

CHASSE ESTIVALE

Présentation de l'aventure

Les voyageurs arrivent dans un petit village de rêve, où un petit peuple paisible vit en autarcie. Tout y est simple et calme. De plus, la mer et la longue plage sont splendides et agréables.

Dans le village, les voyageurs pourront admirer un arbre géant, qui semble ne plus quitter ses fleurs depuis la dernière tempête. Plus tard, au cours d'un conte, ils entendront parler d'une créature horrible, à faire frémir les enfants. L'envie d'aller à sa recherche se fera alors ressentir. Ils partiront en chasse et rencontreront de multiples dangers. Mais ce sera, entre autres, l'occasion de trouver un remède pour l'arbre, afin qu'il fasse ses fruits.

La présence d'un botaniste et d'un bon médecin au sein du groupe des voyageurs est nécessaire. Celle d'un alchimiste est souhaitable.

Estival

Les voyageurs se retrouvent sur une côte mi-rocheuse et mi-sableuse, soit à la suite d'un naufrage, ou à un passage par une déchirure. Il fait très chaud. C'est l'été. Le jour exact importe peu. Une forêt très épaisse les empêchant d'entrer dans les terres, ils longeront la côte. Quelle que soit la direction prise, ils arriveront en vue d'un village vers Couronne.

Estival, qui est le nom de ce petit village côtier, bénéficie d'un climat tropical,

chaud et humide. L'immense plage blanche, et la mer, chaude et généralement peu agitée, en font un lieu très agréable. Les huttes, plus ou moins grandes, mais toujours de plain-pied, sont des constructions à base d'essences locales. D'immenses cocotiers apportent l'ombre nécessaire aux heures auxquelles le rayonnement du soleil est le plus intense.

La végétation commence à quelques dizaines de mètres du rivage, et devient une forêt de plus en plus dense à mesure qu'on pénètre dans les terres. Les habitants du village appellent cette forêt luxuriante la Djingle. Il s'y trouve de nombreuses formes de vies végétales : de grandes fougères pourvues d'immenses feuilles, des fleurs aux parfums plus ou moins agréables, des arbres dont les cimes ne sont pas visibles tant elles sont hautes. La faune est abondante : des singes, des tigres, de nombreuses espèces d'oiseaux, mais également des serpents, et certaines légendes locales parlent même de grands sauriens appelés 'crocomdiles'.

Les habitants d'Estival ont la peau foncée, comme s'ils étaient très bronzés. Ils sont parfois vêtus de pagnes grossièrement tissés. Le reste du temps, ils ne portent aucun habit. Ils ne parlent que la langue du voyage, ce qui est pour le moins surprenant vu qu'ils n'ont plus aucun contact avec le reste des rêves (avant la grande Déferlante, il en existait peut-être). Ils ont néanmoins un défaut de prononciation singulier. Le Gardien des Rêves choisira celui qu'il aura le moins de mal à pratiquer. Une fois cette fatigante diction assimilée, les Estivaliens se révéleront être d'agréables compagnons, bons vivants, et détestant se compliquer la vie. Pour eux, le monde,

DES JOURNEES BIEN REMPLIES

Les activités principales des habitants d'Estival sont :

- la chasse dans la Djingle, proche de la lisière ;
 - la pêche aux filets et le ramassage de coquillages le long de la côte ;
 - la cueillette de fruits et de baies (y compris sur une variété locale de l'arbre à pain) ;
 - le travail du bois pour la construction de maisons, de bateaux, etc ;
 - la poterie, avec pour matériau de base une terre un peu verte qui se trouve à certains endroits assez humides de la Djingle ;
 - le tissage à partir de fibres de végétaux et des lianes, pour confectionner des habits, mais également des cordes et des filets ;
 - l'élevage d'un important troupeau de chèvres appréciées pour leur lait, et dont les enfants ont la garde.
- Le Gardien des Rêves pourra user du climat d'Estival pour faire découvrir aux voyageurs de la nourriture exotique classique : mangues, ananas, arachides, et tout ce qui lui vient à l'esprit d'un peu plus onirique.

c'est Estival. Des légendes parlent de mondes extérieurs, et, de fait, la présence des voyageurs donne foi à ces vieilles histoires. Personne avant eux n'est jamais arrivé à Estival. Après le premier moment de méfiance, ou plutôt d'incrédulité, les voyageurs seront accueillis à bras ouverts.

Les Estivaliens n'ont pas de noms, ni de prénoms. Ils se connaissent, et se montrent du doigt pour se désigner. Si la personne à dénommer n'est pas visible, elle *n'est pas là*. Ils utilisent également les métiers et les relations pour désigner quelqu'un. Par exemple, untel pourra être *le pêcheur de la tisseuse*, ou telle autre *la fille du chasseur n'est pas là*. Bref, savoir qui est qui ne sera pas chose aisée. Mais est-ce bien important ?

Estival n'a pas de chef. Les éventuelles décisions importantes sont prises en commun. Chacun vaque à ses occupations, conscient de sa contribution à la collectivité. Il serait facile à un groupe de voyageurs en mal de pouvoir de soumettre le village. Mais il serait impossible de faire réaliser quoi que ce soit à un Estivalien contre sa volonté. Le Gardien des Rêves s'efforcera de jouer les habitants du village comme des gens ayant des besoins simples, sans être stupides, profitant de la vie mais conscients de leur responsabilité vis-à-vis d'autrui.

Les Estivaliens ne connaissent pas le fer. Ils se servent d'objets et d'armes en bois, en os, et en pierre. Ils vivent principalement des produits de la mer : poissons, mollusques, algues, etc. Le village trouve fruits et baies à volonté dans la végétation abondante et variée à la lisière de la Djungle. Ainsi, il n'est pas rare de manger du singe, du serpent, du zomard (voir livre des mondes page 55) ou des oiseaux. Plus rarement, d'autres animaux, tels les redoutables tigres verts,

agrémentent les repas, qui deviennent alors des festins. Une petite rivière coule à proximité et approvisionne le village en eau douce.

Tous les Estivaliens sont d'excellents nageurs. Petit détail pouvant attirer l'attention de pauvres voyageurs : la plupart des habitants du village portent des bijoux. Essentiellement sous la forme de bracelets (poignet ou cheville), ou de colliers (cou ou hanche). Ils sont constitués principalement de coquillages, mais toutes ces parures sont également ornées de perles blanches, de tailles et d'orientes divers. Les Estivaliens les remontent des fonds rocheux où elles se développent dans des Zuitres. On trouve ces dernières à partir de quinze mètres de profondeur. Si les voyageurs veulent tenter leur chance, le Gardien des Rêves déterminera la probabilité de trouver une perle. Des règles complètes de natation sont en annexe.

Tous les soirs, lorsqu'il ne pleut pas, les Estivaliens mangent sur la plage autour d'un grand feu. Lors des pluies, les dîners se prennent dans une grande hutte réservée à cet effet. Chacun s'amuse, plaisante, raconte des histoires, chante, danse, joue du tambour ou de la flûte. Les Estivaliens sont de remarquables danseurs et joueurs de tambour. Leurs airs sont toujours très rythmés.

La monnaie n'existe pas, et rien ne sera demandé aux voyageurs pour leur nourriture, ou leur gîte. La notion même de coût est étrangère aux villageois. Néanmoins, si les voyageurs ne pensent pas d'eux mêmes à proposer leur aide, il est fort probable qu'on oublie de partager avec eux le prochain repas.

Il n'y a pas de hauts-révants parmi les Estivaliens. Ils ne s'en portent pas plus mal. Ni mieux, à vrai dire. La pratique du Haut-rêve ne déclenchera aucune réaction particulière. A l'exception d'un

LES ZUITRES

Les Zuitres sont des animaux marins, vivant accrochés sur les fonds rocheux des mers chaudes. Elles ressemblent à de grandes huîtres plates, et mesurent jusqu'à 50 centimètres de diamètre. Elles ne sont composées que de deux grandes mâchoires, qu'elles gardent ouvertes, et dont l'intérieur est recouvert de nacre. Elles se nourrissent de poissons trop curieux et de mollusques imprudents, se présentant entre leurs mâchoires. Alors, la Zuitre se ferme brusquement, et la digestion commence. Lorsqu'un grain de sable est déposé dans une Zuitre, celle-ci tente de le digérer. La salive de la Zuitre se solidifie, et une perle se forme. Plus le grain reste longtemps dans la Zuitre, plus la perle est grosse. Néanmoins, ce processus est très long et ne fonctionne pas toujours. La Zuitre est très joueuse. Prévenue par les remous de l'eau, elle tentera de saisir et de digérer la main de quiconque essaiera de la soulager de son encombrante perle. Pour en attraper une, le voyageur effectue un jet de Dextérité avec une difficulté libre. La Zuitre pare à 8 niv 0. Si le voyageur rate, rien ne se passe. S'il réussit, et que la Zuitre ne pare pas, il est en possession de la perle. Si elle pare, la digestion de la main commence dès le prochain round, infligeant une blessure légère, puis la perte 1d4 Endurance par round, et empêchant l'intrépide nageur de remonter vers la surface. Ouvrir une Zuitre fermée demande deux points de tâche, obtenus le même round, en effectuant des jets de Force à -2.

« heureusement que j'étais là pour te secouer, dis, tu allais tomber dans les pommes ; un problème de digestion ? ».

Les villageois mettront une hutte inutilisée à la disposition des voyageurs. Ils les aideront même à la consolider. Les nuits sont plutôt chaudes, mais les pluies soudaines font que les villageois préfèrent dormir à l'intérieur.

Le grand Chokla

A leur arrivée, ou après le premier repas, des villageois apporteront à chaque voyageur un gobelet en terre cuite. Du contenu fumant se dégage un arôme agréable. Le liquide est brun foncé, sous une légère mousse plus claire. Au goût, il est velouté, onctueux, mais légèrement amer. Un jet réussi d'Odorat-Goût / Cuisine à -2 (ou Botanique à -5) permet de reconnaître et d'identifier cette boisson comme étant du chokla au lait (de chèvre). Inoffensif, le chokla est un arbuste qui se développe sous un climat tropical. Il mesure de quatre à six mètres de hauteur, et porte des petites feuilles. Le chokla vit dans l'ombre d'arbres plus grands, car il aime la chaleur et l'humidité, mais pas la lumière. Ses fleurs, rosâtres ou blanches, poussent à même le tronc ou les branches. Ses gros fruits sont appelés cabosses. Le chokla comestible est tiré des cabosses après un travail très particulier (voir encadré sur la confection du chokla).

La poudre de chokla est servie mélangée à de l'eau ou à du lait, chaud ou froid. Le beurre de chokla est utilisée pour la cuisson, mais également pour soulager les brûlures. La pâte en boule est cuisinée de diverses manières, et sert généralement d'ingrédient dans les pâtisseries.

A Estival, le chokla est utilisé à toutes les sauces, au sens propre comme au figuré. Les voyageurs pourront, par exemple, goûter des légumes grillés au chokla, des boulettes de serpent au roulé de chokla, de la purée de mangue au chokla coco, ou le très rafraîchissant citron vert enrobé de chokla. Si chaque plat pris séparément est une expérience culinaire intéressante, leur cumul mène droit à l'écoeurement, voire à l'aversion totale pour le chokla (voir l'encadré sur l'indigestion de chokla, si le Gardien des Rêves le désire).

Les voyageurs auront remarqué le grand arbre d'Estival. Cinq hommes sont nécessaires pour en faire le tour avec les bras. Il est tellement grand qu'il semble que les feuilles se perdent dans les rares nuages. Le tronc est noueux, comme ridé par le temps. Il porte de nombreuses fleurs, alors que tous les arbres portent des fruits, et certains depuis longtemps. Un jet d'Intellect / Botanique à -1 réussi indique que cet arbre est un chokla géant. Les Estivaliens confirmeront : « C'est le grand Chokla. Mais, suite à la colère de la mer, il n'est plus lui-même. Ses fleurs sont belles, mais aucune cabosse n'est apparue. On le dirait arrêté dans le temps. Dommage, ses cabosses sont les plus grosses, les plus douces et les meilleures ». Effectivement, une forte tempête a tout détruit il y a plusieurs mois de cela. Connaissant bien la vie de la mer, les Estivaliens avaient tout protégé, et seules les habitations ont été emportées. Depuis, elles ont été rebâties. Par contre, le grand Chokla, qui regarde la mer de si haut, ne fournit plus ses grosses cabosses.

Si les voyageurs demandent aux villageois ce qui a changé pour le grand Chokla entre avant et après la tempête, ceux-ci n'auront pas d'idées particulières sur la question. Par contre, s'ils sont plus précis, en demandant si rien d'autre ne poussait auprès du grand arbre, les

LA CONFECTION DU CHOKLA

Le chokla donne des fruits deux fois par an (toute l'année quand les conditions sont optimales). Chaque cabosse mesure environ 25 centimètres de long pour 8 de large. Quatre à six mois sont nécessaires pour qu'elle mûrisse. Chaque fruit contient une quarantaine de fèves. Celles-ci fermentent ensuite entre des grandes feuilles. Lorsque l'odeur caractéristique du chokla se fait sentir, les fèves sont mises à sécher. Elles sont ensuite grillées, puis cassées afin de séparer le grain de son enveloppe. Enfin, le grain est pilé, donnant du beurre de chokla d'une part, et une masse solide d'autre part. En mélangeant savamment cette pâte à divers autres ingrédients, on obtient du chokla en poudre, ou en boule, plus compacte.

ARMES LOCALES

- Le pique est un petit couteau en os très résistant qui est utilisé pour tous les travaux, y compris l'ouverture des Zuitres.
- Le lance-cailloux sert essentiellement pour la chasse. Composé d'une fourche en bois et d'une bande de Katchouc (la sève de certains arbres de la Djingle), cette arme a un bonus aux dommages de +2.
- Le trace-chemin est une sorte de machette, faite de bois et d'éclats de pierres. Il est utilisé pour se frayer un chemin dans la végétation.

Estivaliens se souviendront. Au ras du sol, des petites tiges rampantes s'accrochaient aux racines visibles du Chokla. Elles portaient de nombreuses petites feuilles vert foncé, avec des veinures très claires, presque jaunes. Personne n'y touchait, pour ne pas déranger le grand Chokla. Réussir un jet d'Intellect / Botanique à -3 permet de reconnaître dans cette description des pieds d'Avanye. L'Avanye donne des gousses dont on se sert en cuisine pour aromatiser certains plats. Mais personne n'a jamais entendu parler de pieds d'Avanye aidant un chokla à faire des cabosses. Ni d'ailleurs de choklas restant fleuris sans faire de fruits. Faut dire, personne n'avait encore vu de Chokla aussi grand.

Conte et souvenir

C'est en fonction des événements liés à l'arrivée des voyageurs que le Gardien des Rêves fera intervenir le fait suivant. Pas forcément le premier soir, afin que les voyageurs aient un peu le temps de prendre connaissance des règles de vie du village, mais le lendemain soir, par exemple.

Lors du dîner sur la plage, l'un des Estivaliens prendra la parole pour conter la légende du redoutable Oumagoura. Les villageois prononceront ce nom en même temps que le conteur, entre chaque phrase.

« Il y a fort longtemps, ou est-ce encore maintenant, vit une horrible créature dans la Djingle. Oumagoura ! Elle dévore le maigre bétail, vole les jeunes enfants et tue les malchanceux. Oumagoura ! Ses griffes ne laissent aucune chance aux hommes qui cherchent à la contrer. Oumagoura ! Un jour, un habile chasseur qui avait perdu l'élite de sa vie, emmenée par le monstre, se met en

chasse. Oumagoura ! Après avoir cherché bien des jours, il voit deux longues oreilles pointues, dépassant du feuillage d'un arbre. Oumagoura ! Il voit aussi les deux grands yeux jaunes de l'infécté créature, qui le regarde en face, l'invitant au défi. Oumagoura ! L'homme prépare sa lance, et la bête, s'aidant de sa queue, descend de l'arbre. Oumagoura ! Arrivée au sol, elle se dresse sur ses pattes arrières, montrant les crocs, ruant de toutes ses forces. Oumagoura ! L'homme et l'animal s'affrontent, et nul ne saura qui est vainqueur, car de l'homme, de son élue et de la créature, aucun n'est revenu. Oumagoura ! Si tu m'entends, créature infernale, sache que nous ne te redoutons pas, et que si tu veux revenir, il y aura encore des chasseurs pour te faire fuir. Oumagoura ! »

La soirée continuera avec des danses, d'autres contes, et de la musique. Tard dans la nuit, après un dernier verre de chokla, tout le monde ira se coucher. Les voyageurs feront alors tous le même rêve, divisé en deux séquences. Première séquence : ils sont ensemble, marchant dans une forêt de conifères. Ils n'ont qu'une quinzaine d'années, mais sont équipés pour la chasse. Ils portent, à l'aide de grands sacs, des filets, des cordes, et du petit gibier vif. Ils sont partis tôt ce matin, car aujourd'hui est un grand jour. Ils sont ravis et sûrs d'eux. Deuxième séquence : depuis trois jours, la chasse est commencée. Leur prise imminente fera d'eux des hommes et des femmes à part entière. Ils chassent cette créature qui terrifie la région, avec ses longues oreilles en pointe, et ses grands yeux jaunes, ses crocs et ses griffes. La créature qui rue debout sur ses pattes arrières lorsqu'elle est en furie. Un terrible rugissement les fait alors sursauter. Ou est-ce le son d'un instrument ? Non, ce n'est qu'un Estivalien qui annonce le début de la pêche, peu après le lever du soleil, en

INDIGESTION DE CHOKLA

Les joueurs géreront un pointeur qui suivra leur réaction à l'absorption massive de chokla. Le nombre de points de chokla de base est 0. C'est également le seuil de départ. Pour chaque plat qui contient du chokla, jouer un jet de Constitution / ajusté à l'état général + le seuil de chokla. Le type de réussite donne le nombre de points de chokla obtenus, positifs ou négatifs, lus dans la table d'acquisition des points de tâche. Lorsqu'un voyageur atteint -4 points de chokla, il a une crise d'indigestion. Il perd immédiatement la moitié de son endurance initiale, et ne peut plus rien avaler pendant 12 heures. Son seuil diminue de deux points. Chaque jour, à fin Château Dormant, les points de chokla redeviennent égaux au seuil. Celui-ci est réajusté de la manière suivante : si les points de chokla sont supérieurs au seuil, celui-ci augmente d'un point (bonne régulation de l'organisme), jusqu'à +4 maximum ; si les points de chokla sont inférieurs au seuil, il diminue d'un point (digestion difficile) ; s'ils sont égaux, le seuil se rapproche de 0 (± 1). Si le seuil atteint -4, la nausée s'empare du voyageur dès qu'il sent l'odeur du chokla. Il lui est totalement impossible d'en manger pendant un mois (son seuil passe alors à -3).

soufflant dans un grand coquillage, et qui vient de réveiller les voyageurs. La mer est belle et les prises devraient être nombreuses.

Les deux séquences peuvent être rêvées la même nuit, ou durant deux nuits qui se suivent. En terme de jeu, le Gardien des Rêves annoncera aux joueurs qu'ils ressentent une envie sourde, lancinante, qu'ils souhaitent réaliser. Celle de se trouver dans cette situation qu'ils ont déjà vécue. Ils veulent partir en chasse, un jour, de bon matin, à la recherche d'une créature dangereuse, et retrouver le risque et le plaisir de la chasse plusieurs jours durant. S'ils parlent d'Oumagoura aux villageois, ceux-ci répondront que la créature n'a pas reparu depuis longtemps. Ils ne feront rien pour retenir les voyageurs, bien au contraire. Les futurs héros seront encouragés. Ils seront même partiellement équipés, avec de vieux filets, par exemple. Ou encore avec des sortes de gourdins de bois, long comme un bras, dans lequel des éclats de pierres tranchantes ont été incrustés sur toute la longueur. Ces outils servent à se frayer un chemin dans la Djingle (voir l'encadré sur les armes locales).

Une quête Djingle

Ils ne l'ont peut-être pas compris, mais les voyageurs partent à la chasse au Dahu. Cette créature fantastique, Oumagoura, n'existe que pour effrayer les petits. Elle viendrait les chercher s'ils n'étaient pas sages. Amusés par l'attitude des voyageurs, les villageois les ont laissé faire. Mais d'ici trois jours, s'ils n'ont pas de nouvelles, ils iront à leur recherche. Que Oumagoura soit un conte pour enfants turbulents ne signifie pas que le rêve des voyageurs soit irréalisable. L'atmosphère du rêve peut être reproduite. De plus, le dénouement

de la chasse leur apportera une satisfaction bien méritée.

Voyons ce que leur réserve la Djingle. Le Gardien des Rêves ajoutera ou supprimera des événements, à son gré. La chasse sera dangereuse, mais le but n'est pas de tuer les membres du groupe. De nombreuses plantes médicinales poussent dans la Djingle. Au Gardien des Rêves de veiller à leur découverte aux moments appropriés. Le tout est de stresser les voyageurs en leur donnant l'impression que tout peut arriver n'importe quand. Ce qui est loin d'être faux. Voici une chronologie indicative des principaux faits pouvant survenir.

Premier jour

Matin - Les voyageurs pourront chasser du gibier traditionnel, tels que des singes et des oiseaux. Un simple jet de Vue / Survie en forêt à -1 suffit à repérer le gibier. Tirer un jet par période de 20 minutes (si les voyageurs chassent ensemble, seul celui qui a les meilleures chances de réussir effectue un jet pour l'ensemble groupe).

Après-midi - Les voyageurs botanistes ou alchimistes remarqueront plusieurs plantes de leur connaissance. Effectuer des jets de Vue / Survie en forêt ajustés à la difficulté de trouver la plante cherchée. Périodicité des jets : 10 minutes, pour découvrir autant de brins qu'indiqués dans la table des points de tâche, en fonction du type de réussite. Il y a de l'Endorlotte, plante médicinale semblable à du gui, difficulté -5 ; du Mercurion, plante de base pour l'alchimie se présentant sous la forme d'un lierre noirâtre, difficulté -2 ; de la Névropenthe, plante de base pour l'alchimie, à feuilles rondes et se trouvant dans les fourrés, difficulté -5 (ces plantes sont décrites dans le livre des mondes page 23).

SURVIE EN DJINGLE

La Djingle est une forêt marécageuse. Tous les dangers et les bénéfices des deux milieux se trouvent réunis. Le Gardien des Rêves pourra demander des jets de Survie en forêt ou en marais en fonction de ce que font les personnages. Dans un cas critique, c'est la plus basse des deux qui est à considérer.

DORMIR

- Rassembler le nécessaire pour démarrer un bon feu : Vue / Survie en extérieur à 0, période 10 minutes, 6 points de tâche. Un feu est recommandé pour éloigner les animaux nocturnes.
- Les hamacs : c'est la manière la plus efficace de se protéger des multiples insectes rampants. Des filets de pêche pourront faire office de hamacs.

MARCHER

- Fatigue : considérer que le terrain est très difficile. Il faut parfois tailler son chemin à travers la végétation.
- Repérage : le soleil est rarement visible sous l'épaisse couverture de végétation. S'orienter convenablement demande de réussir un jet d'Empathie / Survie en forêt à -3.

BOIRE

- Trouver une source d'eau : Empathie / Survie en marais à -3.
- S'assurer que l'eau est potable : Odorat-Goût / Survie en extérieur à -3. Faire bouillir l'eau est une bonne précaution.

C'est en cherchant cette dernière qu'un ou deux voyageurs (en fonction de l'importance du groupe) toucheront de la Cheleuse. Cette plante a l'aspect de la menthe, mais c'est en fait une plante urticante. Cinq minutes après la piqûre, le blessé effectue un jet de Constitution à -1 (malignité de la Cheleuse). Les jets sont répétés toutes les 5 minutes. Chaque échec entraîne la perte d'un point de vie (et un malus supplémentaire aux jets de Constitution), et est accompagné de sueurs froides et de vertiges. Reconnaître la Cheleuse demande de réussir un jet d'Intellect / Botanique à -3. Si la plante est identifiée, les antidotes sont également connus : liqueur de Bagdol +16 et bitume de Mirobolant +14. De plus, toutes les plantes médicinales sont des remèdes contre les poisons. Le bonus des antidotes ajuste le prochain jet de Constitution (les plantes urticantes sont détaillées dans le livre des mondes page 25, et les empoisonnements dans le livre du voyageur page 51).

Nuit - Deux Drakkules troubleront le repos des voyageurs. Elles attaqueront un dormeur et la personne de garde, ou, si aucune garde n'a été instaurée, deux dormeurs. Choisir de préférence des personnes qui n'ont pas souffert des agressions de la Cheleuse. Ces chauves-souris vampires s'accrochent à leur victime lors d'une attaque particulière causant au moins une blessure légère. Puis, elles pompent le sang les rounds suivants, causant la perte de 1d6 points d'Endurance supplémentaires par round. Elles bénéficient de la surprise lors de leur première attaque, à moins que le veilleur ne réussisse un jet d'Ouïe / Vigilance à -3. Elles ne peuvent pas être vues la nuit à moins qu'elles ne soient déjà très proches. Un jet d'Intellect / Zoologie à -2 réussi permet de connaître les mœurs de ces animaux. Voir l'encadré pour les caractéristiques des Drakkules

Second jour

Matin - Les voyageurs approcheront d'une grande zone marécageuse. Ils remarqueront immédiatement un nombre important d'insectes volants. Quiconque maîtrisant la Survie en marais pourra indiquer que l'Ortigal glauque éloigne les insectes. Cette plante, semblable à des nénuphars doit être frottée sur les parties de la peau à nu. Il est facile d'en trouver 6 brins pour chaque réussite aux jets de Vue / Survie en marais à -2. Un jet toutes les dix minutes. Six brins suffisent à protéger la tête et les mains d'une personne pendant quatre heures.

Si les voyageurs cherchent du gibier, ils pourront débusquer une Zyglute égarée, et en faire leur prochain repas.

Midi - Installés pour le déjeuner, les voyageurs se feront agresser par une colonie de grosses fourmis rouges et jaunes. Elles mordent avec leurs petites mais puissantes mâchoires, entraînant la perte de 1d3-1 points d'endurance. Elles inoculent pendant leurs morsures un anesthésiant qui dure un round, ce qui fait qu'on ne les détecte pas immédiatement. Considérer qu'au premier round, chaque voyageur se fait mordre par 1d4 fourmis. Au second round également, mais ils ressentent les effets des premières morsures. A partir de ce moment, ils peuvent se débarrasser des fourmis. Il leur suffit de quitter précipitamment le lieu où ils sont installés, d'une part, et de chasser les fourmis restant accrochées à eux, d'autre part. Pour ce faire, un point de tâche est nécessaire par fourmi sur le personnage, en effectuant des jets de Vue / (Vigilance en option) à 0 pour localiser les fourmis. Il est possible de se faire aider par un tiers si l'un des voyageurs n'y arrive pas seul. Tant que les points nécessaires ne sont pas acquis, la ou les fourmis continuent de mordre le malchanceux personnage. Un jet

LES DRAKKULES

Ces chauves-souris vampires de quatre mètres d'envergure sont des animaux nocturnes. Lorsqu'une Drakkule réussit une attaque particulière qui cause au moins une blessure légère, elle reste accrochée à sa victime. Celle-ci perd alors 1d6 points d'Endurance par round. Le seul moyen d'attaquer une Drakkule accrochée est d'utiliser le Corps à Corps ou la dague. Les armes plus longues blesseraient automatiquement la proie de l'animal.

La Drakkule lâche prise lorsqu'elle est grièvement blessée, ou sonnée, ou si quelqu'un obtient deux points d'empoignade contre elle. Le feu éloigne les Drakkules.

CARACTERISTIQUES

Taille 4	Vie 7
Constitution 10	Endurance 17
Force 8	Vitesse 12/38
Perception 12	+dom -1
Volonté 7	Protection -3
Rêve 7	
Morsures 10 niv +2	Init 7 +dom -1
Contre 10 niv +2	
Esquive en vol 10 niveau +3	
Vol 10 niv +3	

d'Intellect / Zoologie à -2 indique que ces *Fourmis voraces* sont inoffensives, ou plus exactement, qu'elles ne sont pas venimeuses.

Après-midi - Pendant l'après-midi, longeant toujours les marais, les voyageurs auront tout-à-coup la surprise de voir, dépassant d'un fourré devant eux, deux longues oreilles. Elles ont exactement la même taille, la même forme et la même couleur que celles d'Oumagoura dans les descriptions des villageois. Il s'agit en fait d'un Kouyon, croisement entre un lapin (pour les oreilles et la tête), et un kangourou (pour les membres postérieurs, et le corps). Sa capacité à survivre est pratiquement nulle, ce qui explique bien son nom. C'est le genre d'animal à qui un chasseur peut dire « approche mon petit, viens par ici », et le petit Kouyon approche sans méfiance. Bref, une espèce en voie d'extinction. Seul le hasard fait qu'il en reste encore aujourd'hui. En tout cas, les voyageurs verront le fourré s'agiter. Le Gardien des Rêves veillera à les inquiéter avant qu'ils ne voient l'animal. Si les voyageurs l'attaquent, il se demandera ce qui se passe, et approchera, pour voir. Un jet d'Intellect / Zoologie à -4 réussi permet d'avoir déjà entendu parler du Kouyon, et de savoir qu'il est inoffensif, stupide, et plutôt à protéger qu'à massacrer.

Un éventuel combat, et les éventuels projectiles ayant raté leur cible dérangeront un couple de Baffreux. Si le combat n'a pas lieu, c'est le Kouyon qui les dérangerá. Dans tous les cas, ces petits hippopotames attaqueront les intrus. Si le groupe est déjà très faible, la fuite sera une sortie sage, même si elle n'est pas glorieuse. Un jet d'Intellect / Zoologie à -2 réussi permet de reconnaître ces animaux agressifs. Voir l'encadré pour leurs caractéristiques.

Troisième jour

Avant le réveil - Un serpent constricteur tentera d'étouffer un voyageur, espérant s'en servir comme repas durant les jours prochains. Il est long d'environ quatre mètres, vert, et non venimeux. Le dormeur devra réussir un jet d'Empathie (représentant ici la capacité à sentir son corps) / Vigilance à -3 pour sentir l'animal évoluer autour de lui, ou à -5 s'il est dans les Hautes Terres. Effectuer un jet par round, jusqu'à ce que le serpent commence l'étouffement, ou que le voyageur se réveille. Il faut un round au serpent pour s'enrouler autour de deux points de Taille. Dès que tous les points de taille du voyageur sont maîtrisés par le serpent, celui-ci inflige une blessure légère chaque round par constriction.

Si le voyageur se réveille avant le début de l'étouffement, il doit réussir un jet de Dérivée ajusté au nombre de points de Taille déjà maîtrisés par l'animal afin de se dégager. S'il rate, le serpent continue à s'enrouler autour de sa victime, le fait qu'elle bouge ne le dérange guère. Une fois que l'étouffement commence, le voyageur se réveille automatiquement, mais il ne peut plus rien faire de lui-même, à part appeler à l'aide, et attendre des secours. A tout moment, ses compagnons de chasse peuvent intervenir.

Lorsqu'il combat, le serpent peut continuer à étouffer sa victime, mais ne peut pas continuer à s'enrouler autour de sa proie. S'il est sonné, il ne peut ni s'enrouler, ni étouffer ce round. Dès qu'il a reçu une blessure grave, il fuit de tous ses anneaux. Frapper le serpent sur le corps, au moyen d'une arme longue et lorsqu'il est enroulé autour d'une personne, inflige à celle-ci le même jet d'encaissement que pour le serpent, mais à -3. Un jet réussi d'Intellect / Zoologie à -2 permet d'identifier le serpent pour ce qu'il est : un Réveilleur

LES BAFFREUX

Hippopotames vert-de-gris pesant 150 kilos, les Baffreux vivent dans les marais, plongés dans la boue. Ce sont des carnivores extrêmement agressifs. Leurs réussites particulières sont toujours passées en force.

CARACTERISTIQUES

Taille 19	Vie 19
Constitution 18	Endurance 37
Force 18	Vitesse 10/24
Perception 12	+dom+4
Volonté 4	Protection 2
Rêve 6	
Morsures 13 niv +4	Init 10 +dom+6
Esquive 8 niv +1	
Course 8 niv 0	
Discretion 13 niv +4	(dans leur milieu)
Vigilance 12 niv +4	

LE REVEILLEUR

Le Réveilleur des marais est un serpent constricteur vert, long de quatre mètres. Sa chair, lorsqu'elle est cuisinée avec talent, est un véritable délice (Dextérité / Cuisine à -2 pour réussir à bien la préparer).

CARACTERISTIQUES

Taille 3	Vie 5
Constitution 7	Endurance 12
Force 10	Vitesse 12/24
Perception 13	+dom-4
Volonté 4	Protection -3
Rêve 4	
Morsures 12 niv +3	Init 9 +dom-3
Esquive 12 niv +3	
Discretion 14 niv +3	
Vigilance 14 niv +3	

des marais, espèce qui s'attaque principalement à des proies endormies. Voir l'encadré pour les caractéristiques et les compétences du serpent.

Midi - Les voyageurs entreront de nouveau dans la forêt, les abords des marais devenant impraticables. Ils se demanderont probablement quelles mésaventures les attendent encore, lorsqu'ils découvriront 5 brins de Tanemiel. Ils pourront organiser des recherches pour en trouver d'autres. L'ajustement des jets de Vue / Survie en forêt est de -5 pour le Tanemiel, et de -7 pour le Tanemiel doré (livre des mondes, page 23). Périodicité des jets : 15 minutes, pour autant de brins, qu'indiqués dans la table des points de tâche, en fonction du type de réussite. Un nombre négatif indique que les 2 (lors d'un échec particulier) ou les 4 (lors d'un échec total) prochaines périodes de recherche ne donneront rien ; il est alors inutile de lancer les dés. Maximum de brins de chaque type pouvant être trouvés : 15 brins de Tanemiel (dont 5 le sont depuis le début), et 8 brins de Tanemiel doré.

Au hasard de leur recherche, ils trouveront également 3 brins de Chronophile (difficulté -5, livre des mondes, page 22) et 6 brins d'Avanye (difficulté -5). Ils pourront en rechercher avec la même méthode que pour les autres plantes. Les voyageurs pourront cueillir jusqu'à trente brins de Chronophile, et autant d'Avanye. Il leur est possible de déterrer des pieds afin de les replanter plus tard, s'ils le souhaitent.

Les alchimistes qui, éventuellement, manipuleraient de L'Avanye ne pourront faire autrement que de la sentir. Le Gardien des Rêves jouera, à la place des joueurs, un jet d'Odorat-Gout / Alchimie à -2 pour chaque alchimiste. Celui qui obtiendra la meilleure réussite (ou, à défaut d'une réussite, celui dont le

niveau est plus élevé) pourra affirmer qu'il a déjà utilisé cette plante en alchimie. Le produit alchimique se présentait sous la forme d'un liquide jaune et assez épais. Les alchimistes l'appellent l'anti-Chronophile, et non l'Avanye. Mais son odeur caractéristique est bien la même que celle de la plante qu'ils viennent de découvrir. Préparée en décoction, ses effets sont exactement inverse de ceux produits par la Chronophile, c'est-à-dire que le décalage temporel est au détriment du buveur. La décoction d'Avanye doit être enchantée afin que les effets soient contrôlés, comme pour la Chronophile. Si ce n'est pas le cas, les résultats les plus farfelus sont possibles. Les voyageurs pourront alors se poser la question : si l'Avanye a disparu, le grand Chokla ne serait-il pas retardé dans le temps, comme fonctionnant au ralenti ? Qui sait quel type de décoction la tempête a provoqué ?

A partir de Lyre - Dans la forêt, les voyageurs entendront des rugissements assez proches. Un jet d'Ouïe / Zoologie à -1 réussi permet de confirmer une impression peut-être déjà très présente : il s'agit de Tigres verts. Les feulements entendus sont ceux de mâles marquant leur territoire, et rugissant pour bien montrer leur présence et leur domination. Bien sûr, les voyageurs ne sont pas les bienvenus. De plus, d'autres mâles semblent répondre. Ces bruits inquiétants continueront, plus ou moins proches, même lorsque les voyageurs auront préparé leur campement. Il ne dépend que du Gardien des Rêves et de l'état de santé des voyageurs de faire surgir un Tigre vert en colère ou non. Voir l'encadré pour les caractéristiques.

LE TIGRE VERT

La première attaque d'un Tigre vert, lorsqu'il bondit après sa course, est toujours considérée comme une charge. Cet animal de 300 kilos en moyenne est très prisé pour sa fourrure vert et jaune

CARACTERISTIQUES

Taille 23	Vie 22
Constitution 20	Endurance 42
Force 21	Vitesse 14/48
Perception 15	+dom+5
Volonté 15	Protection 4
Rêve 12	
Griffes - Crocs	
	16 niv +5 Init 13 +dom+7
Esquive 12 niv +4	
Course - Saut 14 niv +4	
Discrétion 15 niv +4	
Vigilance 15 niv +4	

Sauvés !

Ne voyant pas revenir les voyageurs, et sachant combien il est facile de s'égarer dans la Djingle, les Estivaliens partiront à leur recherche au début de la troisième journée. Ils les localiseront assez facilement, les voyageurs laissant de nombreuses traces derrière eux. Ils signaleront leur arrivée à grands renforts d'appels, soufflés dans les coquillages (c'est le même son qui a sorti les voyageurs de leur rêve). La rencontre aura lieu soit pendant le combat contre le Tigre vert, si celui-ci tourne au désavantage des voyageurs, soit à l'aube du quatrième jour. Les Estivaliens apportent avec eux des vivres (dont du chokla, bien entendu), de l'eau, voire même des herbes de soin si besoin est. Les Estivaliens insisteront pour conduire les voyageurs au village. Le retour se passera sans encombre, les Estivaliens connaissant bien la Djingle.

Le soir même, le dîner se déroulera sur la plage. Après un repas succulent (côtes grillées de tigre vert marinées dans des herbes et du beurre de chokla), les joueurs de tambours entraîneront l'assistance dans une danse frénétique. Tout à coup, les enfants se mettront à fuir à toutes jambes en criant « Oumagoura ! Oumagoura ! ». La musique cessera et les voyageurs verront arriver, sur ces pattes arrières, une créature aux longues oreilles, avec une longue queue. Mais la ressemblance avec l'animal légendaire s'arrête là, et tout le monde se mettra à rire (sauf les enfants déjà partis très loin, à l'abri). C'est le conteur de la légende d'Oumagoura qui s'est déguisé.

Il s'avancera vers les personnages et leur parlera, en utilisant le même ton que lorsqu'il contait son histoire. « Il est féroce, il est méchant, il terrorise sans répit. Oumagoura ! Tout le monde le

cherche et personne ne le trouve. Oumagoura ! Où est-il né, quand partira-t-il ? Oumagoura ! N'ayez de craintes, soyez sereins, il ne reviendra plus pour vous. Oumagoura ! Il veille sur les enfants, ceux qui ne sont pas sages, ceux qui croient ne pas connaître la peur ! Oumagoura ! » Tout le monde rira très fort, mais personne ne se moquera des voyageurs, chacun devant faire son apprentissage. C'est ainsi que les voyageurs apprendront que la créature n'existe pas. Maintenant, ils ont vécu les dangers de la chasse, et connaissent la vérité sur Oumagoura. Ceci déclenchera la fin de leur rêve, pendant leur prochain sommeil.

Ils se voient, encore quelques jours plus tard, dans une forêt très sombre. Le moral est plus bas. L'un d'entre eux a été blessé par un ours, et les autres le portent dans une civière bricolée avec les moyens du bord. Ils ont perdu la plupart de leur matériel, ainsi que de leurs armes. L'eau commence à manquer, et ils ne sont pas certains de bien savoir où ils vont. Le bruit puissant d'une trompe qu'on souffle les tire de leur léthargie. Ce sont les chasseurs de leur village qui les recherchent, et qui viennent de les retrouver. Rapidement, ils soignent les blessés, et distribuent de l'eau et de la nourriture. Puis, ils raccompagnent les jeunes intrépides au village. Sur le chemin du retour, ils leur expliquent qu'il est de coutume de lancer les chasseurs insouciant à la chasse au Dahu, pour leur apprendre la prudence, la sagesse et également la modestie.

D'avoir complété leur rêve apporte aux voyageurs 40 points d'expérience. La moitié au moins devra être attribuée à l'une ou à plusieurs des compétences suivantes : Survie en forêt, Survie en marais, Botanique ou Zoologie.

SIGNES AQUATIQUES

S'il le souhaite, le Gardien des Rêves pourra faire apparaître un ou plusieurs signes draconiques. Dans cette éventualité, si le Gardien des Rêves a l'esprit taquin, plusieurs signes pourront apparaître dans les Zuitres, grandes ouvertes. Caractéristiques moyennes des signes : difficulté -2, 12 points, toutes les TMR sauf trois.

Lecture des signes:

Pour tenter de lire un signe, le haut-rêvant monte dans les TMR, de manière normale ou accélérée. Une fois les éventuelles rencontres résolues, le Gardien des Rêves indique au joueur si son personnage perçoit le signe. Ceci se produit automatiquement lorsqu'il se trouve sur l'une des TMR prévues par le scénario. Lorsque cela est le cas, le joueur effectue un jet d'Intellect / Draconic ajusté à la difficulté de lecture du signe. Le nombre de points de sort gagné dépend du type de réussite. Part : 150 % des points prévus ; Sign ou Norm : 100 % ; Echec : 0 ; Ech Part ou Ech Total : le joueur doit réussir un jet de rêve actuel à -8 ou être frappé d'une queue de Dragon en retour. Voir le livre du haut-rêve page 27 pour plus de précisions.

Aider le temps suspendu

Cette histoire est annexe à leur rêve, mais les voyageurs peuvent tenter quelque chose pour le grand Chokla. S'ils essaient et échouent, ils bénéficieront de deux points de voyage. S'ils réussissent, ils en gagneront quatre.

Il s'est bien produit quelque chose de particulier lors de la tempête. L'Avanye qui poussait autour des racines de l'arbre a été arrachée, et broyée par la force des vagues. Ceci a formé une décoction bien particulière, à base d'eau de mer. Bien entendu, la décoction n'était pas enchantée, et ses effets étaient donc incontrôlés. Et ceci a bel et bien ralenti le cycle de l'arbre. C'est inhabituel, mais un Chokla géant, c'est également inhabituel. Peut-être réagit-il de manière extrême à son environnement, comme sa taille peut le suggérer ?

En tout cas, ce qui lui faudra, c'est de la Chronophile, comme pour lui faire rattraper le temps. Une décoction enchantée, celle-ci, fera l'affaire. Si les voyageurs sacrifient à cette expérience tous leurs brins de Chronophile sauf six (deux doses), leur entreprise sera couronnée de succès. Tout ira ensuite très vite, comme si le grand Chokla rattrapait le temps perdu. Le lendemain, les cabosses seront mûres. Par contre, le grand Chokla continuera de passer les saisons à toute vitesse. Cela affolera les Estivaliens, plutôt que de les réjouir d'avoir tant de récoltes en si peu de temps. Ils auront peur que l'arbre vieillisse et meure prématurément.

Face à ce nouveau problème, les voyageurs devront penser à rétablir la situation d'avant la grande tempête. S'ils ont ramassé des pieds d'Avanye, ils auront confirmation que c'était bien cette

plante qui poussait entre les racines du grand Chokla. Personne ne s'opposera à ce qu'ils en replantent. Alors, et alors seulement, le grand Chokla reprendra son rythme naturel.

La confection de chokla à partir des cabosses du grand Chokla commencera immédiatement. Si les voyageurs ont la patience d'attendre jusque là, et surtout s'ils n'en sont pas écoeurés, ils pourront boire et manger le meilleur chokla de leur vie.

Scénario et annexe :
Dominique PREVOT

Annexe :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 30 avril 1994

Scénario
n°7

ANNEXE : NAGER ET SURVIVRE DANS L'EAU

Les règles sur la Natation dans Rêve de Dragon version 2 sont traitées page 34 du livre des Voyageurs. Les règles liées à la noyade apparaissent page 53. Mais un certain nombre de points restent dans l'ombre, d'autant plus que les scénarios proposés avec les règles invitent les voyageurs à prendre des bains plus ou moins forcés. Au nombre de ces questions : quand faut-il utiliser la Mêlée (page 34), l'Agilité (page 18) ou la Constitution (page 18) pour les jets de Natation ? Combien de temps peut-on rester sous l'eau avant d'avoir besoin de reprendre son souffle ? Vous trouverez quelques propositions de réponses en lisant ce qui suit. Les règles de la version 2 ont servi de base, et sont complétées et précisées sans être modifiées. Ainsi, la natation se pratique de trois manières : la nage normale, dite barbotage, la nage rapide, et la descente en apnée.

Encombrement : Les jets de nage sont tous ajustés négativement par le nombre de points d'encombrement portés, y compris ceux des vêtements et chaussures portés sur soi.

Draconic : rien n'empêche la pratique du Draconic sous, ou sur l'eau, dès lors que la personne ne commence pas à se noyer (éventuellement, le haut-révant devra réussir un jet de Volonté à 0 normalement ajusté à la fatigue et aux points de Vie perdus). Il ne lui est pas possible de nager ce round-ci.

NAGER NORMALEMENT, BARBOTER

Jet : si le nageur maîtrise la natation, que les conditions sont favorables et la distance courte, aucun jet n'est nécessaire. Sinon, effectuer un jet d'Agilité / Natation ajusté en fonction des conditions (eau houleuse, force du vent, présence d'un courant).

Fatigue : aucune fatigue pendant 2 fois SC minutes. Puis, le nageur perd un point d'Endurance par round jusqu'à ½ Endurance. Lorsque cette valeur est atteinte, le nageur perd immédiatement autant de points de Fatigue qu'il a perdu d'Endurance. Les éventuels malus s'appliquent à compter de maintenant. Le nageur, s'il continue, perd 1 point d'Endurance et de Fatigue toutes les SC minutes.

Distance parcourue et risque de noyade : La distance parcourue est ¼ de la vitesse de marche, soit 3 mètres. Lire la distance parcourue dans la table, en fonction du type de réussite. En cas d'échec normal, le nageur ne réussit pratiquement pas à avancer. Avec un échec particulier, il s'éloigne de son objectif. Un échec total annonce un début de noyade.

NAGER RAPIDEMENT

Jet : Mêlée / Natation ajusté en fonction des conditions (eau houleuse, force du vent, présence d'un courant).

Fatigue : le nageur perd un point d'Endurance par round jusqu'à ½ Endurance. Lorsque cette valeur est atteinte, le nageur perd immédiatement autant de points de Fatigue qu'il a perdu d'Endurance. Les éventuels malus s'appliquent à compter de maintenant. Puis, il perd 1 point d'Endurance et de Fatigue toutes les SC minutes.

Distance parcourue et risque de noyade : la distance parcourue est ½ de la vitesse de marche, soit 6 mètres. En fonction du type de réussite ou d'échec, la distance parcourue peut être plus élevée, ou moindre. Se reporter à la table de natation. Un échec total annonce un début de noyade.

DESCENDRE EN APNÉE

Jet : Constitution / Natation ajusté en fonction des éventuels courants, et de la visibilité (transparence de l'eau, présence d'algues, etc.).

Fatigue : la fatigue résultant de cet effort est la même que lorsque la personne nage rapidement.

NATATION			
distance parcourue en mètres			
	Nager barboter	Nager rapidement	Plonger en apnée
Base	3 m	6 m	3 m
Ech Total	Noyade	Noyade	Noyade
Ech Part	-1 m	2 m	Panique
Ech Norm	1 m	4 m	1 m
Réussite	3 m	6 m	3 m
Sign	5 m	8 m	5 m
Part	7 m	10 m	7 m

Distance parcourue et risque de noyade : elle est la même que lorsque la personne nage normalement. Comme précédemment, la nature de la réussite informe sur le nombre de mètres parcourus, la base étant de 3 mètres. En cas d'échec normal, le nageur ne se déplace pratiquement plus. En cas d'échec particulier, il commence à paniquer (jet de Volonté ajusté aux conditions ; en cas d'échec, début de noyade). En cas d'échec total, le nageur commence à se noyer.

RETENIR SA RESPIRATION SOUS L'EAU : LIMITE DE TEMPS

Les voyageurs ne peuvent pas rester éternellement sous l'eau. Les chiffres proposés tiennent compte du fait que les personnages marchent de longues journées et ont un bon entraînement physique.

Les (12 + niveau en Natation) premiers rounds sous l'eau ne posent aucun problème de respiration. Ensuite, les jets de nage sont ajustés à -1, de manière cumulative, tous les deux rounds (-1 pour les rounds 1 et 2, -2 pour les rounds 3 et 4, -3 pour les rounds 5 et 6, etc.).

NOYADE ET RÉANIMATION

En cas de début de noyade, le personnage perd 1d6 points d'Endurance par round. Il peut alors être sonné. Lorsque son Endurance arrive à 0, il perd 1d4 points de Vie par round. Ce décompte ne s'arrête que lorsque le nageur est réanimé. Pour retourner sur la berge, ou retrouver la surface, si le nageur est accompagné, il se fera aider. Par contre, s'il est seul, surtout en apnée, l'accident peut devenir mortel.

Pour réanimer un noyer, il convient d'effectuer des jets de Dextérité / Chirurgie à -4, avec une période d'un round. Dès qu'un point de tâche est acquis, la perte de 1d4 points de Vie par round cesse. Le décompte reprend en cas d'échec particulier ou total. De plus, un échec total entraîne un malus de -1 sur tous les jets de réanimation. Chaque point de tâche permet au noyer de récupérer un point de Vie, sauf le dernier qui est dû au fait qu'il est tombé inconscient.

OPTION : TEMPÉRATURE DE L'EAU

La température de l'eau, lorsqu'elle est excessive, influe également sur les performances des nageurs. Cette règle s'applique lorsque la température de l'eau est supérieure à 45 degrés (source naturelle d'eau chaude) ou inférieure à 10 degrés (lac de montagne, torrent, période hivernale, etc.).

Chaque round, le nageur effectue un jet de Constitution ajusté en fonction des tables ci-après. En cas de réussite, rien ne se produit. Si le résultat est un échec, le nageur perd autant de points d'Endurance que l'ajustement lu dans la table. Le personnage peut être sonné. Dans l'eau chaude, à partir de 65 degrés, la perte d'Endurance s'accompagne d'une blessure légère, puis grave, et enfin critique, en fonction de la température de l'eau. Un échec total double les dommages.

Les températures sont exprimées en degrés celsius.

TABLE DES AJUSTEMENTS EN EAU FROIDE

Eau froide	de -10 à -5 : -4	de -4 à 0 : -3	de 1 à 5 : -2	de 6 à 10 : -1
------------	------------------	----------------	---------------	----------------

TABLE DES AJUSTEMENTS EN EAU CHAUDE

Eau chaude	de 45 à 49	de 50 à 54	de 55 à 59	de 60 à 64	de 65 à 69	de 70 à 74	de 75 à 79	de 80 à 84	de 85 à 89	de 90 à 94	de 95 à 100
Ajustement	-1	-2	-3	-4	-5 +BL	-6 +BL	-7 +BG	-8 +BG	-9 +BG	-10 +BG	-11 +BC

BL : blessure légère - BG : blessure grave - BC : blessure critique