

Supplément au Livre des Mondes.

-

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

Version 0.3

Arnaud TERRAL
terral@gmx.net

Compilé le 2 octobre 2000

Avertissement

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

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

Table des matières

Avertissement	2
Connaissances	4
Les Écrits	4
Alchimie	4
Astrologie	4
Botanique	4
Écriture	4
Zoologie	4
Recettes d'Alchimie	5
Poisons	5
Remèdes	6
Préparations intermédiaires	6
Préparations utilitaires	7
Recettes individuelles	8
Créatures	12
Entités de Cauchemar Non Incarnées	12
Avarice	12
Changeur de Taille	12
Luxure	13
Paresse	13

Connaissances

Les Écrits

Alchimie

Rêve d'alchimiste (Anonyme)

Traité d'alchimie. Grand in quarto, relié en cuir épais avec fermoir de fer. Il pèse huit livres (2 points d'encombrement). Les pages sont abîmées et tachées. Difficulté -5, 15 points de taches, 25 points d'expérience, niveau maximum +5. Il contient la recette de l'Élixir du Haut-Rêve.

Astrologie

Principes d'Astrologie (Antédar de Bagdol)

Traité d'astrologie. Grand in quarto, relié en cuir épais avec fermoir de fer. Il pèse huit livres (2 points d'encombrement). Les pages sont abîmées et tachées. Difficulté -5, 12 points de taches, 20 points d'expérience, niveau maximum +4. C'est à Antédar de Bagdol que l'on doit le nom actuel de l'heure du poisson Acrobate, d'après la constellation du même nom, et qui s'appelait avant lui « le Chateau Suggestif ».

Botanique

Jus d'herbes (Radikos)

Traité de botanique. In quarto, relié en cuir épais avec fermoir de cuivre. Il pèse six livres (1,5 points d'encombrement). Difficulté -2, 10 points de tâche, 15 points d'expérience en Botanique, niveau maximum +4. Radikos, par

ailleurs fin cuisinier, est l'inventeur de plus d'une centaine de salades, dont la célèbre « draconique » : Navet, clopinette, estragon, herbe de lune.

Écriture

Des pieds et des jambes (Werther de Zloth)

Traité de versification. In quarto, relié en cuir avec un fermoir de cuivre cassé. Il pèse six livres (1,5 points d'encombrement). Difficulté -2, 15 points de tâche, 20 points d'expérience, en Écriture, niveau maximum +5. Werther de Zloth fut le poète le plus à cheval sur les rimes de tout le second âge; Il se suicida de désespoir à ne pas pouvoir trouver une rime suffisamment riche à « Ffjkuilkh », le nom de sa fiancée.

Zoologie

Des curiosités bestiales (Tétragore le Grand)

Aperçu de zoologie. In quarto, relié en cuir avec un fermoir de cuivre cassé. Il est en très mauvais état, des feuillets se détachent et certains sont maculés de taches ce qui le rend difficile à lire. Il pèse huit livres (2 points d'encombrement). Difficulté -5, 10 points de tâche, 16 points d'expérience, en Zoologie, niveau maximum +8. C'est à Tétragore le Grand était sourd comme une bûche. Ses descriptions sont donc très précises quant aux odeurs des animaux qu'il décrit.

Recettes d'Alchimie

Poisons

La crapauvure

But : Faire un poison dont les effets secondaires peuvent intéresser certains pervers.

Ingrédients :

- 1 crapaud galeux
- 1 pépin de nartha

Manipulation : Capturer un crapaud galeux et le faire mourir d'insolation. Le disséquer pour extraire sa semence. Puis, mélanger la semence avec un pépin de nartha en chauffant à brun-sangue(-2) jusqu'à obtenir une consistance lapin-chèvre-mouton (-3). Puis faire une dessiccation du résidu à une température gris-sangue-sangue (-3). Le résultat doit être dix pépins d'une poudre grisâtre.

Effet : La crapauvure est un poison. La victime est en proie à des vertiges accompagnés de désirs lubriques incontrôlables. Ce poison possède un goût très prononcé de vieux beurre rance et de sardine pourrie, il convient donc de l'utiliser dans un plat très épissé.

Dosage : 5 pépins;

Malignité : 3;

Périodicité : 2 minutes;

Dommages : -1 point de vie.

Remède : (-2) Sable-poudre +16, Lait de Lune +16, Gelée Royale +8, Liqueur de Bagdol +6.

La flavane

But : Obtenir un poison bénin dont le seul effet est de fatiguer la victime.

Ingrédients :

- 1 aspert violet
- 5 brins de krunderznap
- 1 mesure d'eau alchimiquement simple
- 3 pépins de boralm

Manipulation : Broyer un aspert violet de bonne taille avec cinq brins de krunderznap et calciner le mélange par la méthode de Céduphair l'incorruptible. Réduire le résidu en fine poudre et le mélanger à une mesure d'eau pure et trois pépins de boralm. Faire chauffer à gris-gris-sangue (-3). En maintenant à cette température, touiller doucement avec une cuillère en bois de hêtre, pour obtenir une consistance lapin-lapin-serpent. Ôter du feu et laisser refroidir. Laisser tremper trois fils de lin dans la solution jusqu'à ce que les cristaux se forment des-

sus. On obtient ainsi neuf pépins de flavane au bout de trois jours. Si au bout de six heures il n'y a pas de cristaux c'est que la recette est ratée.

Malignité : 6;

Périodicité : 5 minutes;

Dommages : 7 points de fatigue;

Antidote : (-3) Sable-poudre +16, Topazoïne +14, Mirobolant +12.

Pâte de la Malemort

But : Fabriquer un poison enductif

Ingrédients :

- 1 amanite thanataire
- 1 hécatombe
- 2 mesure d'eau alchimiquement simple
- 4 doigts de graisse de carpe
- 4 brins de mercurion
- 4 pépins de boralm

Manipulation : Découper une amanite thanataire en petits cubes, puis les jeter dans de l'eau bouillante et laisser chauffer jusqu'à couleur glauque-brun (-2). Laisser refroidir pendant 1 heure. Pendant ce temps, préparer une décoction à l'aide de 4 brins de mercurion et de 2 mesures d'eau alchimiquement simple. Une fois l'heure passée, mélanger la décoction avec le liquide bouilli jusqu'à consistance serpent-serpent (-1). Pratiquer alors quatre alvéoles dans le corps de l'hécatombe et y mettre dans chacune 1 pépin de boralm. Enduire ensuite l'hécatombe de 4 doigts de graisse de carpe. Remettre à chauffer le liquide obtenu précédemment et y jeter la poire ainsi enduite. Porter la chauffe jusqu'à couleur glauque-glauque-pourpre (-3). On doit alors voir 6 écailles (3 doses) d'une belle pâte rougeâtre, collante et nauséabonde. Si l'on obtient une sorte de crème fouettée (comestible) à l'odeur appétissante, c'est que tout a raté.

Utilisation : Seules les armes tranchantes sont concernées par ce poison. Cela comprend naturellement les épées, dagues, lances et haches mais aussi les flèches, carreaux et javelots. Appliquer ce produit sur toute autre arme ne sert strictement à rien. Il suffit d'enduire la lame de 2 écailles de cette pâte pour que, à la première blessure portée (toutes sauf éraflure), la victime soit empoisonnée. Mettre plusieurs doses de ce poison ne sert à rien, une seule dose agit de toute façon. Une fois le poison transmis, la lame doit

être à nouveau enduite.

Malignité : 4 ;

Périodicité : 2 rounds ;

Dommages : -1 point de vie ;

Remèdes : (-6) Tournegraisse +15, Mirobolant +7.

Remèdes

Élixir de bleuet

But : L'Élixir de bleuet est un remède équivalent au bitume de camphre.

Ingrédients :

- 7 brins de bleuet
- 3 mesures d'eau alchimiquement simple
- 12 brins de lilas
- 6 pépins d'obbadion

Manipulation : Prendre sept brins de bleuet et les calciner selon la méthode de Céduphair. Mélanger à une mesure d'eau pure et chauffer à bleu-bleu-pourpre (-3). Ajouter une décoction de douze brins de lilas faite dans de l'eau pure, mélanger à feu doux jusqu'à obtenir la consistance serpent-mouton-cheval (-3). Incorporer six pépins d'obbadion en remuant lentement à température glauque-pourpre(-2), jusqu'à obtenir une consistance renard-chèvre (-2). Filtrer avec un parchemin. Laisser refroidir à la lueur de la lune pendant une heure. L'Élixir doit avoir une couleur orange, sinon il est raté. Conserver dans une fiole opaque.

Effet : les mêmes que le bitume de camphre. Mais c'est un liquide, donc enchantable. De plus, la peau du patient devient bleue. Si le patient est un humain, on le confondra avec un Cyan. Même un Cyan ne le reconnaîtra pas (enfin, c'est ce qu'on m'a dit...).

Enchantement : Voir enchantement des remèdes.

Sur effet : Pendant une journée la cornée de l'IJil devient bleu également ce qui gêne la vision normale (-5 points de Vue).

Précipité de Zoara

But : Remède contre certaines maladies et poisons (crapaivre +6 ; arachnaire +16 ; douce amie +4)

Ingrédients :

- 15 brins de cosse de hariques
- 2 mesures d'eau alchimiquement simple
- 5 pépins d'obyssum gris
- 1 pépin d'obbadion

Manipulation : Faire une décoction de cosse de harique dans deux mesures d'eau pure. Laisser refroidir vingt minutes. Faire réchauffer jusqu'à bleu-bleu-sangue (-3).

Ajouter alors cinq pépins d'obyssum gris et mélanger hors du feu pour obtenir la consistance renard-renard-lapin (-3). Laisser refroidir et saupoudrer d'un pépin d'obbadion. Un précipité rouge doit se former ci tous va bien. Récupérer le précipité en filtrant le mélange. On obtient ainsi une pâte sirupeuse d'un goût détestable mais qui remplace en toute chose la liqueur de Bagdol.

Sable-poudre

But : Le sable-poudre est un remède.

Ingrédients :

- 1 nébuleuse verte de trois pépins
- 5 pépins d'obyssum gris
- 1 mesure d'eau alchimiquement simple
- 7 pépins de boralm ou d'obyssum vert

Manipulation : Pulvériser une nébuleuse verte de trois pépins (qu'importe la pureté). Mélanger celle-ci avec cinq pépins d'obyssum gris. Faire dissoudre le mélange dans une mesure d'eau pure en chauffant à glauque-glauque-vert (-3). Laisser évaporer pour obtenir une consistance chèvre-chèvre (-1). Ajouter sept pépins de boralm et chauffer à bleu-bleu-gris-sangue (-4). Si tout s'est bien passé, vous obtenez de petits granulés bruns.

Le sable poudre peut également se faire avec de l'obyssum vert. La préparation est la même mais si la nébuleuse est de pureté inférieure à trois, les granulés présentent des reflets mauves (Vue/-5). Pour une semaine toute la pilosité du sujet devient verte, de plus le sujet est sensible au coup de soleil (une heure au soleil lui provoque des brûlures : dommages à -1)

Préparations intermédiaires

Calcination de Céduphair

But : Réduire en poudre une plante en conservant ses propriétés alchimiques.

Ingrédient :

- 1 mesure d'eau alchimiquement simple

Manipulation : Écraser les herbes pour obtenir une consistance hibou-hibou (-1). Faire chauffer dans un récipient de cuivre une mesure d'eau pure, jusqu'à ce que l'eau soit totalement évaporée. Mettre la bouillie d'herbes dans le récipient et couvrir avec le couvercle jusqu'à une

température vert-gris(-2) pendant une heure. Si le reste se désagrège facilement, l'opération à réussit.

Dessiccation de Bazoulkar l'ancien

But : Caramélisation d'un liquide sucré pour le rendre propre à certaines manipulations alchimiques. **Manipulation :** Dans un chaudron de cuivre ou un alambic chauffer le liquide à la température bleu (0) pendant environ une demi-heure draconique. Le liquide doit prendre une consistance renard-renard (-1). Retirer alors du feu et laisser refroidir. Si au bout d'une nouvelle demi-heure le liquide est toujours trop liquide ou trop compact c'est que la préparation à échouée. (De même si le chaudron explose!)

Précipité de Tétragore

But : Réaliser un des ingrédients indispensables à d'autres préparations

Ingrédient :

- Les yeux d'une belle rouquine
- 1 mesure de décoction d'ortigal noir
- 10 pépins de fiel de bœuf
- 1/4 de pinte d'eau alchimiquement simple

Note : La recette du précipité de Tétragore fut originellement écrite sur deux pages de parchemin. Malheureusement les deux pages furent séparés au cours des siècles et recopiés séparément. Des voyageurs qui tomberaient sur la première page ne pourrait pas en tirer grand chose, mais des voyageurs n'ayant à leur disposition que la seconde page pourrait commettre une regrettable (et mortelle) méprise.

Page 1 :

Chacun sait que les sirènes sont des animaux redoutables, monstres voraces ayant le pouvoir inné de créer des illusions pour attirer leurs victimes entre leurs griffes. Leur ruse principale consistant à prendre l'apparence d'une belle jeune fille nue en train de folâtrer dans l'eau. Mais ce que l'on sait moins, et que j'ai découvert, moi, Tétragore le Grand, c'est que c'est au moyen de leurs yeux qu'elles obtiennent ces illusions funestes. Et j'en ai été amené à considérer ce que pouvaient représenter ces yeux, alchimiquement parlant. Très vite, mes travaux m'ont permis de découvrir que les sirènes recréaient toujours la même illusion, comme si elles n'en possédaient qu'une dans leur répertoire. Une sirène qui vous fait une illusion de fille fessue vous fera toujours une illusion de fille fes-

sue. Une sirène qui se donne l'apparence d'une brune ne pourra jamais se donner l'apparence d'une blonde. Or, parmi toutes ces variétés, une a retenu particulièrement mon attention, ce sont les rouquines. Entendez par là les sirènes qui donnent toujours l'illusion qu'elles sont de belles filles rousses. Et en vérité, c'est la variété la plus rare. Leurs yeux sont plus brillants que les autres, plus profonds. Une fois prélevés correctement, on peut en distiller une quantité de sels primordiaux.

Page 2 :

L'un des usage les plus remarquables que l'on puisse en tirer, est un précipité auquel moi Tétragore, j'ai donné mon nom. Ce précipité offre un raccourci appréciable dans grand nombre de formules, notamment l'onguent de chaude-main, la crème merveilleuse et l'élixir de haut-rêve. Pour l'obtenir, il conviendra de jeter son dévolu sur une belle rouquine lorsque le signe des épées est en gloire, l'égorger rapidement, et lui prélever les yeux au moment ou elle expire. Les yeux doivent être intacts et non crevés. Il suffit ensuite de les faire macérer dans une décoction d'ortigal noir jusqu'à ce que le signe des épées soit de nouveau en gloire.

Important : la macération doit être accomplie à l'abri de toute lumière, pas même à la lueur des étoiles. Filtrer convenablement et conserver un quart de pinte du liquide de macération dans une fiole hermétiquement bouchée et parfaitement propre. À ce stade, les yeux eux-mêmes n'ont plus d'utilité et peuvent être jetés au fumier. Parallèlement, on aura eu soin de se procurer du fiel de bœuf pour une quantité de dix pépins et l'on aura fait chauffer ce fiel dans un quart de pinte d'eau alchimiquement pure jusqu'à l'obtention d'une belle couleur vert-glaucue. Laisser refroidir cette seconde préparation jusqu'à la couleur glaucue-glaucue, et verser dessus le liquide de macération des yeux. C'est tout. Si le produit vire instantanément au rouge sombre, c'est que le précipité à été obtenu. S'il reste glaucue, c'est que l'on a glaucué quelque part, et il faut tout reprendre au début.

Préparations utilitaires

L'Aoutchouc

But : Fabriquer une pâte caoutchouteuse.

Ingrédients pour 1 pinte :

- 2 pintes d'Huile de Pierre (cf. Du Voyage

et Des Voyageurs)

- 1 pinte d'eau alchimiquement simple
- 8 pépins d'obyssum gris
- 3 doigts de bave de crapaud

Manipulation : Faire chauffer doucement l'Huile de Pierre en intégrant les 8 pépins d'obyssum gris. Attendre que le mélange soit à couleur Glauque (0). Laisser refroidir 30 minutes, cracher trois molards dans la mixture, et quand le mélange se met à fumer, incorporer rapidement les 3 doigts de bave de crapaud et la pinte d'eau alchimiquement simple. Mélanger doucement jusqu'à consistance Mouton (0). La pâte obtenue permet de fabriquer des objets en Aoutchouc : celui ci est très léger, incassable, résistant à l'étirement, bref un parfait caoutchouc.

Fabrication d'objets : On peut avantageusement fabriquer des fioles. Imaginez un peu : pas d'encombrement, incassable! Fini les potions enchantées qui se cassent au mauvais moment! Fini la peur de jeter son sac à dos du haut d'une falaise! Bref, au maître de jeu de gérer l'éventuelle fabrication d'objets, en utilisant Bricolage et les points de tâche. Ainsi, par exemple, fabriquer une fiole en Aoutchouc pourrait demander - en sus d'un chaudron, d'un feu et d'ustensiles de verriers - 6 points de tâche, périodicité 5 minutes, difficulté -4. À noter que la pinte produite par la recette permet de fabriquer 2 fioles, ou une bouteille d'1 litre.

Sôve-Feuille

But : « Plastifier » un parchemin.

Ingrédients pour 1 parchemin :

- 5 pépins d'obbadion
- 1 mesure de gelée de Celludine

Manipulation : Mélanger la gelée avec l'obbadion jusqu'à consistance Lapin-Chèvre-Hibou-Cheval (-4). Enduire alors un parchemin de la pâte obtenue, puis laisser sécher 1 heure. Le parchemin est alors recouvert d'une pellicule extrêmement résistante aux intempéries. Pratique pour protéger ses recettes et tourne main.

Remarques : La Celludine, fruit du Celludin, se trouve dans les plaines et collines tempérées. La Celludine a un goût de plastique très prononcé, et n'est pas spécialement recherchée, sauf dans dans les régions pauvres où l'on en fait de la gelée nutritive. Fréquent.

Recettes individuelles

Le cordial des fées (ou Co-fé)

But : Le co-fé permet de résister à la fatigue pendant un certain temps.

Ingrédients :

- 1 livre de genèfle
- 2 mesures d'eau alchimiquement simple
- 5 pépins d'obbadion
- 3 brins de menthe poivrée

Manipulation : Faire torréfier une livre de genèfle pendant une heure à température brun-gris (-2). Réduire en poudre dans un mortier et faire une décoction dans deux mesures d'eau pure jusqu'à obtenir une consistance cheval-cheval-serpent (-3). Ajouter 5 pépins d'obbadion et trois brins de menthe poivrée. Laisser refroidir dix minutes et faire réchauffer à gris-vert-pourpre-sangue (-4). Sortir prestement du feu et laisser refroidir à l'abri de la lumière. Filtrer le liquide à l'aide d'un parchemin de veau. S'il reste des grains d'obbadion non dissous dans le parchemin c'est que le produit n'a aucune vertu. Par contre s'il y a des traces verdâtres la potion est un excellent purgatif mais il n'a pas l'effet escompté. À la place de la menthe on peut utiliser du tilleul mais c'est moins bon.

Utilisation : Boire l'intégralité de la potion sans ouvrir les yeux. L'effet commence au bout de deux minutes et dure deux heures draconiques. Pendant cette période la fatigue n'a pas d'effet (pas de malus aux actions). La fin de la période s'accompagne d'une perte de 2d6 points d'endurances. Si on boit une autre dose l'effet dure pendant deux heures après la dernière dose absorbée par contre les points d'endurances sont perdus exactement après les deux heures. Si l'on dépasse le maximum de points de fatigue les points suivants seront retirés des points d'endurance à la fin des deux heures. Si le maximum des points d'endurance est dépassé c'est sur les points de vie que l'on prendra le surplus.

Enchantement : L'effet ne se produit que si le jet de résistance échoue. Dans ce cas l'effet dure trente minutes de plus par point de rêve investi.

Sur effet : Il y a 3% de chance par point de rêve que se produise un sur effet : le patient ne peut plus dormir pendant 1D4 jours.

Liqueur d'Hal Kohol

But : Fabriquer une liqueur fortement alcoolisée.

Ingrédients :

- 1 pinte de liqueur de force alcoolique 4
- 1 pinte d'alcool alchimiquement simple
- 9 brins de Mercurion

Manipulation : L'alcool alchimiquement simple s'obtient à l'aide de la Reliqufaction d'Algagath le Vieil, en remplaçant l'eau filtré par de l'alcool, filtré lui aussi, de force alcoolique 4. Mélanger alors tous les ingrédients, puis chauffer jusqu'à couleur Sangue. Se méfier des vapeurs qui s'échappent alors du chaudron : la pinte de liqueur obtenue a une force de 11.

Les Pains de route de Brotzol le Chétif

But : Fabriquer des boulettes nutritives

Ingrédients :

- 2 floumes bien floumées
- 1 mesure d'huile de bureth
- 1 livre de blémoud
- 1 pinte d'eau alchimiquement simple
- 6 brins de satum
- 3 pépins d'obyssum vert

Manipulation : Mettre dans une poêle 1 mesure d'huile de bureth et y jeter 2 floumes bien floumées. Faire rendre l'eau des floumes jusqu'à température pourpre-brun (-2). Dans un chaudron, mélanger 1 livre de blémoud, 1 pinte d'eau alchimiquement simple et 6 brins de satum jusqu'à consistance cheval-hibou (-2). Ajouter alors les floumes grillées dans la pâte précédente, ainsi que 3 pépins d'obyssum vert. Remuer à l'aide d'une spatule en bois jusqu'à consistance serpent-lapin-hibou (-3). On doit obtenir alors au fond du chaudron 30 écailles d'une pâte brunâtre. Si on trouve à la place une gelée jaune, c'est que l'on a floumé quelque part.

Utilisation : Chaque écaille sustente de 1 point. La pâte peut donc être fractionnée en boulettes de 1 écaille chacune. Toutefois, plusieurs jours de ce régime basé uniquement sur de telles boulettes peuvent être dangereux pour la santé

Potion des Sens

But : Fabriquer une potion augmentant la perception.

Ingrédients :

- 3 brins de solimonce
- 3 brins de tshaï
- 3 brins d'ortigal glauque
- 1 livre de glace pilée
- 6 mesures d'eau alchimiquement simple
- 6 pépins d'obyssum gris

Manipulation : Faire 3 décoctions de 3 brins de solimonce, 3 brins de tshaï et 3 brins d'ortigal glauque respectivement à l'aide de 2 mesures d'eau alchimiquement simple par décoction. Conserver les 3 décoctions séparément pendant 2 heures dans 1 livre de glace pilée. Préparer un feu bien ronflant, puis verser les 3 décoctions dans un chaudron, y ajouter 6 pépins d'obyssum gris et porter jusqu'à couleur bleu-gris (-2). On peut alors observer 1 mesure d'un joli précipité bleu se former dans le chaudron. Si la couleur est autre, c'est soit que la chauffe a été mal faire, soit que la glace n'était pas assez fraîche.

Utilisation : Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets de VUE, OUIE et ODORAT-GOUT, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Tir et de Lancer et est suivi d'une forte envie de se nourrir. Pratiquement, une fois l'effet terminé, le buveur doit ingurgiter 3 fois sa Sust en nourriture et en eau dans l'heure qui suit, sous peine de se voir appliquer immédiatement les règles de famine (sans attendre la fin du Château Dormant).

Enchantement : Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve. De plus, aucun famine n'est ressentie.

Sur-effet : Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale de l'EMPATHIE. Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'EMPATHIE (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

Potion d'Empathie

But : Fabriquer un potion augmentant l'empathie.

Ingrédients :

- 3 brins d'herbe de lune, qualité 5 minimum
- 1 dose de lait de lune
- 6 brins de satum
- 6 pépins d'obbadion

Manipulation : Faire une décoction à l'aide de 6 brins de satum et d'1 dose de lait de lune. Faire chauffer rapidement jusqu'à couleur pourpre-sangue (-2). Oter du feu, puis mélanger en incorporant peu à peu 3 brins d'herbe de

lune (qualité 5 minimum) jusqu'à consistance mouton-hibou-renard (-3). Le liquide obtenu en cas de réussite est similaire à la semence masculine quant à la couleur et la consistance, ce qui en rebute plus d'un. Si le résultat est délié et fleurant bon la campagne, tout est à refaire.

Utilisation : Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets d'EMPATHIE et permet surtout de doubler son EMPATHIE quant aux distances concernant les sorts. La fin de l'effet s'accompagne de la perte de 2d6 points d'endurance.

Enchantement : Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve, le tout sans perte d'endurance.

Sur-effet : Il y a 3% de chances par point de rêve qu'un sur-effet se produise : perte partielle de l'INTELLECT (INT divisé par deux, arrondir en dessous). Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'INTELLECT (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

Élixir de haut-rêve

Buts : Accéder aux terres médianes du rêve quand on ne possède pas le don ; rajeunir le demi-rêve ; pour laver les terres médianes de ses souillures ; pour repartir bon pied bon rêve.

Ingrédients :

- 3 pintes deau alchimiquement simple
- de la cendre de bouleau
- 22 pépins de miel de sureau
- 7 brins d'herbe de lune cueillie à la lune montante ou pleine
- 1/4 de pinte de précipité de Tétragore

Manipulation : Préparer une pinte d'eau alchimiquement pure. Se purifier les mains en les frottant dans de la cendre de bouleau. Se rincer les mains avec l'eau alchimiquement pure. Préparer une autre pinte d'eau alchimiquement pure, en évitant de se salir les mains. Y ajouter une quantité de vingt-deux pépins de miel de sureau préalablement caramélisé selon le procédé de Balzoukar l'ancien. Porter à température vert-vert-bleu. Laisser refroidir jusqu'à température bleu-bleu-vert. Hacher finement sept brins d'herbe de lune cueillie à la lune montante ou pleine avec un couteau à lame de cuivre. Ajouter l'herbe de

lune hachée. Porter à température bleu-blanc. Ajouter aussitôt un quart de pinte de précipité de Tétragore. Laisser refroidir douze heures avant de consommer. La quantité d'elixir peut être fractionnée en quatre doses.

Élixir de Primus

Buts : Améliorer l'elixir de haut rêve.

Ingrédient :

- 7 brins de cheuleuse

Manipulation : Il suffit après avoir préparé comme il convient l'elixir de haut-rêve, de lui ajouter sept brins de cheuleuse broyés à une consistance chèvre lapin lapin (-3), puis de chauffer pendant dix minutes à une couleur bleu bleu glauque sangue gris gris (-6). Laisser reposer deux heures draconiques. La préparation devient normalement sirupeuse et glauque. Il n'existe aucun moyen de déterminer si la préparation est toxique autre qu'une crapaudine. Tel quel, la potion possède les mêmes propriétés que l'elixir de haut rêve. Par contre elle prend son intérêt une fois enchanté.

Si la préparation est raté rien ne le signale dans la consistance ou dans la couleur. La potion est un poison équivalant à celui de la cheuleuse. (M1, P5minutes, D1, -3, liqueur de bagdol +16, mirobolant +14.) De plus elle n'a aucun effet sur le rêve.

Si le jet rêve est raté le vrai rêvant acquière le don comme pour l'elixir du haut rêve. De plus sa caractéristique Rêve peut augmenter à raison de un point pour cinq points de rêve d'enchantement, en prenant les points dans les autres caractéristiques (même la Taille, si elle diminue de plus de 1 point, tous les vêtements sont à retailler.) Aucune caractéristique peut dépasser par ce moyen les limites raciales (6 à 15 pour les humains).

Le haut rêvant, qui boit cette potion et rate son jet rêve, est victime d'un éclatement du rêve et du souffle de Dragon : perte de caractéristique. De plus il perd 1D7 points de Beauté pendant 7+Ddr jours et 1 point définitivement s'il rate un jet Beauté avec une difficulté égale aux points perdus. Il peut cependant transférer des points en rêve dans les limites raciales et à raison d'un point pour sept points de rêve d'enchantement. Sur effet : Il y a 3% de chances par point de rêve de l'elixir qu'un sur-effet se produise : la pilosité devient rousse et pousse de façon anarchique et à un rythme délirant : rasé de près un jour les cheveux atteignent les oreilles le len-

demain, les épaules le surlendemain, etc. pour $7+1Ddr$ jours.

Créatures

Entités de Cauchemar Non Incarnées

Avarice

L'avarice est une **ECNI** présentant l'aspect d'un fantôme aux reflets dorés, humanoïde, aux traits d'un homme âgé, sévère et dur.

Possession : La victime d'une avarice présente elle-même tous les signes d'une grande avarice. Il ne pourra plus se délester de la moindre du moindre denier et devra réussir un jet de Volonté/(Moral) à zéro pour pouvoir se séparer du moindre objet même si celui-ci n'a aucune valeur. Dans tous les cas, garder et protéger ses biens deviendra chez le possédé un besoin tyrannique qui le mènera à une forme de paranoïa. Si durant sa possession le victime d'une avarice se fait voler quelque objet de valeur ou liquidité, il devra réaliser un jet de moral très malheureux ne pourra que se lamenter sur son sort et se mettra à soupçonner tout le monde. Tant qu'il ne retrouve pas son bien considérer que le possédé et dans la même situation qu'un amant délaissé ayant un nombre de points de cœur à éliminer correspondant à la proportion des biens qui lui ont été dérobés (1 : pas grand chose...4 : presque tout).

Source : Troll Me Tender.

« *Au voleur ! au voleur ! à l'assassin ! au meurtrier ! Justice, juste ciel ! je suis perdu, le suis assassiné ! On m'a coupé la gorge, on m'a dérobé mon argent !* »

Molière : L'Avare (Acte IV, scène 7).

Changeur de Taille

Le changeur de taille est une **ECNI** présentant l'aspect d'un tourbillon blanc diaphane.

Possession : La victime d'un changeur de taille voit sa taille modifiée, en fait la victime reste elle-même, mais en plus grand ou plus petit en grandant les mêmes proportions. En terme de

regles la victime d'un changeur de taille voit sa caractéristique taille modifiée d'une valeur de **3 + niveau de possession de l'ECNI** (Livre des Mondes, page 57). Un changeur de taille peut indifféremment agrandir ou rapetisser sa victime, toutefois quelqu'un de grand a plus de chance de se faire rétrécir et inversement. Lorsqu'une victime est possédée lancer **1d20** si le résultat est inférieur ou égal à la Taille de la victime, celle-ci est agrandie ; si le résultat est supérieur, la victime est rétrécie.

Pour chaque gain (ou perte) de 2 points en Taille la victime d'un changeur de taille gagne (ou perd) 1 point en Force. Si la victime perd beaucoup en taille il est possible que sa Force soit limitée (Taille + 4). De toute façon les scores de Dérobée, Vie, Endurance, Sustentation, +**dom** et Encombrement sont à recalculer et éventuellement ceux de Mêlée et Tir si la Force est modifiée.

Un haut-révant de Thanatos qui parvient à contrôler un changeur de taille voit tout de même sa taille modifiée par l'entité mais peut choisir s'il sera agrandi ou rétréci. Pour cela il faut qu'il connaisse l'existence des changeurs de taille et cette propriété particulière (Intellect / Légende à -8) ou (Intellect / Thanatos à -5).

Source : Troll Me Tender.

Exemple : Dana est possédée par un changeur de taille à 14 point de Rêve. Dana a 7 en Taille, elle tire **1d20** et obtient 5. C'est inférieur ou égal à son score en taille, alors Dana voit sa Taille diminuée de 5 points (**3 + niveau de possession de l'ECNI**). Maintenant Dana a une Taille de 2, sa Force baisse de 2 et est, de toute façon, limitée à 6 (**2 + 4**). Elle pèse moins de 5kg, mesure environ 60cm, a un +**dom** de -3, un encombrement de 4...

Luxure

La luxure est une **ECNI** présentant l'aspect d'un fantôme rosâtres, humanoïde, aux traits marqués par un désir malsain.

Possession : La victime d'une luxure présente elle-même tous les signes d'une grande frénésie de perversions sexuelles. Non seulement la victime sera prise d'un besoin vicéral de chair, mais se besoin s'accompagnera d'un penchant irréfrénable pour toutes les déviations que son esprit refoulait jusqu'alors. La victime d'une luxure ne peut plus gagner de moral grâce aux instants d'intimité : pour elle c'est un besoin et non une envie. Resister à la tentation de la chair demande à la victime d'une luxure de réussir une jet de Volonté/(Moral) à zéro et si ce jet réussi lui fait faire un jet de moral malheureux.

Source : Troll Me Tender.

Paresse

La paresse est une **ECNI** présentant l'aspect d'un fantôme blanchâtre, humanoïde, aux traits marqués par une profonde fatigue.

Possession : La victime d'une paresse devient elle-même d'une paresse sans limite. Incapable du moindre effort elle se laissera aller et ne voudra plus rien faire de fatigant ni quoi que ce soit qui demande de la concentration. Resister à sa flemme demande à la victime d'une paresse de réussir une jet de Volonté/(Moral) à zéro et si ce jet réussi lui fait faire un jet de moral malheureux.

Source : Troll Me Tender.

Index

Aoutchouc, 7
Avarice (ECNI), 12

Calcination de Céduphair, 6
Changeur de Taille (ECNI), 12
Cordial des fées, 8
Crapauvure (poison), 5

Des curiosités bestiales, 4
Des pieds et des jambes, 4
Dessiccation de Bazoulkar l'ancien, 7

Elixir de bleuet (remède), 6
Elixir de haut-rêve, 10
Elixir de Primus, 10

Flavane (poison bénin), 5

Jus d'herbes, 4

Liqueur d'Hal Kohol, 8
Luxure (ECNI), 13

Pâte de la Malemort (poison), 5
Pains de route de Brotzol le Chétif, 9
Paresse (ECNI), 13
Potion d'Empathie, 9
Potion des Sens, 9
Précipité de Tétragore (complet), 7
Précipité de Zoara (remède), 6
Principes d'Astrologie, 4

Rêve d'alchimiste, 4

Sôve-Feuille, 8
Sable-poudre (remède), 6