















TABLE DE RENCONTRES

														
Messenger des Rêves	01-30	01-20	01-10	01-14	01-50	01-40	01-40	01-19	01-30	01-10	01-05	01-15	01-15	01-15
Passeur des Rêves	31-54	21-42	11-20	15-09	51	41-45	41-74	20-29	31-33	11-15	06-07	16-69	16-30	16-19
Fleur des Rêves	55-59	43-44	21-74	20-29	52-74	46-69	75-79	30-39	34-35	16-20	08	70-74	31-40	20-29
Mangeur des Rêves	60-69	45-49	75-79	30-59	75-79	70-79	80-89	40-79	36-49	21-50	09-19	75-79	41-59	30-54
Refllet d'anciens Rêves	70-94	50-84	80-98	60-79	80-89	80-89	90-94	80-89	50-59	51-70	20-39	80-89	60-89	55-79
Tourbillon blanc	95-97	85-89	99	80-89	90-97	90-97	95-97	90-94	60-94	71-80	40-59	90-94	90-94	80-84
Tourbillon noir	98-99	90-99	00	90-97	98-99	98-99	98-99	95-97	95-97	81-90	60-79	95-97	65-97	85-89
Rêve de Dragon	00	00	-	98-00	00	00	00	98-00	98-00	91-00	80-00	98-00	98-00	90-00

MODIFICATEURS DE PISTAGE

Boue	+2
La cible cherche à cacher ses traces	-2
Lumière faible	-2
Neige récente	+4
Pluie	-4
Plus de 5 individus	+2
Plus d'un jour de retard	-2
Poussière	+1

MODIFICATEURS DE DISCRÉTION

Courir	-2
Couverture	
Légère (1/2)	+1
Moyenne (3/4)	+2
Forte (9/10)	+4
Obscurité	
Légère (crépuscule)	+1
Forte (nuit étoilée)	+2
Totale	+4
Ramper	+2

LIMITES DE POIDS

La limite de poids est 5 X Force

Au delà, pour chaque multiple de la limite de poids (10xForce, 15xForce...) malus de -1 sur :

- L'Agilité et ses compétences associées
- La Force et ses compétences associées

HOROSCOPE

	Heure Bénéfique +2	Mauvaise Heure -2
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

MODIFICATEURS DE GUÉRISON

Environnement défavorable, pas d'attention médicale	-2
Voyage actif	-2

COMPÉTENCES

Combat (Agilité)	Intimidation (Âme)	Pistage (Intellect)
Connaissances* (Intellect)	Jeu (Intellect)	Réparation (Intellect)
Crochetage (Agilité)	Lancer (Agilité)	Sarcasmes (Intellect)
Discrétion (Agilité)	Natation (Agilité)	Soins (Intellect)
Enquête (Intellect)	Navigation (Agilité)	Survie dans un milieu ** (Intellect)
Équitation (Agilité)	Perception (Intellect)	Tir (Agilité)
Escalade (Force)	Persuasion (Âme)	Tripes (Âme)

* **Connaissances** : alchimie, astrologie, botanique, légendes, lire et écrire, médecine, zoologie.

** **Survie dans un milieu** : cité, collines, désert, forêt, glaces, marais, montagne, plaine, sous-sol.

LES K.O.

1 BLESSURE

Bosses et Bleus : si le héros était déjà incapacité, pas d'effets supplémentaire. Sinon il a le souffle coupé et doit faire un **jet d'Ame** au début de chaque round. En cas de succès, il passe en état de choc et peut revenir au combat.

2 BLESSURES

Incapacité : il doit tirer sur la table des blessures.

3 BLESSURES

Hémorragie : il saigne abondamment et doit tirer sur la table des blessures. De plus, il doit faire un **jet de Vigueur** au début de chaque round. En cas d'échec, il a perdu trop de sang et devient Mortellement Blessé. En cas de succès, il continue à saigner et devra recommencer au round suivant. En cas de réussite supplémentaire, ou avec un jet de Soins réussi, il arrête de saigner et passe dans un état incapacité.

4 BLESSURES

Mortellement Blessé : il ne s'en sortira pas sans aide. Il est incapacité et doit tirer sur la table des blessures. Il doit aussi faire un **jet de Vigueur** au début de chaque round, faute de quoi il meurt.

Un jet de Soins réussi stabilise son état.

(Les malus dus aux blessures sont à soustraire à tous les jets)

LES BLESSURES

Tirer 2d6 sur la table ci-dessous, en même temps qu'un jet de Vigueur.

- En cas d'échec, la blessure est permanente en dépit de toute guérison.
- En cas de réussite, il n'y aura aucune séquelle.

2d6	Blessure
2	Aine : blessure embarrassante à l'aine. Si la blessure est permanente, la reproduction est impossible sauf par chirurgie ou par magie.
3-4	Bras : le bras (droit (1-3) ou gauche (4-6)) est inutilisable
5-9	Tripes 1-2 : Agilité réduite de un dé 3-4 : Vigueur réduite de un dé 5-6 : Force réduite de un dé
10	Jambe : la jambe (droite (1-3) ou gauche (4-6)) est inutilisable (fracturée, broyée...). Son allure passe à 1.
11-12	Tête 1-2 : balafre : gagne le handicap Affreux 3-4 : aveugle : gagne le handicap Malvoyant 5-6 : Cerveau atteint : Intellect réduit de un dé

Intimidation/Supplication

- Jet opposé à l'Ame. En cas de succès +2 à la prochaine action contre cet individu
Avec un degré ou plus : +2 et la victime passe en état de choc

Initiative

- Chaque Joker, méchant ou groupe d'extra reçoit une carte (on mélange le jeu à chaque fois qu'un joker est tiré)
- Un joker (ou 20 sur 1d20) permet d'agir quand on veut dans le round avec +2 à tous les jets

Mouvement

- Un personnage peut se déplacer d'Allure et agir (tir, combat, sort...)
- Un personnage peut tenter des actions supplémentaires (courir, deuxième attaque) mais subit un malus de -2 à tous ses jets par action supplémentaires

Combat

- Si le jet de Combat est > ou égal à la parade de l'adversaire, l'attaque touche. Chaque degré ajoute +2 aux dégâts

Tir

- Si le jet de Tir (à -2 pour portée moyenne et -4 pour une longue) est réussi, le tir touche. Chaque degré ajoute +2 aux dégâts

Dégâts

- Si les dégâts sont > ou égaux à la résistance de la victime elle passe en état de choc. Elle subit en plus une blessure par degré.
- Si une personne en état de choc repasse en état de choc elle devient blessée
- Quand un héros à plus de 3 blessures il consulte la table des KO
- 1 Bon Point annule l'état de choc et permet un jet de Vigueur (annule une blessure par réussite)

Après le combat

- Un jet de Soins réussi permet de guérir une blessure et 2 en cas de réussite supplémentaire
- Les extra incapacités doivent réussir un jet de Vigueur pour survivre

TABLE DE RÉUSSITE

Escompté	1 degré	2	3	4	5
2	6	10	14	18	22
3	7	11	15	19	23
4	8	12	16	20	24
5	9	13	17	21	25
6	10	14	18	22	26
7	11	15	19	23	27
8	12	16	20	24	28
9	13	17	21	25	29
10	14	18	22	26	30

DÉPLACEMENTS

Malaisés	Herbes hautes Collines, forêt	Allure-1 Allure-2
Difficiles	Eau à mi-corps, Neige, Montagne	Allure/2

RÊVE
de
DRAGON