

Etapas Principales des TMR

1 - Pour monter dans les TMR, être libre de ses mouvements et pouvoir voir. Le HR est comme « en transe » et n'a plus conscience du monde qui l'entoure. Toute perturbation rompt sa concentration et le fait quitter les TMR.

2 - Montée dans les TMR :

◆ Normale : -1 Point de Rêve, -1 Point de Fatigue -> étape 3.

◆ Rapide : -2 Points de Rêve, -1 Point de Fatigue -> étape 3

3 - Arrivée sur un case :

◆ Jeter 1d7 : Si 7, tirer une rencontre en fonction de la case. Résoudre la rencontre (étape 4)

◆ Si case humide (fleuve, lac, marais), faire un jet de Rêve/Meilleur Draconique à -7. Si réussite, le HR peut rester sur la case, si échec, le HR quitte les TMR (Souffle de Dragon sur Echec Total).

◆ Lancer un sort (étape 6), Mettre un Sort en Réserve (étape 7), Déclencher un Sort en Réserve (étape 8), Lancer un Rituel (étape 9) ou Se Déplacer (étape 5).

4 - Rencontre :

◆ Maitriser :

◆ Rêve Actuel/Meilleure Draconique - Difficulté rencontre - Etat général.

◆ Réussite : Rencontre vaincue, appliquer les effets

◆ Echec : La Rencontre gagne, appliquer les effets

◆ Se dérober : le HR quitte les TMR, mais la rencontre reste sur la case jusqu'à la fin de la prochaine même (ie 12 heures).

◆ Refouler : La Rencontre est vaincue, le HR reçoit +1 Point de Refoulement et doit faire un Test de Refoulement (cf. Page 183 du LdB).

5 - Se déplacer sur une case adjacente, -1 Point de Fatigue, et retour étape 3.

6 - Lancer un Sort :

◆ Jet de Rêve/(Draconique du sort - Difficulté du sort - Etat général).

◆ Si réussite, le sort est lancé, le HR quitte les TMR et peut cibler son sort. Les Points de Rêve sont dépensés. Si Réussite Particulière, 50% des Points de Rêve sont dépensés (minimum 1, arrondi inférieur).

◆ Si échec, le HR quitte les TMR. Si Echec Total, le HR dépense 150% des Points de Rêve et le sort est lancé avec un effet indésirable majeur choisi par le MJ (ie magie impossible, etc, etc).

7 - Mettre un sort en réserve :

◆ Jet de Rêve/(Draconique du sort - Difficulté du sort - Etat général).

◆ Si réussite, le sort est lancé, le sort est mis en réserve sur la case, le joueur doit en noter la trace, ainsi que les caractéristiques associées (ie pts de rêve, taille de zones, heure de naissance, etc). Les Points de Rêve +1 sont dépensés. Si Réussite Particulière, 50% des (Points de Rêve +1) sont dépensés (minimum 1, arrondi inférieur).

◆ Si échec, le HR quitte les TMR. Si Echec Total, le HR dépense 150% des Points de Rêve et le sort est lancé avec un effet indésirable majeur choisi par le MJ (ie magie impossible, etc, etc).

8 - Déclencher un Sort en Réserve

◆ Un Sort en Réserve est automatiquement déclenché lorsque le HR passe sur une case en contenant un. Le HR quitte les TMR et peut cibler son sort.

8 - Lancer un Rituel

◆ Lancer un Rituel s'effectue de la même manière qu'un Sort (étape 5), mais il faut ajouter/retrancher le bonus/malus éventuel dus aux heures de chance et de malchance (cf. Astrologie).

Remarque : Les Points de Fatigue sont encaissés en bloc à la fin, lorsque le HR redescend des TMR.

Rencontres	force	CITE SANCTUAIRE	PLAINES PONT	COLLINES FORÊT	MONTS DÉSERT	FLEUVE LAC	MARIS GOUFFRE	NÉCROPOLE DESOLATION
Messager des rêves	2d4	01-25	01-20	01-15	01-10	01-05	01-02	—
Passeur des rêves	2d4	26-50	21-40	16-30	11-20	06-10	03-04	—
Fleur des rêves	1d6	51-65	41-55	31-42	21-26	11-13	05	—
Mangeur de rêve	1d6	66-70	56-60	43-54	27-44	14-37	06-29	01-20
Changeur de rêve	2d6	71-80	61-75	55-69	45-59	38-49	30-39	21-30
Briseur de rêve	2d6	81-85	76-82	70-82	60-75	50-65	40-60	31-50
Reflet d'ancien rêve	2d6	86-90	83-88	83-88	76-85	66-79	61-75	51-65
Tourbillon blanc	2d6	91-94	89-93	89-93	86-92	80-89	76-86	66-80
Tourbillon noir	2d8	95-97	94-97	94-97	93-97	90-97	87-97	81-97
Rêve de Dragon	7+1d ⁶	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00	98-00