

# Liste non exhaustive de sortilèges

aide de jeu pour Rêve de Dragon, 2<sup>ème</sup> édition

## Introduction

Voici un ensemble de sortilèges. Certains sont nouveaux, d'autres modifiés et enfin d'ultimes tirés tels quels des règles.

L'intérêt principal est de regrouper sur papier un ensemble homogène de sorts qui n'apparaissent pas pour la plupart dans les règles.

J'ai utilisé pour cela plusieurs sources. Si possible, j'ai essayé de donner la source première à chaque sort, mais cela n'a pas toujours été possible et beaucoup sont encore de parenté inconnue ou inexacte.

De plus, j'ai été obligé de retoucher la quasi-totalité des textes initiaux pour qu'ils conviennent à mes besoins et désirs mais je n'annonce ma collaboration que pour souligner une forte participation à la (ré)écriture ou pour assumer un léger changement qui ne va pas forcément dans le sens du sort initial.

Vous devriez pouvoir trouver des versions à télécharger sur les deux sites suivant :

- [srvmd.u-strasbg.fr/~dupuis/role.html](http://srvmd.u-strasbg.fr/~dupuis/role.html) : mon site personnel.
- [elendil.colmar.uha.fr](http://elendil.colmar.uha.fr) : site des Compagnons d'Elendil

Voici la liste des sources et auteurs des sortilèges :

- Denis Gerfaud,
  - *Le Livre du Haut-Rêve* (Rêve de Dragon 2). Bordeaux : Multisim, 1993.
  - scénarii publiés dans le magazine Casus Belli.
  - Rêve de Dragon - Miroir des Terres Médiannes, Paris : Nouvelles Éditions Fantastiques.
  - *La Dame des Songes*, Bordeaux : Multisim
- du site Internet de la Chimère : <http://www.multimania.com/chimere/>
- du site Internet du Tinkle Bavard : <http://www.club.ch/fil/Crgeneva/>
- du site d'Éliane Jaulmes : <http://conteur.free.fr/>  
Les sorts de ce site seront donnés comme venant du *groupe du Conteur*, et ont été composés par Éric Durand, Martin Gaudier, Éliane Jaulmes et Philippe Sigaud.
- de Stéphane Auboussu, Adrien Knecht, Christian Laborde, Christophe Osswald, Marc-Antoine Renard, Hervé Rosset, Vincent Vandemeulebrouck
- et pour finir des modifications de moi-même.

**Attention aux joueurs !!**, certains des sorts contenus dans ces notes interviennent de manières souvent cruciales dans certains scénarii ! Il est donc tout à fait conseillé de le donner à consulter à son gardien des rêves avant toute lecture attentive...

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>1 Voie d’Oniros</b>	<b>4</b>
1.1 Sorts de Zone	4
Embûche	4
Liquéfaction Élémentale	4
Bouclier Élémental	4
Chaleur Élémentale	5
Cage	5
Bruit	5
Petite zone de Cicatrisation	5
Grande zone de Cicatrisation	6
Coagulation	6
1.2 Zones Mobiles	6
Bulle Volante	6
Barque des Rêves	7
1.3 Zones Mobiles Personnelles	7
Manteau	7
Luisance	7
Bouée	8
Haubert d’Oniros	8
1.4 Conflits de Zones	8
1.5 Rituels	8
Déplacement de ses propres Zones	8
<b>2 Voie d’Hypnos</b>	<b>9</b>
2.1 Sorts simples	9
Nouvelles Règles	9
Faux-Rêve	9
Soufflet	9
Gigue	9
Chatouille	9
Satiété	10
Insensibilité	10
Éthylisme	10
Sens Acérés	10
2.2 Rituels d’invocation	11
Vierge d’Olis	11
Coursiers de Psark	12
Destrier de Noape	12
Fou du Roi	13
Essaim de Guêpes Furies	13
Serpent Glusk	14
Âne Cornu	14
Ourf Malheureux	15
Pont de Yalm	15
2.3 Rituel autre	15
Souvenir d’Archétype	15
<b>3 Voie de Narcos</b>	<b>17</b>
3.1 Grandes Écailles	17
Bouilloire de Mélimnod	17
Puits de Rêve	17
Grande Écaille de Maîtrise	18
Miroir de Soleil	18
Accord du Rêve	19
Grande Écaille Purificatrice	19

Grandes Écailles d’Invisibilité . . . . .	19
<b>4 Voie de Thanatos</b> . . . . .	<b>20</b>
4.1 Sorts Divers . . . . .	20
Zone de Moisissure . . . . .	20
Douleur . . . . .	20
Provocation . . . . .	20
Fléau de Thanatos . . . . .	20
Coagulation . . . . .	21
4.2 Rituels d’enchantement des os . . . . .	21
Perversion . . . . .	21
Enchaînement . . . . .	21
Emprisonnement . . . . .	21
Auto-Changeement de Sexe . . . . .	22
4.3 Rituels divers . . . . .	22
Changeement de Sexe . . . . .	22
Métamorphose en peluche . . . . .	22
4.4 Possession de rêve . . . . .	23
Porte des rêves . . . . .	23
4.5 Grande Griffé de Thanatos . . . . .	23
Grande Griffé d’Absorption de Vitalité . . . . .	23

# 1 Voie d'Oniros

## 1.1 Sorts de Zone

**Embûche** (Forêt) **R-5 r2+**

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Remarque : Cette zone est inspirée du sort d'Hypnos *Fauchage*.
- Effet : Ce sort crée une zone dans laquelle il devient délicat de marcher sans trébucher. Pour chaque mètre qu'une personne parcourt dans la zone, elle doit réussir un jet d'**Agilité** à -4 ou s'étaler de tout son long. Il est possible d'augmenter cette difficulté à raison de -1 par point de rêve dépensé. La victime ne subit aucun autre effet adverse, si ce n'est celui de la chute, à moins que le facétieux haut-rêvant n'ait situé la zone au bord d'un ravin . . .  
Ce sort obéit à toutes les règles des sorts de zone d'Oniros. Il affecte aussi bien les animaux que les humanoïdes, bref, tout ce qui a des pattes.
- Source : site du Tinkle Bavard

### Liquéfaction Élémentale

**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.
- Bois liquide (Lac) **R-7 r6**
- Feu Liquide (Monts) **R-11 r7**
- Terre Liquide (Marais) **R-5 r4**
- Métal Liquide (Fleuve) **R-4 r4**
- Source : Groupe du Conteur.
- Modifications personnelles : j'ai changé tous les niveaux des sorts tels qu'ils sont présentés sur le site du conteur. J'estime en effet qu'il est plus concevable de passer du métal à l'état solide à du métal liquide que pour le feu. Donc, cette tranformation doit coûter nécessairement moins cher car elle perturbe moins la trame du rêve.

### Bouclier Élémental

**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 inviolable.
- 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.

- Bouclier Élémental contre l'Air (Gouffre) **R-8 r6**
- Bouclier Élémental contre le Bois (Désert) **R-8 r6**
- Bouclier Élémental contre le Métal (Marais) **R-8 r6**
- Bouclier Élémental contre la Terre (Désolation) **R-8 r6**
- Bouclier Élémental contre l'Eau (Pont) **R-6 r4**
- Bouclier Élémental contre le Feu (Sanctuaire) **R-6 r4**
- 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.
- Source : site de la chimère.

### Chaleur Élémentale

**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 rêves peut trouver tout à fait logique de contrevenir à ce dernier point en laissant à l'objet sa température nouvellement acquise si ce dernier sort de la zone.
- Bois Chauffé (Forêt) **R-3 r1+**
- Eau Chauffé (Désert) **R-3 r1+**
- Métal Chauffé (Monts) **R-3 r1+**
- Terre Chauffé (Désolation) **R-3 r1+**
- source : Groupe du Conteur.

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

**Portée** : E2

**Durée** : 1 minute pour 5r puis 1 minute de plus par r dépensé

**JR** : Aucun

- Effet : cette zone emprisonne toute créature qui entre entièrement dedans. Y pénétrer ne pose aucun problème et, comme toutes les zones, elle est invisible. Mais en sortir demande un jet de **Force** à -5, la difficulté pouvant encore augmenter de 1 pour chaque point de rêve dépensé dans ce but. Ce sort est très utile pour la chasse.
- Source : Groupe du Conteur.

### Bruit (Cité) **R-4 r4**

**Portée** : E3

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : la zone de Bruit est une illusion sonore de n'importe quelle nature qui semble venir de l'intérieur de la zone. À l'intérieur de celle-ci par contre aucun bruit particulier n'est entendu. Cette zone ne permet pas d'étouffer des bruits existant, juste de créer de nouveaux sons.
- Source : Groupe du Conteur.

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

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : r-8

- Effet : La *Petite zone de Cicatrisation* favorise la cicatrisation naturelle des blessures de toute personne qui y dort jusqu'au château dormant. Le bénéficiaire doit toutefois rater un **JR** pour que la zone fasse effet. L'effet intervient lors du prochain jet de guérison des blessures qui se voit accorder un bonus égal au nombre de points de rêves dépensés dans la zone. Si le **JR** est réussi, la zone sera sans effet pour la personne même si elle en sort et y rentre. Passer dans deux *Petites zones de Cicatrisation* ne permet pas d'en accumuler les bonus mais seul la plus importante laisse son empreinte.

- Source : Olivier Dupuis et Vincent Vandemeulebrouck.

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

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : r-8

- Effet : La *Grande zone de Cicatrisation* permet à toute personne qui y dort au moins une heure d'effectuer un jet de guérison pour faire rétrograder ses blessures. Chaque point de rêve investi en plus donne droit à un bonus de 1 au jet. Cette zone intervient en plus du phénomène de guérison normal, qui suit son cours habituel. On peut par ce biais commencer à guérir plus vite (pas de délai de 2, 4 ou 6 jours) ou bénéficier de 2 jets de guérison une fois que le délai normal est passé.
- Une personne ne peut bénéficier qu'une fois par jour d'une *Grande zone de Cicatrisation*.
- Cette zone ne permet pas de guérir les points de vie perdus.
- Source : Vincent Vandemeulebrouck modifié par Oliver Dupuis.

**Coagulation** (Nécropole) **R-6 r1+**

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : r-8

- Effet : Cette zone n'affecte que les créatures qui sont sujette à une hémorragie (blessure grave ou critique). Tant que la créature blessée reste dans la zone, les pertes d'endurance dues aux blessures graves s'arrêtent, et les jets de vie ont un bonus de +1 par point de rêve investi dans la zone. Par exemple, pour 10 points de vie et une zone de 6 points de rêves, il suffit de réussir un jet sous 16 pour ne pas perdre de point de vie.
- Pour bénéficier des effets de la zone, il faut rater un **JR**. Si le **JR** réussit, il est toujours possible de bénéficier des effets d'une autre zone de coagulation.
- Effet secondaire : Pour toute heure passée dans la zone, le personnage doit réussir un jet de **Constitution** à 0 ou perdre 1 point de **Vie** à cause d'une très mauvaise circulation sanguine.
- Note : ce sort existe dans la même version dans la voie de *Thanatos*.
- Source : Vincent Vandemeulebrouck.

## 1.2 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.

**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/h dr. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 60 km/h dr (comme l'ancien paramètre).
- **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/h dr. 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/h dr. Ce qui donne un coût total de 9r.
- **Source** : site de la chimère, modification du sort original par Denis Gerfaud.

**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. Tout objet matériel posé dans la barque est éjecté aussitôt. La capacité de la Barque peut être accrue à raison d'un **1r** par passager supplémentaire ; 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 : Règle identique à celle de *Bulle Volante*.
- 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/h dr. Dans tous les cas, la vitesse maximale ne peut excéder 14 km/h dr (comme l'ancien paramètre).
- Palier 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.
- 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 :

Encombrement	Effet
≤ 13 :	pas de surencombrement
de 13,1 à 17 :	1 palier
de 17,1 à 21 :	2 paliers
Etc.	

- Source : site de la chimère, modification du sort original par Denis Gerfaud.

### 1.3 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

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

**Portée** : E1

**Durée** : Fin de l'heure en cours +**r**

**JR** : r-8 et coût **1r**

- Effet : La zone de *Manteau* entoure la cible d'une température de 25°. Mais si la température extérieure est supérieure à 25°, le *Manteau* n'a aucun effet.
- Source : site de la chimère.

**Luisance** (Désolation) **R-3 r2+**

**Portée** : E1

**Durée** : Fin de l'heure en cours +**r**

**JR** : r-8 et coût **1r**

- Effet : Sous l'effet de cette zone, la peau de la victime se met à luire et éclairer comme une bougie. Seule la peau luit : si la cible recouvre entièrement sa peau de vêtements, la luisance est étouffée (mais pas annulée). La portée de la vision (sans jet de **Vue**) dépend de la surface de peau découverte. Dans tous les cas, la cible luisante peut être vue de loin dans l'obscurité.
- Visage seul (+ mains) : 2 m
- Visage et torse (+ épaules/bras/mains) : 4 m
- Nudité (quasi) totale : 8 m (= comme une lanterne ou le sort de *Lanterne*).

**Bouée** (Pont) **R-3 r3+**

**Portée** : E1

**Durée** : Fin de l'heure en cours +r

**JR** : r-8 et coût 1r

- Effet : Cette zone joue le rôle d'une bouée. Elle permet de garder la tête et les épaules de la cible automatiquement 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.

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

**Portée** : Toucher

**Durée** : Fin de l'heure en cours +r

**JR** : r-8 et coût 1r

- Effet : Le rituel *Haubert d'Oniros* confère à la cible une protection de 5 points, comme un haubert de mailles. Il ne s'ajoute toutefois pas 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 le malus associé.

Par contre, le *Haubert d'Oniros* protège contre les attaques des sorts suivants : *Soufflet* (voir p. 9), *Poing de Thanatos* et *Fléau de Thanatos* (voir p. 20).

## 1.4 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 laisse la zone fixe en place.
- 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).

## 1.5 Rituels

**Déplacement de ses propres Zones** (variable) **R-5 r4**

**Portée** : E2

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Ce rituel permet de déplacer le centre d'une zone 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 : Groupe du Conteur.

## 2 Voie d'Hypnos

### 2.1 Sorts simples

#### 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*.

#### Faux-Rêve (Désert) R-6 r5

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : Instantanée

**JR** : 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 : Denis Gerfaud. *La Dame des Songes*, Bordeaux : Multisim, p.75.

#### Soufflet (Gouffre) R-6 r1+

**Portée** : E1

**Cible** : Toute créature

**Durée** : Fin de l'heure en cours

**JR** : Humanoïde selon HN, animal r-8

- Effet : Identique à *Poing de Thanatos*. L'effet de ce sort devient ainsi accessible par la voie d'Hypnos.
- Voir les sorts *haubert d'oniros*, page 8 et *Fléau de thanatos*, page 20.
- Source : Denis Gerfaud, site de la chimère.

#### 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. La cible a un malus de -3 à toute action qu'elle tenterait pendant la danse. Cependant quelqu'un qui essaierait de lui tirer dessus ou de l'attaquer aurait également un malus de -3 à cause des déplacements incohérents de celle-ci. Cette suggestion est très utilisée par les sylvains.
- Source : groupe du Conteur.

#### Chatouille (Cité) R-4 r1+

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : 1 round par point de rêve

**JR** : Selon HN

- Effet : La cible a l'horrible impression d'être chatouillée à des endroits très sensibles un peu partout sur le corps. L'effet n'est pas néfaste mais empêche sérieusement de se concentrer sur autre chose. Il faut réussir un jet de **Volonté** à -3 pour avoir le droit de tenter une action, même en plein combat. En cas d'échec, la cible risque de lâcher les objets qu'elle tient, voire de se rouler au sol en se tordant de rire, selon les désirs du Gardien. Cette suggestion est très utilisée par les Lutins et les Sylvains.
- Source : groupe du Conteur.

**Satiété** (Sanctuaire) **R-4 r3+**

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : **HN**

**JR** : Selon **HN**

- Effet : La suggestion d'un ventre plein comme après un bon repas permet de se passer pour un temps de nourriture et de boisson. L'effet est si intense qu'effectivement tout se passe comme si la cible venait de manger pour l'équivalent d'un point de sustentation pour chaque tranche de 3r dépensés.
- Source : groupe du Conteur.

**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 de jet pour voir si elle est sonnée. De surcroît, chaque point de rêve dépensé sert de réservoir de point de fatigue, à raison de **SC** points de fatigue par point de rêve dépensé. Le réservoir se vide d'un point pour chaque point de fatigue perdu. Quand ce réservoir tombe à 0, le décompte des points de fatigue retourne à la normale. Ce sort ne protège pas des coups, juste de la douleur et de certains de ses effets.
- Source : groupe du Conteur.

**Éthylisme** (Cité) **R-5 r1+**

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : selon **HN**

**JR** : Selon **HN**

- Effet : la cible subit des effets similaires à une ingestion de boisson alcoolisée. La force de la « boisson » et le nombre de doses absorbées sont laissées au choix du haut-rêvant, le coût du sort étant de Force×Doses. Au départ, la Force est de 1 et il n'y a qu'une dose. Pour chaque point de rêve dépensé en supplément, le haut-rêvant augmente au choix soit la Force de 1, soit la dose de 1. La cible joue ensuite autant de jet de Vie à -Force que de doses, et suit en tout point les règles sur l'éthylisme, y compris au niveau des jets de moral.
- Source : groupe du Conteur.

**Sens Acérés**

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : un heure

**JR** : Selon **HN**

- Effet : la cible voit un de ses sens soudainement amélioré, comme si elle était en Gris Rêve jusqu'à cet instant et que soudain le monde prenait une nouvelle dimension autour d'elle. La cible gagne un point pour chaque tranche de dépense indiquée dans les libellés ci-dessous. L'effet prend fin au bout d'une heure et ne concerne que la *perception*, pas la *mémoire* ni la *dextérité* manuelle dans la cas de *Dextérité Améliorée*. Le cas échéant les caractéristiques dérivées comme **Tir** devront être recalculées.
- Dextérité Améliorée (Fleuve) **R-6 r3+**
- Vue Acérée (Fleuve) **R-8 r4+**
- Ouïe Acérée (Lac) **R-8 r4+**
- Odorat-Goût Affiné (Marais) **R-3 r2+**
- Source : groupe du Conteur.

## 2.2 Rituels d'invocation

**Vierge d'Olis** (Sanctuaire d'Olis A10) **R-7 r8**

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : Ce rituel permet d'invoquer et de rendre présente une Vierge d'Olis dans le rêve du haut-rêvant. Les Vierges d'Olis sont des jeunes filles à la beauté éblouissante et à la voix merveilleuse ; mais elles sont en revanche excessivement farouches. Lors du pacte d'invocation, le haut-rêvant ne peut demander qu'un seul type de service : l'usage (passif) de sa beauté et (actif) de son éloquence et de ses talents de danseuse et de chanteuse. La vierge, en échange, exige une **complète protection**. Durant le temps où elle sera liée au rêve, nul ne devra l'agresser ni toucher à sa **peau nue**, ne serait-ce que sa main ; et ceci est tout autant valable pour le haut-rêvant lui-même. On peut toutefois toucher ses vêtements.

Si ces conditions ne sont pas remplies, la vierge se dématérialise aussitôt et disparaît du rêve. Ce phénomène a pu faire croire qu'elles n'étaient que des illusions mais elle peuvent très bien tomber dans une fosse, saigner et manger et sont tout à fait réelles.

L'apparition d'une vierge a toujours le même résultat : tous les humains la voyant à une distance inférieure à **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 et dès qu'ils ne sont plus sonnés, ils se ruent sur la vierge. Les femmes non humaines ne sont pas affectées tandis que les humaines ont un bonus de +3 à leur jet. Elles sont aussi sonnées en cas d'échec, mais de jalousie inconsciente et de mortification intérieure. Seul le haut-rêvant est immunisé. Enfin, un échec total au jet de volonté force le fauteur à se ruer sur la vierge pour l'embrasser (la gifler si c'est une fautrice) ce qui cause sa dématérialisation. Les Vierges d'Olis parlent, chantent et dansent. Ce sont leurs seules compétences. Quand elles chantent, elles utilisent une langue incompréhensible mais aux intonations superbes. Elles n'ont aucune mémoire, et ne peuvent donc donner aucun renseignement sur quoi que ce soit. Mais elles se souviennent normalement de ce qu'elles vivent dans le rêve. Elles apparaissent toujours uniquement vêtues d'une robe de mousseline blanche et transparente et pieds nus. Elles ne portent aucun autre objet ni ne veulent en porter aucun. Si elles doivent se déplacer, c'est uniquement en marchant : elles ne courent jamais ni ne montent sur aucun animal ou véhicule. Elles acceptent avec plaisir les friandises (fruits, gâteaux) mais ne boivent que de l'eau ou du lait. N'ayant aucune mémoire, elles ne se connaissent pas de nom mais répondent à celui que le haut-rêvant leur donne.

Si 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**

- 1 blonds
- 2 châains
- 3 noirs
- 4 roux

**Yeux : 1d4**

- 1 Noisette
- 2 bleus
- 3 verts
- 4 noirs

**Carnation : 1d4**

- 1 laiteuse
- 2 rosée
- 3 mate
- 4 ambrée

**Âge** d6+13 16

**Apparence** d6+15 18

Chant d6+5 +8

**Beauté** d3+13 15

**Agilité** d6+15 18

Comédie d6+1 +4

**Taille** d4+6 8

**Ouïe** d6+15 18

Danse d6+5 +8

Le reste ne devrait avoir aucune importance.

- **Pouvoir de Séduction** : Ce pouvoir sert à ajuster les jets de **Volonté** des victimes. Il dépend de l'**Âge** et de l'**Apparence** de la vierge :

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

- Exemple : Une **Vierge d'Olis** de 15 ans ayant 17 en **Apparence** a un **Pouvoir de Séduction** de  $1 + 2 = 3$ .
- Part. : 4r sont dépensés et les caractéristiques de la vierge sont déterminées par le haut-rêvant.
  - Éch.T. : Une vierge au **Pouvoir maximum** apparaît, mais rien ne la lie, et le magicien doit lui aussi jouer un jet de **Volonté**. Qui plus est, s'il obtient un échec à ce jet, il tombe passionnément épris de la vierge si c'est un homme. Si c'est une haut-rêvante, elle devient misogyne et ne peut plus avoir de relations amicales avec une autre femme. Cet état est permanent et doit être considéré comme une **possession**, et ne peut être annulé que par un rituel d'**Annulation de la Magie** effectué dans le sanctuaire d'Olis A10, **R-7 r8**. Évidemment, cette annulation ne peut être opérée par le haut-rêvant lui-même. . .
  - Source : Miroir des Terres Médiannes N°3. 1986, p.42.

**Coursiers de Psark** (Plaines de Psark H4) **R-7 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 dorées. Bien que le pacte qui les lie au monde du haut-rêvant 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-rêvant 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-rêvant ). 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-même et on ne peut leur donner un tel ordre. Enfin, le haut-rêvant ne peut pas s'éloigner de plus de **E2** mètres du chef sous peine de voir les coursiers disparaître.

- Caractéristiques :

<b>Taille</b>	24	<b>Rêve</b>	15
<b>Constitution</b>	18	<b>Vie</b>	22
<b>Force</b>	20	<b>Endurance</b>	42
<b>Perception</b>	12	Protection	2
<b>Volonté</b>	8	Vitesse	15/70
Ruade	14 niv + 4	init	11 +dom +11
Esquive	9 niv + 1		
Saut	14 niv + 4		
Course	14 niv + 4		

- Échec Tot. : Les coursiers se matérialisent pendant 7 rounds. Durant ce temps, ivres de fureur, ils cherchent à réduire le haut-rêvant 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 : Miroir des Terres Médiannes N°3. 1986, p.43.

**Destrier de Noape** (Cité de Noape F11) **R-7 r8**

**Portée** : E1

**Durée** : Spéciale

**JR** : Aucun

- Effet : Ce sort invoque 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 :
 

<b>Taille</b>	26	<b>Rêve</b>	10
<b>Constitution</b>	24	<b>Vie</b>	25
<b>Force</b>	25	<b>Endurance</b>	50
<b>Perception</b>	12	Protection	5
<b>Volonté</b>	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 : Christian Laborde.

### Fou du Roi (Cité Folle J13) R-6 r6

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : Le Fou du Roi est un amuseur, un bouffon, il est petit, agile et a la langue bien pendue. Il n'obéit qu'au lanceur de sort et pourra même être très effronté avec toute autre personne qui essaierait d'assoir sur lui une quelconque autorité.  
Le fou adore faire rire, tant de lui-même à travers ses pitreries que des autres par le biais d'imitations et sarcasmes souvent assez grossiers.  
Les chants, danses et musiques n'interviennent que dans le but d'amuser et rares seront les interprétations compliquées. Ce ne sont que des outils et pas des arts pour le fou.  
Si il est agressé, le pacte est rompu. De plus, si un sort est lancé contre lui et qu'il s'en rend compte, il assaille le haut-rêvant qui l'a appelé et lance contre lui toutes ses attaques verbales les plus acides. Dans les deux cas, le fou disparaîtra peu après.  
Le fou n'a pas de nom et portera celui que lui désignera le haut-rêvant.  
Le fou ne reste que jusqu'à la prochaine heure de naissance du haut-rêvant.
- Caractéristiques :
 

<b>Taille</b>	7	<b>Rêve</b>	10		
<b>Agilité</b>	16	<b>Dextérité</b>	16		
<b>Apparence</b>	13	<b>Empathie</b>	15		
<b>Ouïe</b>	12	Dérobée	15		
Acrobatie	6	Comédie	6	Danse grotesque	6
Discrétion	4	Escalade	4	Esquive	3
Chant	4	Flûte (ou autre)	4	Jonglerie	5
Saut	4	Travestissement	4		
- Échec total : le bouffon poursuit le haut-rêvant de ses farces qui peuvent être assez cruelles. De plus, d'autres peuvent arriver par la déchirure restée ouverte.
- Source : Marc-Antoine Renard, qui l'a récupéré d'un joueur rencontré lors d'une convention. S'il se reconnaît ...

### Essaim de Guêpes Furies (Forêt des Furies E15) R-4 r5

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : Un essaim de Guêpes Furies surgit de la déchirure, sortes de grosses guêpes aux bourdonnements très léger, presque inaudibles, rayées de bleu et noir. Ces insectes ne se consacrent qu'à une seule tâche : attaquer une cible, et s'y acharner jusqu'à ce qu'elle tombe inanimée ou soit hors d'atteinte. Dans ce dernier cas, elles tournoient autour du refuge de la victime, et attendent, au maximum jusqu'à la prochaine heure de naissance du haut-rêvant, que la cible soit à nouveau disponible.  
Elles sont bien sûr sensibles à n'importe quelle attaque qui affecterait normalement un essaim, au Gardien des Rêves d'en juger.
- Piqûre : À chaque round où la victime n'est pas parvenue à se mettre à l'abri, ou est tout simplement rattrapée par l'essaim, elle subit automatiquement un jet d'encassement sur la table des coups non mortels. L'armure

éventuelle est divisée par deux, les protections naturelles restent inchangées. Les piqûres ne mettent pas la vie de la victime en danger, mais laissent des traces douloureuses et bleuetées pendant plusieurs jours.

- Caractéristiques :
 

<b>Perception</b>	12	<b>Rêve</b>	10
+dom	(+2)	Vitesse	-/28/-
- Source : Adrien Knecht.

### Serpent Glusk (Forêt des Glusks E7) R-8 r6

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : Ce rituel permet d'invoquer un petit serpent (10-20 cm) assez fin, de couleur vert-de-gris et aux yeux brillant d'un jaune très vif. On peut lui donner deux ordres, mais un seul par serpent Glusk :
  - attaquer et mordre un unique être vivant jusqu'à ce que ce dernier soit paralysé. Puis le serpent Glusk attend pendant une heure entière que le haut-rêvant lui désigne une autre cible sinon quoi il disparaît.
  - attendre à un endroit précis et mordre tout ce qui passe, à l'exception unique du haut-rêvant.
- Caractéristiques :
 

<b>Taille</b>	1	<b>Constitution</b>	4
<b>Force</b>	2	<b>Perception</b>	13
<b>Rêve</b>	10	<b>Vie</b>	3
<b>Endurance</b>	5	Vitesse	-/14/-
Morsure	12 niv + 4	init	13 +dom -4
Esquive	13 niv + 4		
Discrétion	16 niv + 6		
- Venin : Il n'est inoculé que sur une blessure légère. Le serpent ne cherche plus à attaquer sa cible dès qu'il en a occasionné une. Si la cible se remet (le poison ne fait visiblement plus effet) et que le serpent est en vue, ce dernier la réattaquera dès que possible.
  - Rapidité : 3 rounds
  - Malignité : 4
  - Dommages : la victime prend une colonne de malus dans toutes ses activités physiques, y compris éventuellement le jet de **Constitution** pour résister au poison. On considère que, dès qu'elle atteint 10 colonnes de malus, la cible est totalement paralysée.
  - Remèdes : -4\Gelée Royale +14, Sable-Poudre +10.
- Échec Total : Une petite couvée (2d3) sort de la déchirure, et cherche à attaquer le haut-rêvant pendant les 2d7 rounds suivants.
- Source : Hervé Rosset.

### Âne Cornu (Collines Cornues L9) R-8 r7+

**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 en le suivant à la trace jusqu'à la prochaine heure de naissance du magicien ou avant si ce dernier le révoque. Il accepte de subir toutes les allures de marche mais jamais il ne trotte ni ne galope. Il refusera par contre obstinément de suivre toute autre personne ou de se laisser charger ou décharger par quelqu'un d'autre que son Invocateur. Il accepte de porter jusqu'à son taux d'encombrement, mais pas un point de plus. Il se dématérialise automatiquement si on le charge trop ou s'il est agressé physiquement.
- Caractéristiques : elles sont en tous points identiques à celles de la chamule, *Livre des Mondes*, page 47. Entre autre, l'Âne Cornu a une caractéristique **Encombrement** de 18.
- Le haut-rêvant peut matérialiser un Âne plus robuste à compter de un point de rêve supplémentaire pour un point d'encombrement utile de l'Âne.
- Source : groupe du Conteur.

**Ourf Malheureux** (Forêt d'Ourf H8) **R-9 r9**

**Portée** : E1

**Durée** : Tâche

**JR** : Aucun

- Effet : Un ourf est une sorte de gros grizzal aux dents de sabre, ce qui déforme son cri en un rugissement étouffé. Il a toujours l'air très malheureux. Une fois invoqué, il attaque la première personne que le haut-rêvant lui désigne expressément. En fait, il se comporte en tous points comme un *Guerrier Sorde*, sauf qu'il n'a pas d'armure. Il se déplace comme un grizzal mais, en dehors des combats, jamais à plus de **E1** mètres du Haut-Rêvant. Il subit naturellement l'effet de tous les sorts agissant sur les animaux.
- Caractéristiques : Elles sont identiques à celles du grizzal, *Livre des Mondes*, page 49.
- Source : groupe du Conteur.

**Passeur de Yalm** (Passeur de Yalm I11) **R-8 r7**

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : Un passeur de Yalm est un petit homme habillé tout de gris, coiffé d'un chapeau de feutre, mou et informe, tenant une longue perche. Le seul service que l'on peut lui demander est de barrer une embarcation en eau douce, de la petite barque au grand bac. Il 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 (**E1** mètres du haut-rêvant), il patiente une heure, après quoi il s'estime dérangé pour rien et se dématérialise. De même que le *Guerrier Sorde*, une fois l'endroit désigné atteint, il attend une minute (10 rounds) puis estime sa tâche accomplie et disparaît. Il ne se bat jamais et il s'évapore dès qu'il est touché par une arme. Par contre il fera tout son possible pour maintenir l'embarcation à flot et l'emmener là où son invocateur le désire.

- Caractéristiques :

<b>Taille</b>	8	<b>Perception</b>	14	<b>Vie</b>	na
<b>Constitution</b>	12	<b>Volonté</b>	10	<b>Endurance</b>	na
<b>Force</b>	10	<b>Rêve</b>	10		
<b>Agilité</b>	14	<b>Mêlée</b>	na		
<b>Dextérité</b>	14	<b>Dérobée</b>	13		
Survie en Marais, Navigation					: +7
Bricolage, Charpenterie, Vigilance					: +5
Escalade					: +2

- Source : groupe du Conteur.

## 2.3 Rituel autre

**Souvenir d'Archétype** (Sanctuaire) **R** variable **r** variable

**Portée** : E1

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : un heure

**JR** : Selon **HN**

- Effet : Le haut-rêvant fait remonter à la mémoire le souvenir d'une compétence (sauf le Draconic pour une raison inexplicable), qui vaut pendant une heure son niveau d'archétype. La difficulté du rituel égale le niveau de la compétence dans l'archétype + 2 et coûte autant de points de rêves. Ce rituel ne peut affecter les compétences qui seraient *déjà* au niveau de l'archétype ou au-dessus. La victime du sort a l'impression de se souvenir de connaissances très lointaines, comme un rêve dont elle n'arrivait pas jusqu'à maintenant à se rappeler. Le rituel a tendance à provoquer des modifications de personnalité durant 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 dûs au stress dans cette 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.
- Synthèse : Le sort est considéré comme étant de niveau 11 à la synthèse. (Si le gardien des rêves préfère le symbolisme, le niveau 7 peut être aussi une valeur sympathique...).

– Source : groupe du Conteur.

## 3 Voie de Narcos

### 3.1 Grandes Écailles

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.

#### **Bouilloire de Mélimnod** \* (Monts Brûlants E5) R-9 r9

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : La Grande Écaille Bouilloire de Mélimnod, du nom d'un célèbre haut-rêvant du Second Âge, est un exemple abordable d'objet autonome. Elle doit être posée sur une bouilloire ou un petit chaudron intégralement fait d'argent, de cuivre ou d'étain, à l'exclusion de tout autre métal, d'une capacité de 2 mesures (40 centilitres). La gemme peut être incrustée dans le fond du récipient ou participer à son alliage. À la fin de l'enchantement, avant l'accomplissement de Permanence, elle doit posséder au minimum 1 point de rêve actif. (Le maximum étant comme toujours 7 fois son enchantabilité.) Puis, à la place de Maîtrise, il est obligatoire d'accomplir le rituel d'Autonomie (qui coûte 2 points de seuil). La Grande Écaille peut alors être posée. Il n'en est besoin que d'une seule. Dès que la bouilloire se retrouve pleine d'eau (2 mesures), ou d'un liquide appartenant à l'élément Eau, elle se met à chauffer spontanément et porte le liquide à ébullition en l'espace d'un seul round. Au bout d'un second round, le liquide est réduit de moitié (une mesure). Puis la bouilloire le fait refroidir, et il se retrouve tout juste tiède au bout d'un troisième round. Il peut alors demeurer indéfiniment dans la bouilloire ou être transvasé, mais dès que la bouilloire se retrouve intégralement pleine, le processus recommence. Chaque chauffe lui coûte un de ses points de rêve actifs. Le rituel d'*Autonomie* les lui fait récupérer à raison de 3 par heure complète de non-utilisation. Il est bien entendu possible de mettre des herbes de soin dans la bouilloire avant d'y verser l'eau, de façon à obtenir une décoction en un temps record. Étant autonome, la Bouilloire de Mélimnod n'a pas à être maîtrisée. La pose de la Grande Écaille coûte 1 point de seuil.
- Source : *Le Livre du Haut-Rêve*, p.64 .

#### **Puits de Rêve** \* (Lac) R-8 r8

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Le Puits de rêve permet de stocker des points de rêve et de les y puiser à volonté, c'est en quelque sorte une tirelire de points de rêve. Le Puits de rêve peut avoir la forme de n'importe quel objet et même se contenter d'être une gemme seule. Pour y stocker des points de rêve, l'utilisateur doit le tenir dans sa main nue et se concentrer pendant un round. Il perd alors autant de points de rêve que souhaité, points qui sont instantanément transvasés dans le Puits de rêve. Aucune montée en **TMR** ni jet de dé ne sont nécessaires. Pareillement, pour puiser des points de rêve dans le Puits, il suffit de le tenir dans sa main nue au moment de lancer un sort. Au lieu de dépenser ses propres points, l'utilisateur les puise dans le Puits de rêve. Les points puisés ne peuvent avoir qu'un seul usage : alimenter un sort, lancé naturellement ou via une écaille d'activité, ou alimenter un rituel. Rien d'autre. Ils ne peuvent pas servir à payer un coût de maîtrise ni un coût d'objet efficace, ni un coût d'amulette de protection. La dépense de points de rêve doit provenir intégralement de l'une ou l'autre source, utilisateur ou Puits de rêve, on ne peut pas partager. On ne peut pas non plus les récupérer pour les *remettre dans sa tête*. La gemme destinée à recevoir un Puits de rêve n'a pas besoin de points actifs ; si elle en a lors de l'accomplissement de Permanence, ils sont purement et simplement ignorés (annulés). La gemme peut recevoir autant de Grandes Écailles de Puits de rêve que son enchantabilité jusqu'à un maximum de 7. Chaque Grande Écaille permet de stocker jusqu'à 7 points de rêve. Soit une gemme d'enchantabilité 6 possédant 6 Grandes Écailles de Puits de rêve, on peut y stocker jusqu'à 42 points de rêve. Un Puits de rêve n'a jamais besoin d'être entièrement plein et peut pareillement rester vide sans en souffrir. Face à une grosse dépense, on peut le vider entièrement d'un seul coup. Un Puits de rêve peut être posé (avec *Individualité*) sur une seconde gemme d'un objet possédant une écaille d'activité. Lors de l'utilisation de l'objet, les points de rêve de coût de sort pourront être dépensés par le Puits

de rêve ou par l'utilisateur, au choix de ce dernier. Un Puits de rêve changeant de main doit être maîtrisé selon la règle normale. La maîtrise a lieu soit au moment où l'on stocke, soit où l'on puise, le premier des deux, et coûte 1 point de rêve par Grande Écaille.

- Note : les points dépensés pour la maîtrise ne vont pas dans le *Puits de rêve*, ils sont perdus.
- Source : Le *Livre du Haut-Rêve*, p.64 .

### Grande Écaille de Maîtrise \* (Monts de Salés B10) R-7 r7

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Cette Grande Écaille fait que le créateur ne maîtrise pas automatiquement l'objet (même s'il est muni d'un sort d'*autonomie*), et que d'autre part qu'il ne peut le maîtriser qu'après avoir rempli certaines conditions bien précises, et même chose pour toute personne voulant utiliser l'objet après lui.  
Exemple de condition : Utiliser l'objet dans un certain lieu au moment de la maîtrise, ou en présence d'une certaine créature, d'un certain spectacle, etc.  
Chaque *Écaille de Maîtrise* est spécifique à la Grande Écaille de Narcos à laquelle elle correspond. Il devrait être aussi possible de poser une *Écaille de Maîtrise* sur un objet qui n'en nécessite pas le besoin, auquel cas le haut-rêvant décide lui-même de la condition à poser.  
La maîtrise de l'objet nécessite donc d'accomplir ou de remplir les conditions posée, puis, sachant l'effet à obtenir, de le vouloir et de dépenser le point de rêve pour la maîtrise normale (s'il y en a une).  
Pour les Grandes Écaille de Narcos qui en nécessitent une, annuler une *Grande Écaille de 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-rêvant avait le choix de la condition, c'en est une toute autre (au choix du GR) qui devra être accomplie ...
- Source : Denis Gerfaud. Scénario *Le Miroir de Tshikita*. Casus Belli n°57, 1989.
- Précisions et Modifications : Olivier Dupuis.

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

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Une fois maîtrisé, le miroir permet de capter et de réfléchir la lumière du soleil, même si celui-ci n'est pas directement visible, c'est-à-dire même si un obstacle s'interpose entre lui et le miroir. Le soleil doit cependant être levé, c'est-à-dire entre mi-Vaisseau et mi-Lyre. Il faut également que le miroir soit convenablement orienté. Cela peut se faire par tâtonnements jusqu'à ce que la lumière désirée en jaillisse soudain. Son utilité évidente est de servir de projecteur souterrain.  
Il faut un miroir de métal (argent, étain, or, cuivre, ...) ou de verre<sup>1</sup> de 20 cm de diamètre environ. La gemme peut aussi bien être sertie qu'alchimiquement pulvérisée dans la partie du miroir qui renvoie la lumière.  
Le *Miroir de Soleil* est autonome et dépense un point de rêve actif par réflexion et/ou demi-heure draconique d'utilisation continue. Il faut donc placer un rituel d'*Autonomie* auparavant.  
De plus, la miroir ne doit pas s'activer de lui-même durant toute la journée. Sinon il serait rapidement vidé ! C'est pourquoi cette Grande Écaille nécessite la pose préliminaire d'une *Grande Écaille de Maîtrise* pour permettre de cumuler la maîtrise et l'autonomie du miroir.  
La condition à remplir spécifique au miroir est de renvoyer la lumière du soleil sur le cœur d'un pissenlit (ou *krunderznap* dans certaines régions). Après cette épreuve, le miroir peut être activé quand bon le semble modulo ce qui a été dit plus haut, et ce, sans coût supplémentaire de points de rêve.
- Source : Denis Gerfaud. Scénario *Le Rêve de Tshikita*. Casus Belli n°57, 1989. Mise en forme, Olivier Dupuis.

1. Jusqu'au XVI<sup>e</sup> siècle, les grands miroirs, pour s'y voir en buste ou en pied, n'existaient pas ; on ne disposait que de miroirs de petites dimensions destinés à être pendus ou posés sur les meubles, ou encore de miroir de poche. Ils étaient soit de métal poli, comme ceux de l'Antiquité, soit, et seulement depuis le XIII<sup>e</sup> siècle, constitués par une plaque de verre derrière laquelle une feuille d'étain était appliquée à la colle transparente. L'étamage des glaces avec un amalgame de mercure et d'étain ne fut inventé qu'au XVI<sup>e</sup> siècle. - DRUON Maurice. *Le Lis et le Lion* (Les Rois Maudits 6). Paris : Librairie générale française, 1987. Notes Historiques, note 7 p.419

**Accord du Rêve** \*\* (Marais Zultan F10) R-10 r13

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : La Grande Écaille d'Accord du Rêve posée sur une arme permet à celui qui la manie de ne pas avoir à réussir de jet de **Rêve** lorsqu'il touche une entité de cauchemar pour la première fois. Tant qu'il utilise cette arme, le personnage n'a pas de jet à faire. Toutefois, s'il change d'arme contre une même entité, il devra quand réussir un jet de **Rêve** pour pouvoir lui occasionner des dégâts : cette capacité ne s'applique qu'à l'arme (ou l'objet) proprement dit.
- Coût : la Grande Écaille utilise un nombre de point de rêve égal au niveau de l'entité. La dépense est faite la première fois qu'une entité est touchée par l'arme où est posée la Grande Écaille et n'a pas à être réitérée.
- Préliminaire : il est nécessaire pour cette Grande Écaille que soit posé le rituel d'*Autonomie* qui fait récupérer 3r à la gemme par heure complète de non utilisation.
- Option : Il est possible de poser une Grande Écaille de Maîtrise en plus. Pour que le pouvoir de l'arme s'active lorsqu'elle rentre en possession d'un nouvel utilisateur, il suffirait, par exemple, que cette arme traverse la forme fantomatique d'une entité de cauchemar non incarnée...
- Source : Denis Gerfaud, *Le Cidre de Narhuit*, Miroir des Terres Médiannes n°1, p. 28. Développement du Groupe du Conteur, option d'Olivier Dupuis.

**Grande Écaille Purificatrice** \* (Fleuve) R-6 r8

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Posée sur un récipient, la grande écaille purificatrice transforme en eau alchimiquement pure tout liquide que l'on verse dedans.
- Coût : Chaque utilisation utilise 1r de la gemme.
- Préliminaire : l'objet doit posséder le rituel d'*Autonomie*.
- Source : Groupe du Conteur.

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

**Portée** : Toucher

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Il y a trois degrés dans la puissance des Grandes Écailles d'Invisibilité. Chaque fois que la gemme reçoit une Grande Écaille d'Invisibilité, le pouvoir potentiel que peut délivrer la gemme en est accru et le résultat bien meilleur. Mais si une quatrième Grande Écaille était posée sur la gemme, aucun effet supplémentaire n'en découlerait.
- Première écaille (Gouffre de Gromph J13) : Cette écaille permet de rendre invisible à volonté le porteur et l'objet.
- Deuxième écaille (Gouffre des Litiges B13) : Cette écaille permet de rendre invisible tous ce qui touche directement à la peau du porteur de l'objet et qui est *porté* ! En aucun cas un utilisateur ne pourra rendre un mur ou le sol invisible à son contact !
- Troisième écaille (Gouffre Abîmeux I12) : Cette écaille permet de rendre invisible les objets qui ne touchent pas directement la peau du porteur de l'objet, mais ces objets doivent toujours être portés !
- Utilisation : Le porteur de l'objet dépense 5r pour chaque écaille qu'il désire activer. Les caractéristiques de l'invisibilité sont exactement les mêmes que celles du sort d'hypnos, *Livre du Haut-Rêve*, page 47.
- Source : Sébastien Auboussu, modifications d'Olivier Dupuis.

## 4 Voie de Thanatos

### 4.1 Sorts Divers

#### Zone de Moisissure (Plaine) R-4 r3

**Portée** : E2

**Durée** : HN

**JR** : Aucun

- Effet : La zone, une sphère de 3 mètres de diamètre, 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 dessèche. La zone garde une teinte bleuâtre pendant plusieurs jours, ou jusqu'à la prochaine pluie. Les aliments touchés sont bons à être jetés. Du moins leur pouvoir nutritif est divisé par deux, et un jet de **Volonté** à -2 est nécessaire pour conserver la nourriture dans le ventre après l'avoir mangée. Les vêtements prennent une teinte bleuâtre, et dégagent une odeur nauséabonde. La traversée de la zone nécessite un jet d'**Agilité**/Vigilance à 0 pour une vitesse normale, à -3 pour y courir, à -5 pour s'y battre. Un échec indique une chute.
- Source : Christophe Osswald.

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

**Portée** : E1

**Cible** : Toute créature

**Durée** : Instantanée

**JR** : r-8

- Effet : Ce sort cause une pointe de douleur à la cible si cette dernière rate son **JR**. La douleur occasionne la perte de 2 points d'**Endurance** et demande donc à la cible de lancer un jet pour éviter d'être sonnée.
- Contre-partie : si la créature réussit son **JR**, le haut-rêvant doit en retour réussir un r-0 sous peine de subir les effets de son sortilège.
- Source : Groupe du Conteur.

#### Provocation (Monts) R-8 r5

**Portée** : E1

**Cible** : Une entité de cauchemar non incarnée

**Durée** : Instantanée

**JR** : r-8

- Effet : Ce sortilège force l'entité de cauchemar visée à attaquer le haut-rêvant, qu'elle soit actuellement libre, en train de combattre quelqu'un d'autre, possédant quelqu'un d'autre, contrôlée par un haut-rêvant ou emprisonnée dans un os. Si l'entité est dominée par un autre haut-rêvant, le **JR** est effectué d'abord par ce dernier, ensuite par l'entité. Si l'entité (ou celui qui la contrôle) réussit son **JR**, le lanceur du sort doit réussir un jet de r à 0 pour chaque ECNI qu'il contrôle. Si ce **JR** est raté pour une ECNI, celle-ci se retourne immédiatement contre lui.
- Source : Christophe Osswald.

#### Fléau de Thanatos (Nécropole) R-8 r2+

**Portée** : E1

**Cible** : Toute créature

**Durée** : Instantanée

**JR** : r à -8

- Effet : Ce sortilège est le pendant mortel au sort *Poing de Thanatos*. Le sort coûte au minimum 2r et inflige ainsi à la cible un coup mortel de force 1. La puissance peut être augmentée à raison de 1 pour chaque tranche de 2 r dépensés en supplément. Seule la protection naturelle s'applique face à ce sort (ou une protection magique comme le *Haubert d'Oniros*, page 8), auxquels cas la protection s'applique intégralement. Si la cible réussit son **JR** r-8, le haut-rêvant doit en retour réussir un **JR** r0 ou subir les dégâts du sortilège.
- Source : Christophe Osswald.

**Coagulation** (Nécropole) R-6 r1+

**Portée** : E1

**Durée** : HN

**JR** : r-8

- Effet : Cette zone n'affecte que les créatures qui sont sujette à une hémorragie (blessure grave ou critique). Tant que la créature blessée reste dans la zone, les pertes d'endurance dues aux blessures graves s'arrêtent, et les jets de vie ont un bonus de +1 par point de rêve investi dans la zone. Par exemple, pour 10 points de vie et une zone de 6 points de rêves, il suffit de réussir un jet sous 16 pour ne pas perdre de point de vie.
- Pour bénéficier des effets de la zone, il faut rater un **JR**. Si le **JR** réussit, il est toujours possible de bénéficier des effets d'une autre zone de coagulation.
- Effet secondaire : Pour toute heure passée dans la zone, le personnage doit réussir un jet de **Constitution** à 0 ou perdre 1 point de **Vie** à cause d'une très mauvaise circulation sanguine.
- Note : ce sort existe dans la même version dans la voie de *Oniros*.
- Source : Vincent Vandemeulebrouck.

## 4.2 Rituels d'enchantement des os

**Perversion** (Cité) R-6 r6

**Portée** : Toucher

**Cible** : Un os

**Durée** : Jusqu'à l'extrême fin du Château Dormant

**JR** : Aucun

- Effet : Ce rituel est le pendant thanataire de *Purification*. Il permet d'utiliser les os comme réceptacles du rêve. *Perversion* permet au haut-rêvant d'enchanter un os *entier* et peut être relancé chaque jour tant que *Permanence* n'aura pas été opéré. Seules des *Griffes de Thanatos* pourront être posées sur un os perversi. Un os est considéré comme faisant partie du 7<sup>ème</sup> élément, donc possède une inertie de 14. Il faut donc une taille en conséquence pour qu'il soit enchantable. *Perversion* doit être effectué sur un os avant de pouvoir exécuter un rituel d'*Enchaînement* ou d'*Emprisonnement* (voir plus loin). Le rituel de *Perversion* termine à l'extrême fin du Château Dormant et l'os perd alors 2 points de rêve s'il n'a pas reçu une *Permanence*. L'os ne peut recevoir que 7 griffes et emprisonnements au maximum, et moins si sa taille est plus petite.
- Source : Christophe Osswald, peaufiné par Olivier Dupuis.

**Enchaînement** (Pont) R-7 r8

**Portée** : Toucher

**Cible** : Un os perversi

**Durée** : Instantanée

**JR** : Aucun

- Effet : Ce rituel permet d'unir un os à un objet, afin que celui-ci puisse servir de réceptacle à une Entité de Cauchemar Non Incarnée, ou recevoir des *Griffes de Thanatos*, d'une nature similaire aux enchantements de Narcos, mais d'un pouvoir bien différent. L'os se doit d'être entier. Contrairement aux gemmes, l'os ne peut être inclus pilé dans un objet, il doit en faire entièrement partie.
- Source : Christophe Osswald.

**Emprisonnement** (Gouffre) R-10 r13

**Portée** : Toucher

**Cible** : Une ECNI contrôlée et un os perversi

**Durée** : Instantanée

**JR** : Spécial

- Effet : Ce rituel permet d'emprisonner une entité de cauchemar non incarnée dans un os perversi, ou un objet enchaîné à un os. Le haut-rêvant doit avoir sous contrôle l'entité qu'il cherche à emprisonner. L'ECNI effectue un jet de **Rêve** à -11 si l'os provient du cadavre dont la mort a provoqué sa création, à -8 si elle a habité le corps, à -4 sinon. En cas de réussite particulière au jet, l'ECNI est libérée. En cas de réussite simple, elle n'entre pas dans l'os, mais reste sous le contrôle du haut-rêvant.

Un os de petite taille, plus petit qu'un radius<sup>2</sup>, peut faciliter le jet de l'entité.

L'entité emprisonnée reste sous le contrôle du haut-rêvant, et compte toujours dans le nombre d'ECNI que le haut-rêvant peut diriger. À la mort du haut-rêvant, l'entité de cauchemar reste enfermée dans l'objet.

Une fois que l'ECNI est emprisonnée, elle peut être libérée sur ordre de celui qui porte l'os ou l'objet contenant l'os et attaquer alors la cible qu'il lui désigne, ou simplement quitter l'os pour revenir autour du haut-rêvant.

Si une personne autre que le haut-rêvant s'empare de l'os, l'entité l'attaque immédiatement. Si la personne gagne, elle peut forcer l'entité à revenir dans l'os en réussissant un jet de **Rêve** modifié en négatif par le niveau de l'ECNI. L'entité est alors aux ordres de cette personne. Si la personne ignore totalement cette possibilité ou ne le veut pas, l'entité est détruite normalement.

Incidentement, le haut-rêvant ne luit plus de la couleur de l'entité. Par contre l'os en prend la teinte, et cela peut être détecté par un jet de **Vue** à -6, voire **Vue/Thanatos** à -6.

– Source : Christophe Osswald.

#### **Auto-Changeement 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 haute-rêvante donnera donc un petit homme et un grand haut-rêvant baraqué risque de devenir une femme assez forte et aussi musclée que ce qu'il était précédemment.

– Source : Groupe du Conteur.

### **4.3 Rituels divers**

#### **Changeement de Sexe** (Cité) **R-10 r variable**

**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-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement de Changeement de Sexe. Chaque point de rêve dépensé amènera la victime un peu plus vers une version de sexe opposé plausible au vu de son corps initial. La métamorphose est terminée lorsque le haut-rêvant a dépensé autant de points de rêve que la caractéristique **Taille** de la victime. Le haut-rêvant ne peut contrôler l'apparence finale de la victime. Les caractéristiques de celle-ci ne sont pas affectées par cet envoûtement. Annuler la possession annule en même temps le Changeement de Sexe et la victime retrouve instantanément son corps normal.

Quand la victime est entièrement possédée d'esprit, le haut-rêvant de Thanatos peut commencer l'envoûtement. Chaque point de rêve dépensé amènera la victime un peu plus vers une version de sexe opposé au niveau de l'esprit. La métamorphose est terminée quand le haut-rêvant a dépensé autant de points de rêve que l'**Empathie** de la victime. Là encore, le haut-rêvant ne peut contrôler la version finale de l'esprit de sa victime qui sera déterminée par le Gardien des Rêves en fonction de sa personnalité initiale et de ses caractéristiques. Cet envoûtement inverse bien naturellement les préférences en matière de partenaires sexuels, celle-ci étant persuadée d'être d'un genre opposée à ce qu'elle était auparavant.

– Source : Groupe du Conteur.

#### **Métamorphose en peluche** (Pont) **R-13 r13**

---

2. Le plus grand des deux os de l'avant bras

**Portée** : Toucher

**Cible** : Relique

**Durée** : Illimitée

**JR** : Aucun

- Effet : Quand la victime est entièrement possédée de corps, le magicien de Thanatos peut transformer celle-ci en une peluche ou en une poupée de chiffon d'apparence habituelle (taille 2). Sous cette forme, la victime garde ses facultés mentales, mais ne peut effectuer d'actions de par son absence de muscles. De fait, l'envoûté n'étant pas libre de ses mouvements, le haut-rêve lui est impossible. Seule la libération de la possession peut annuler l'envoûtement.
- Survie : La personne transformée devient ainsi dépendante de l'état de la peluche. Si le tissu ou la bourre prennent des dommages par des déchirements ou par la détérioration naturelle due au temps, ces détériorations se reporteront sur la personne si jamais elle revient à un état normal . . .
- Source : site du Tinkle Bavard.

#### 4.4 Possession de rêve

**Possession de rêve** (Fleuve) **R-9 r2+**

Ce sort fonctionne exactement comme les possessions de corps et d'esprit. À ceci près que le haut-rêvant thanataire doit ici dépenser autant de points que le **Rêve** de la victime.

Les envoûtements de rêve sont plus ardues à réaliser que leurs congénères car il s'agit ici de manipuler les éléments d'un autre monde, d'un autre rêve que celui où se trouve le thanatosien. Une conséquence est que la plupart des envoûtements nécessitent un ou plusieurs points de seuil . . .

**Porte des rêves** \*\* (Pont) **R-13 rvar**

**Portée** : E/2 kilomètres

**Cible** : Humanoïde

**Durée** : Spéciale

**JR** : Aucun

- Effet : Une fois que la *Possession de rêve* a été réalisée, le haut-rêvant peut ouvrir une porte vers les songes 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 magicien. Ce n'est toutefois qu'une image. Dorénavant, le haut-rêvant n'aura plus qu'à rentrer 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 point de fatigue dus à la montée et le corps tombe en catalepsie. Dès qu'il sort de l'esprit de sa victime, il redescend dans les Terres Médiannes, sur une des six cases adjacentes. Notez que le passage dans le rêve est automatique dès qu'il rentre sur cette case, elle ne pourra donc pas 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 passées dans le rêve de la victime.
- Source : Tinkle Bavard.

#### 4.5 Grande Griffes de Thanatos

**Grande Griffes d'Absorption de Vitalité** \*\* (Nécropole de Zniak A6) **R-11 r11**

**Portée** : Toucher

**Cible** : Une Arme

**Durée** : Permanente

**JR** : Aucun

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

Blessure légère : **2r**

Blessure grave : **4r**

Blessure critique : **6r**

L'épée ne garde les points de rêve d'une cible que jusqu'à sa prochaine heure de naissance.

À chaque tentative de transfert des points de rêve de l'arme vers le porteur, ce dernier doit réussir un jet de points de rêve actuels avec une difficulté égale au nombre de points de rêve contenus dans l'arme. Le porteur peut s'aider du Draconic :

Réussite : Les points de rêves sont transférés normalement

Échec : Ombre de Thanatos

Échec total : Souffle de Dragon

Il faut un round complet pour récupérer les points de rêve.

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

- Dans le cas d'une réussite particulière lors d'un ajustement négatif, seule l'**Empathie** reçoit un *unique* point d'expérience. En sus, l'écœurement est tel que le porteur est pris d'une nausée exceptionnellement violente qui le paralyse (10 - **SC**) rounds.
  - Exemple : le porteur (**Empathie** = 12, thanatos = 3) réussit à transférer 5 points de rêve. Il doit donc rater un jet de 12 à -(3-5) c.à.d. 12 à +2, sous peine de subir une (légère) nausée.
- Source : Stéphane Auboussu, nausée d'Olivier Dupuis.