

REGLES DE MAGIE

1. Choisir le sort que l'on veut lancer
2. Montée dans les Terres Médiannes du Rêve : coût 1 point de rêve
3. Rencontres oniriques

D20	Rencontre
1-14	Rêve paisible pas de rencontre
15	Rêve favorable : voie draconic du sort +1D4 pour ce lancer
16	Fleur des Rêves : + 2D4 points de rêve
17	Mangeur de Rêve : - 1D6 points de rêve
18	Briseur de Rêve : puissance 2D6 si non maîtrisé, le Haut Rêvant quitte les Terres Médiannes du Rêve.
19	Refllet d'Ancien Rêve , le Haut Rêvant est fasciné par des rêves : puissance 2D6, si non maîtrisé le Haut Rêvant reste fasciné, devra tenter de se libérer au prochain round.
20	Rêve de Dragon : puissance 7+1ddr voir le Gardien des Rêves.

Maîtriser une rencontre : Pts actuels de rêve + meilleur Draconic - (puissance rencontre)

4. **Lancement** : REVE + Voie de Draconic du sort - Difficulté du sort.
5. **Maladresse** : si échec total au lancer du sort : effet imprévisible dépense de 150 % des points de rêve.
6. **Réussite particulière** : moitié des points de rêves. (expérience possible si ajustement négatif)

Récupération de points de rêve :

A chaque heure de sommeil tant qu'il reste des points à récupérer : lancer 1d8

8 : aucun point de rêve

1 à 6 : nombre de points récupérés

7 : rêve de dragon à maîtriser :

points actuels de rêve + (meilleur Draconic) – force du rêve :

réussite : gain équivalent à la force du rêve

échec : queue de dragon

particulière : gain des points et tête de dragon

échec total : deux queues de dragon.

(Si rêve de dragon à 0 points de rêve : automatiquement deux queues de dragon)

Eclatement :

Si le nombre de points de rêve devient supérieur au double de la caractéristique REVE, il y a éclatement : le haut-rêvant se retrouve instantanément à zéro point de rêve et reçoit simultanément un souffle de Dragon.