victime. 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 utilisée 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 exister 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.

À 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. À l'inverse, un fermier borné n'ayant jamais quitté son village et ne voyant pas plus loin que sa prochaine récolte aura un rêve (puisque c'est de cela qu'il s'agit) qui se limitera à un champ s'étendant à perte de vue, avec par-ci par-là quelques personnages-souvenirs de sa famille.

Quelques expressions typiques :

Avoir une araignée dans le plafond : être fou. Se produit lorsqu'il n'y a plus de Teinteurs, ces derniers ayant été mangés par une araignée.

Être à la page : être lucide, avoir les idées claires.

Avoir le bourdon : être triste. Se produit lorsque les Teinteurs diminuent en nombre, chassés par un gros bourdon.

Concrètement, le haut-rêvant peut détruire sa victime de l'intérieur. S'il tue l'image de la personne, celle-ci devient un individu végétatif. Il peut aussi la rendre triste, voire folle en modifiant certains aspects du rêve, etc.

Bien que chaque rêve soit unique, il y a certaines constantes d'un rêve à l'autre :

- La présence des Teinteurs, variété de scarabées colorés, dont les couleurs qu'ils répandent dans le rêve sont les vecteurs de

l'humeur (plus les couleurs sont vives, plus la personne est heureuse). Ils sécrètent une substance colorée qui suinte le long des parois de leur ruche (en forme de cône tronqué) et est collectée à la base dans une vasque en cristal (le métal détériore la teinture), puis s'évapore dans le rêve de la personne. Ces vecteurs de l'humeur sont toujours au centre de son rêve, où se trouve la représentation de la personne en question. Il s'en trouve à d'autres endroits, mais ils n'influencent alors que très peu l'humeur de la personne.

- Le Fleuve de l'Oubli, le Léthé, qui coule en boucle fermée, et qui délimite la frontière de l'inconscient (et des souvenirs oubliés) et du conscient.
- Les personnages-souvenirs représentent les individus qui côtoient la personne et à qui cette dernière porte un quelconque intérêt. Ces souvenirs sont incapables d'entreprendre des actions autres que celles imaginées par le maître du rêve. Lorsque l'un d'entre eux disparaît, cela veut dire qu'il est oublié.
- Les pages, régulateurs de l'esprit : le page de calendrier, qui permet à l'individu d'avoir la notion du temps, le page de vocabulaire, dont la fonction s'étend à la clarté de l'esprit (si un haut-rêvant de Thanatos le détruit, la personne ne sera plus capable de faire le moindre effort intellectuel, ou même de suivre une idée), le page d'impression, qui détermine les sentiments et les passions de la personne. Deux remarques : premièrement, cette notion de page a donné l'expression « être à la page », autrement dit être au courant de ce qui se passe, bien suivre les événements. Deuxièmement, bien que nommés « pages », ils n'ont pas forcément une forme humaine. Ainsi, un marin peut avoir un page de vocabulaire sous la forme d'un perroquet, un guerrier héroïque et fier aura le page d'impression sous forme de coq, etc.
- l'image du « propriétaire » du rêve est toujours au centre de son « micro-rêve ». S'il se déplace pour une raison quelconque, c'est en réalité ce qui l'entoure qui change.

Source : Le Tinkle Bavard.

Sorts de zone

Les sorts de zone de Thanatos sont soumis aux mêmes restrictions que ceux d'Oniros en ce qui concerne leur diamètre, leur ciblage, les problèmes de superpositions. En revanche, les rituels de conjuration d'Oniros affectant les sorts de zone ne peuvent affecter les zones de Thanatos. Il existe toutefois des « versions Thanataires » de ces rituels (sauf pour celui d'Annulation de ses propres zones car Thanatos ne peut annuler la magie) dont les paramètres sont semblables.

Moisissure (Plaines) **R-4 r3**

Portée : E2

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : La zone se couvre d'une couche de moisissure, qui n'épargne rien. À la fin du sortilège,

la moisissure cesse de se développer dans la zone, meurt, et se désèche. La zone garde une teinte bleuâtre pendant plusieurs jours, ou jusqu'à la prochaine pluie.

Les aliments touchés sont bons à être jetés. Du moins leur pouvoir nutritif est divisé par deux, et un jet de volonté à -2 est nécessaire pour conserver la nourriture dans le ventre après l'avoir mangée.

Les vêtements prennent une teinte bleuâtre, et dégagent une odeur nauséabonde.

La traversée de la zone nécessite un jet d'Agilité/Vigilance à 0 pour la traverser à vitesse normale, à -3 pour y courir, à -5 pour s'y battre. Un échec indique une chute.

Source : Le site du Conteur des Rêves.

Zones de dégradation élémentale

Portée : E2

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Tout représentant d'un élément qui entre dans une zone de dégradation élémentale adéquate se verra transmuté en ce que l'élément d'origine de l'objet compte de plus mauvaise qualité. En général le résultat d'une telle zone est de l'air gorgé de fumées difficilement respirable, du bois pourri ou vermoulu, de l'eau croupie ou souillée, quelques braises ou une zone où aucun feu ne peut prendre, du métal corrodé, du sable ou de la roche très friable... L'effet est, comme pour toute transmutation élémentaire

instantané et définitif, et continu à transformer un élément jusqu'à la fin du sort (HN).

Feu Dégradé (Pont) **R-5 r4**

Bois Dégradé (Cité) **R-6 r5**

Terre Dégradée (Désolation) **R-6 r5**

Air Dégradé (Gouffre) **R-7 r6**

Métal Dégradé (Nécropole) **R-7 r6**

Eau Dégradée (Marais) **R-8 r7**

Source : Troll Me Tender.

Sorts individuels

Douleur (Gouffre) **R-3 r2**

Portée : E1

Cible : Toute créature

Durée : Instantanée

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.

Contrepartie : si la créature réussit son **JR**, le haut-rêvant doit en retour réussir un **r0** sous

peine de subir les effets de son sortilège.

Source : Éliane JAULMES.

Autostérilité (Désolation) **R-5 r4**

Portée : Non-applicable

Cible : Soi-même

Durée : HN

JR : Aucun

Effet : Par l'usage de ce sort le haut-rêvant de Thanatos peut se rendre volontairement stérile. Il fut assez populaire parmi les haut-révantes de

Thanatos du second âge qui n'avait pas vraiment la fibre maternelle. Il est dit que ce sort aurait été inventé par une certaine S. de la Nuit qui Veille, et qu'elle aurait du son nom au fait qu'elle ne passait pas ses nuits qu'à dormir.

Source : Troll Me Tender.

Autochangement de Sexe (Nécropole) R-7 r7

Portée : Non-applicable

Cible : Soi-même

Durée : HN

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 haut-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.

Source : Éliane JAULMES.

Rituels d'animation d'entités de cauchemar

Les entités de cauchemar animées ou invoquées sont semblables aux entités de cauchemar classiques mais obéissent toutes (sauf précision particulière) aux quelques règles suivantes :

- La caractéristique Rêve d'une entité invoquée dépend du nombre de points de rêve que dépense son invocateur. Cette caractéristique est généralement limitée à une valeur qui dépend de la Taille de l'entité.
- Le niveau d'une entité invoquée est le même que celui d'une entité non-invoquée qui aurait la même caractéristique Rêve (Livre des Mondes, page 57). Ce niveau s'applique à toutes ses compétences et sert de difficulté pour s'accorder avec elle.
- L'Endurance d'une entité invoquée est, comme pour toute entité incarnée, égale au total des caractéristiques Taille et Rêve de celle-ci.
- La vitesse d'une entité invoquée est la même que celle d'une entité non-invoquée de même type.
- Le +**dom** d'une entité se calcule comme pour une créature naturelle mais en utilisant la moyenne de sa Taille et de son Rêve au lieu de la simple caractéristique Taille (Livre des Mondes, page 35).
- La caractéristique Mêlée d'une entité est la moyenne de sa Taille et de son Rêve
- La caractéristique Dérobée d'une entité est la moyenne de (21 - Taille) et de Rêve.
- Une entité invoquée est aux ordres de son invocateur, dans la limite de ses capacités.
- Elle peut s'éloigner de son invocateur mais

si celui-ci désire lui donner un ordre, il doit s'en trouver à une portée maximale qui dépend du type de l'entité.

- À la mort de son invocateur, l'entité invoquée n'est pas détruite, 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

Cible : Un cadavre

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : Le principe d'animation du zombi est semblable à celui du squelette. Cependant, sa Taille est celle du cadavre utilisé, son Rêve est égal aux points de rêve dépensés, avec un maximum égal à la Taille (Livre des Mondes, 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 emmitoufflé capable de passer pour un vivant. Pour cette raison, les zombis sont souvent préférés aux squelettes par les haut-révants de Thanatos plus circonspects et moins enclins au tape-à-l'œil.

Source : Rêve de Dragon 2^{nde} édition.

Animer un Squelette (Nécropole) **R-9 r1+**

Portée : **E1**

Cible : Un cadavre

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar à venir hanter un corps mort, le haut-révant 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. À cause de la décomposition rapide, sa Taille est inférieure de deux points à celle du cadavre utilisé, son Rêve est égal aux points de rêve dépensés, avec un maximum égal à la Taille du cadavre +2 (Livre des Mondes, page 60). 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 (Livre des Mondes, page 60). 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-révant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**.

Source : Rêve de Dragon 2^{nde} édition.

Animer une Noyeuse (Lac) **R-9 r1+**

Portée : **E2**

Cible : Une forme humanoïde faite de débris d'épaves, de bouts de coquillage, d'algues ou d'arêtes de poisson dont les bras se terminent par des galets

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-révant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel, la noyeuse se s'anime alors, capable de se nager sous l'eau ou en surface, en une parodie de vie réelle. Elle utilise les galets qui terminent ses bras pour attaquer(+**dom** +1). Ainsi créé, la noyeuse est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est celle de la forme humanoïde reconstituée (elle ne peut, toutefois, excéder 15), sa caractéristique Rêve est égale au nombre de points de rêve dépensés par le haut-révant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'une noyeuse invoquée ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Une noyeuse invoquée est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à sa noyeuse, le haut-révant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**.

Source : Troll Me Tender.

Animer un Balai Volant (Fleuve) **R-10 r1+**

Portée : Toucher

Cible : Un balai

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-révant (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-révant doit être sur le balai. Le balai volant a une caractéristique Rêve égale au nombre de points de rêve dépensés lors de son animation. Sa vitesse est égale à huit fois sa caractéristique Rêve. Pour réaliser des manœuvres périlleuses (comme éviter des projectiles) le balai volant utilise sa caractéristique Rêve et son niveau comme compétence. Quelles que soient les manœuvres, le haut-révant 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 son niveau diminuent en conséquence. À la fin de l'heure de naissance du haut-rêvant de thanatos ou quand le balai volant perd son dernier point de rêve, il redevient un simple balai.

Source : Le Tinkle Bavard.

Invoquer un Chien de la Mort (Forêt) **R-10 r2+**

Portée : **E1**

Cible : Le pelage d'un chien mort

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos crée un hideux simulacre de vie. Sous l'effet du rituel, l'animal maléfique se matérialise à l'intérieur du pelage. Il se redresse alors en position quadrupède, capable de se déplacer sur ses pattes en une parodie de vie réelle, utilisant ses crocs pour attaquer (+**dom** +1). Ainsi créé, le chien de la mort est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille est celle du chien utilisé. Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un chien de la mort invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un chien de la mort invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son chien de la mort, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**. Un chien de la mort ne peut être invoqué que la nuit. Il disparaît automatiquement au lever du soleil, comme effacé, ne laissant derrière lui que quelques poils de chien ; mais se rematérialise à la tombée de la nuit, à partir de mi-Lyre, à proximité de son invocateur (**E1** mètres au maximum).

Source : Troll Me Tender.

Invoquer un Porte-poisse (Désolation) **R-10 r2+**

Portée : **E2**

Cible : Le plumage d'un rapace entièrement imbibé de sang humain

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un porte-poisse à partir des plumes ensanglantées. Il utilise son bec pour attaquer (+**dom** +1). Ainsi créé, le porte-poisse est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 4, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de **5r** pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 8). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un porte-poisse invoqué ne peut jamais dépasser le double de sa caractéristique Taille.

Un porte-poisse invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son porte-poisse, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**.

Source : Troll Me Tender.

Animer un Épouvantail (Nécropole) **R-11 r1+**

Portée : **E1**

Cible : Un épouvantail

Durée : Permanente

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. Sa caractéristique Taille est celle de l'épouvantail utilisé, sa caractéristique Rêve est égale au nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un épouvantail invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille. Les épouvantails ont, à la base, trois compétences : esquive,

corps à corps et pique à deux mains ou masse à deux mains ou fléau. La troisième compétence est déterminée en fonction de l'outil que tient l'épouvantail à la création pelle (= masse à deux mains, +**dom** +2), faux ou fourche (= pique à deux mains, +**dom** +3 ou +**dom** +2, respectivement), fléau (l'outil, pas l'arme, +**dom** +2). En aucun cas l'épouvantail ne peut tenir une arme autre que celle décrite. Si l'épouvantail obéit à celui qui l'a créé, il ne peut quitter une zone de (10 x Empathie du haut-rêvant) mètres de rayon centrée sur le lieu où a été lancé le sort. En fait, les épouvantails sont généralement utilisés pour hanter un endroit, car ils ne deviennent jamais sauvages (sauf peut-être en cas d'échec total, au gré du Gardien des Rêves), même si le haut-rêvant meurt.

On peut leur donner des instructions d'une centaine de mots. Bien que dépourvus de réelle intelligence, les épouvantails sont doués d'une certaine malice et, à moins qu'ils n'aient des instructions contraires, ils feront preuve de ruse dans leurs attaques (de nuit, par derrière ou par surprise, un individu isolé, etc.).

Même s'ils ont une prédilection pour les actions nocturnes, le jour ne leur cause aucun problème. Ils adoptent, en général, la position de l'épouvantail authentique au milieu de son champ (avec, en plus, un rare succès contre les oiseaux).

Source : Le Tinkle Bavard.

Invoquer un Darquoine (Gouffre) **R-12 r2+**

Portée : **E1**

Cible : Des ténèbres

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un darquoine dans une zone de ténèbres. Il utilise ses serres pour attaquer (+**dom** +2). Ainsi créé, le darquoine est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 10, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de **5r** pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 15). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que

contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un darquoine invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille +4. Un darquoine invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son darquoine, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**.

Source : Troll Me Tender.

Invoquer un Quauquemaire (Collines) **R-12 r2+**

Portée : **E1**

Cible : Les plumages abîmés de 7 à 10 coqs

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un quauquemaire à partir des plumes mitées. Il utilise ses griffes, ergots et bec pour attaquer (+**dom** +2). Ainsi créé, le quauquemaire est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 59). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 14, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de **5r** pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 20 et il faut le plumage d'un coq pour 2 points de taille). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un quauquemaire invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un quauquemaire invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son quauquemaire, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à **E1**.

Source : Troll Me Tender.

Animer un Vaseux (Marais) **R-13 r2+**

Portée : **E2**

Cible : De la vase ou de la boue

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un vaseux à partir de la vase. Il utilise un de ses tentacules pour attaquer (+dom +2) et l'autre pour parer. Ainsi créé, le vaseux est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 60). Sa caractéristique Taille est, à priori, de 14, mais peut être augmenté en dépensant plus de points de rêve lors de l'invocation, à raison de 5r pour 1 point de Taille supplémentaire (elle ne peut, toutefois, excéder 20 et il faut suffisamment de vase ou de boue, (Livre des Mondes, page 35). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un vaseux invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un vaseux invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son vaseux, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E2.

Source : Troll Me Tender.

Animer un Craque-haine (Fleuve) R-14 r2+

Portée : E2

Cible : Beaucoup d'eau croupie

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos matérialise un craque-haine à partir de l'eau croupie. Il utilise ses tentacules pour attaquer (+dom +2) et pour parer. Ainsi créé, le craque-haine est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille dépend de la quantité d'eau utilisée (Livre des Mondes, page 35), mais

ne peut excéder 32 (2m³). Sa caractéristique Rêve est égale à la moitié du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant, sachant que contrairement aux entités de cauchemar incarnées qui peuvent dépasser cette limite, la caractéristique Rêve d'un craque-haine invoqué ne peut jamais dépasser sa caractéristique Taille.

Un craque haine invoqué est aux ordres de son invocateur et n'agit qu'aux ordres reçus. Pour donner un nouvel ordre à son craque-haine, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E2.

Source : Troll Me Tender.

Invoquer un Esprit Thanataire ★★★ (Gouffre Abimeux I12) R-16 r+3

Portée : E1

Cible : Une haine (ECNI) contrôlée

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : En invoquant les forces du cauchemar, le haut-rêvant de Thanatos métamorphose la haine en un esprit thanataire. Ainsi créé, l'esprit thanataire est en tout point semblable à l'entité de cauchemar incarnée du même nom, tant au niveau de ses caractéristiques que de ses compétences (Livre des Mondes, page 58). Sa caractéristique Taille est égale à la caractéristique Rêve de la haine. Sa caractéristique Rêve est égale au tiers du nombre de points de rêve dépensés par le haut-rêvant et cette valeur n'est pas limitée. Un esprit thanataire invoqué est aux ordres de son invocateur, mais n'obéit qu'à un seul type d'ordre : éliminer quelqu'un. Une fois sa tâche accomplie, l'esprit thanataire retourne vers son maître (Si celui-ci a changé de rêve il se débrouillera pour se faire tuer afin de réapparaître à ses cotés dès qu'il aura récupéré sa Taille). Pour donner un nouvel ordre à son esprit thanataire, le haut-rêvant de Thanatos doit s'en trouver à une portée maximale égale à E1.

Source : Troll Me Tender.

Rituels d'invocation d'entités de cauchemar non incarnées

Portée : E1

Cible : Un objet noir

Durée : Spéciale

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 6m 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 (à condition que l'entité en question puisse posséder un humanoïde, sinon elle essaiera de posséder la cible éligible la plus proche de son invoqueur). Si ce dernier la combat par Thanatos et sort vainqueur, il peut alors la contrôler. À 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**).

Pour en savoir plus sur les entités du cauchemar non incarnées reprenez vous au Livre des Mondes (Livre des Mondes, page 60) et au Supplément au Livre des Mondes créé par Troll Me Tender.

Invocation d'une Avarice (Désert) R-7 r7

Invocation d'un Changeur de Goût (Collines) R-7 r7

Invocation d'un Changeur de Taille (Sanctuaire) R-7 r7

Invocation d'une Luxure (Cité) R-7 r7

Invocation d'une Paresse (Lac) R-7 r7

Source : Troll Me Tender, sauf Changeur de Goût : Le Carrosse est avancé.

Rituels de griffes de Thanatos

Griffe d'Activité ★ (Désolation) R-9 r7

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?).

Source : Inconnue.

Grandes griffes de Thanatos

Absorption d'énergie Vitale ★★ (Nécropole de Zniak, A6) R-11 r11

Portée : Toucher

Cible : Une arme tranchante

Durée : Permanente

JR : Aucun

Effet : À chaque fois qu'une arme contenant une grande griffe d'Absorption d'énergie Vitale

blesse un adversaire, elle absorbe l'énergie vitale de la victime qu'elle convertit en points de rêve selon le brème suivant :

– Blessure légère : **2r**

– Blessure grave : **4r**

– Blessure critique : **6r**

Puis elle tente de transmettre les points de rêve au porteur de l'épée qui doit tenter un jet de *points actuels de rêve* avec une difficulté égale au

nombre de points de rêve contenu dans l'arme, il peut s'aider de Draconic.

- Toutes réussites : Les points de rêves sont transférés au porteur.
- Échec normal ou particulier : Les points de Rêve restent dans l'arme et le porteur subit une Queue de Dragon.

- Échec total : Les points de Rêve restent dans l'arme et le porteur subit un Souffle de Dragon.

Les points de Rêve restant en stock dans l'arme, s'évaporent au rythme de un par minute.

Source : L'Oiseau Oracle.

Grandes griffes de possession

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

JR : Aucun

Effet : Il y a en fait trois Griffes de Possession : l'une de Possession d'Esprit en Lac, l'autre de Possession de Corps en Marais et la troisième de Possession de Rêve en Fleuve. Leurs effets sont similaires, le but étant de posséder le propriétaire de l'objet. Pour cela, il faut déjà que l'objet ait des points de rêve actifs, autrement dit ce doit être un objet autonome. L'objet fait un jet de rêve ajusté négativement par le nombre de points de rêve du propriétaire. Chaque r investi en plus lors de la pose de la Griffe permet de donner un bonus de +1 à l'objet pour ce jet de rêve. Si c'est réussi, la personne est possédée. Ce rituel doit toujours être suivi d'une Griffe d'Activité, lançant l'envoûtement désiré. Un rituel de Purification doit être accompli entre les deux. Il ne peut y avoir qu'une Griffe de Possession par objet. La maîtrise d'un objet possédant une Griffe de Possession se fait normalement.

Griffe de Possession de corps ★
(Marais) **R-11 r10+**

Griffe de Possession d'esprit ★ (Lac)
R-11 r10+

Griffe de Possession de rêve ★★
(Fleuve) **R-11 r10+**

Source : L'Oiseau Oracle.

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.

Rituels de conjuration

Les rituels de conjuration de Thanatos agissant sur les sorts de zone du haut-rêvant (Déplacement de ses propres zones, Élargissement de zone, Permanence de zone. . .) ne peuvent agir que sur les zones de Thanatos du haut-rêvant à l'exclusion d'éventuels sorts de zone qu'ils pourraient connaître par les trois autres voies (des sorts de zone oniriques par exemple).

Rétrécissement de Zone Thanataire (Variable) **R-3 r3**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de diviser par cinq le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences. . .) et de diviser par dix celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit. Le diamètre des zones peut ainsi être réduit à 6 ou 3 centimètres. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être rétréci) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Troll Me Tender.

Élargissement de Zone Thanataire (Variable) **R-4 r4**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de doubler le diamètre des zones élémentales (boucliers, chaleurs, liquéfactions, transmutations, transparences. . .) et de quadrupler celui des zones immobiles dont le diamètre est variable et ne dépend pas du nombre de points de rêve investit. Le diamètre des zones peut ainsi atteindre 6 ou 12 mètres.

Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être élargi) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Rêve de Dragon 2^{nde} édition

Déplacement de ses propres Zones Thanataires (Variable) **R-5 r5**

Portée : **E2**

Durée : Instantané

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de déplacer le centre d'une zone immobile que le haut-rêvant a créé. Ce rituel n'affecte ni la durée, ni la taille de la zone. Le déplacement est instantané (la ligne de trajectoire n'est pas affectée par la zone). Le rituel doit être pratiqué depuis la même case des **TMR** que la zone qu'il affecte.

Source : Éliane JAULMES.

Éloignement de Sorts Individuels (Variable) **R-5 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort individuel dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (**E1**, **E2**, **E3**. . .). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve augmente la portée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été augmenté de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancée le sort individuel. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera le sort. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel,

cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son illusion sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort individuel (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts individuels. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Troll Me Tender.

Éloignement de Zone Thanataire (Variable) **R-5 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la portée d'un sort de zone dont la portée initiale est un multiple de l'Empathie du haut-rêvant (**E1**, **E2**, **E3**...). Le rallongement dont bénéficiera la portée du sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve augmente la portée du sort comme si l'Empathie du haut-rêvant avait été augmentée de 1 point. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être éloigné) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Source : Troll Me Tender.

Allongement de Sort Individuel (Variable) **R-6 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort individuel dont la durée initiale est **HN**. Le rallongement dont bénéficiera le sort dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel :

chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancée le sort. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort individuel sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort individuel (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts individuels. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant. Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà intéressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure de naissance de façon élégante.

Source : Troll Me Tender.

Allongement de Zone Thanataire (Variable) **R-6 r1+**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet d'allonger la durée d'un sort de zone dont la durée initiale est **HN**. Le rallongement dont bénéficiera la zone dépend du nombre de points de rêve investi dans ce rituel : chaque point de rêve ajoute une heure draconique. Le rituel doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-rêvant, qui peut lancer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être allongé) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-rêvant.

Plus que la capacité à allonger la durée de ses sorts (déjà intéressante) ce rituel confère au haut-rêvant la capacité de masquer son heure

de naissance de façon élégante.

Source : Troll Me Tender.

Permanence de Zone Thanataire ★ (Variable) **R-12 r12**

Portée : Non applicable

Durée : Spéciale

JR : Aucun

Effet : Ce rituel permet de rendre permanent l'effet d'un sort de zone. Il doit être préalablement accompli dans la case d'où sera ensuite lancé le sort de zone. Il n'y a aucun temps limite entre le moment où le rituel est accompli et celui où sera lancé le sort de zone. Tout se passe comme si l'effet était en réserve. Pareillement, le demi-rêve ne redescend pas obligatoirement après l'accomplissement de rituel, cette option est au choix du haut-révant, qui peut lan-

cer son sort de zone sans remonter en **TMR**. La seule restriction est que le prochain sort ou rituel à être lancé depuis la case en question devra obligatoirement être un sort de zone (pouvant être élargi) ou un rituel de conjuration agissant sur les sorts de zone. Contrevenir à cette règle crée instantanément une déchirure de rêve centrée sur le haut-révant.

Une case d'où est lancée une zone rendue permanente est mobilisée tant que celle-ci n'est pas annulée. Aucun sort ou rituel ne peut plus y être lancé. Toutefois la case peut toujours être traversée. Noter qu'une zone permanente n'est pas annulée à la mort de son créateur de même qu'un objet magique ne perd pas ses pouvoirs. Une illusion permanente peut être annulée par Annulation de Magie à condition de commencer par Annuler la Permanence.

Source : Troll Me Tender.

Index

- Absorption d'énergie Vitale, 43
- Accord du Rêve, 30
- Aimantation, 9
- Air Dégradé, 37
- Air Transparent, 12
- Allongement d'illusion, 27
- Allongement de Sort Individuel, 46
- Allongement de Zone, 15
- Allongement de Zone Thanataire, 46
- Ane Cornu, 20
- Animer un Épouvantail, 40
- Animer un Balai Volant, 39
- Animer un Craque-haine, 42
- Animer un Squelette, 39
- Animer un Vaseux, 41
- Animer un Zombi, 38
- Animer une Noyeuse, 39
- Annulation, 9
- Apesanteur, 9
- Araignées Taménéennes, 21
- Autochangement de Sexe, 38
- Autostérilité, 37

- Barque de Rêve, 12
- Barrière des Terres, 35
- Bois Chauffé, 11
- Bois Dégradé, 37
- Bois Liquide, 11
- Bouée, 13
- Bouclier Élémental contre l'Air, 10
- Bouclier Élémental contre l'Eau, 10
- Bouclier Élémental contre la Terre, 10
- Bouclier Élémental contre le Bois, 10
- Bouclier Élémental contre le Feu, 10
- Bouclier élémental contre le Métal, 10
- Bruit, 9
- Bulle Volante, 12

- Cage, 9
- Cauchemars Sans Fin, 34
- Changement de Sexe, 34
- Chatouille, 16
- Corbeaux de Dawell, 21
- Coursiers de Psark, 25
- Créature Ailée de Quath, 26

- Déplacement de ses propres Zones, 15
- Déplacement de ses propres Zones Thanataires, 45
- Destrier de Noape, 22
- Deuxième Écaille d'Invisibilité, 32
- Douleur, 37

- Eau Chauffée, 11
- Eau Dégradée, 37
- Eau Transparente, 12
- Écaille de Passivité, 28
- Écaille de Protection Contre l'Alcool, 29
- Écaille de Solidité, 28
- Elargissement de Zone, 14
- Elargissement de Zone Thanataire, 45
- Eloignement d'Illusion, 26
- Eloignement de Sorts Individuels, 45
- Eloignement de Zone, 15
- Eloignement de Zone Thanataire, 46
- Encens d'Hypnos, 19
- Encre Noire d'Hypnos, 19
- Erudit de Jajou, 22
- Ethylisme, 16

- Faux Rêve, 17
- Feu Dégradé, 37
- Feu Liquide, 11
- Feu Transparent, 12
- Foameurs, 22

- Gigue, 17
- Gong d'Hypnos, 19
- Grand Encens d'Hypnos, 20
- Grande écaille de légèreté, 31
- Grande Écaille de Maîtrise, 30
- Grande Écaille de Permanence d'Invisibilité, 32
- Grande Écaille Purificatrice, 29
- Griffe d'Activité, 43
- Griffe de Possession d'esprit, 44
- Griffe de Possession de corps, 44
- Griffe de Possession de rêve, 44

- Haubert d'Oniros, 13
- Hyper Agressivité, 17
- Hyper Gravité, 9

Inaudibilité, 18
Inodorance, 18
Insensibilité, 17
Invocation d'un Changeur de Goût, 43
Invocation d'un Changeur de Taille, 43
Invocation d'une Avarice, 43
Invocation d'une Luxure, 43
Invocation d'une Paresse, 43
Invoquer un Chien de la Mort, 40
Invoquer un Darquoine, 41
Invoquer un Esprit Thanataire , 42
Invoquer un Porte-pois, 40
Invoquer un Quauquemaire, 41

Luisance, 13

Métal Chauffé, 11
Métal Dégradé, 37
Métal Liquide, 11
Métamorphose en Peluche, 34
Malchance Onirique, 35
Manteau, 13
Messager du Froid, 23
Miroir de Soleil, 31
Moisissure, 37
Mousse du Christ, 30
Mutisme , 33

Nuée Urticante, 23

Odorat-Goût Affinés, 19
Ouïe Affinée, 19
Ourf, 26

Passeur de Yalm, 20
Permanence d'Illusion, 27
Permanence de Zone Thanataire, 47
Pièce du Cocu, 30
Porte des rêves, 35
Possession de Rêve, 33
Première Écaille d'Invisibilité, 32
Privation d'Odorat-Goût, 33
Prodigalité, 18

Queues Thanataires, 35

Rétrécissement de Zone, 14
Rétrécissement de Zone Thanataire, 45

Satiété, 16
Soufflet, 17
Souvenir d'Archétype, 27
Stérilité, 34

Terre Chauffée, 11

Terre Dégradée, 37
Terre en Feu, 11
Terre Liquide, 11
Tortue Kraneuse, 24
Toucher Amélioré, 19
Troisième Écaille d'Invisibilité, 32

Vierge d'Olis, 24
Vue Acérée, 19