La Course

Un scénario Rêve de Dragon

Introduction

Dans ce scénario, suite à rêve-souvenir, les voyageurs vont participer à une course de char traversant le royaume de Stackle. Certains scénarios Rêve de Dragon sont complexes et empreints de sensibilité, pas celui-ci. Il serait plutôt destiné à un délire d'une soirée et doit être mené de manière haletante.

Arrivent les Voyageurs

Les personnages descendent du col de glace qui marque la frontière nord-ouest du royaume de Stackle. La route est pavée et très bonne, visiblement de construction gnomique. On trouve d'ailleurs un certain trafic sur la route: chariots gnomes quittant les mines, marchands itinérants avec leur mules. Nous sommes au milieu du mois de la Lyre, le temps est beau et chaud et l'hiver semble bien loin. Une espèce de cinquième saison que certains appellent l'été cyan...

Parmi tous ces voyageurs, un groupe se remarque: habillés de vêtements bleus brodés d'un coquillage d'argent. Il s'agit d'un groupe de charretiers de l'Ordre du Coquillage. De fort bonne humeur, ils expliqueront volontiers la raison leur présence dans la région: ils vont à Dobbze, lieu de départ de la Coupe de la Pomme, qui doit prendre le départ dans une semaine et ils sont sûr de pouvoir y exercer leur art. Ils inviteront les personnages à les y accompagner, le départ de la course est l'occasion de multiples festivités à Dobbze.

Le Pont brisé

Au fur et à mesure de la descente, la route se rapproche d'un torrent encaissé dans une gorge: la Ligne. En fin d'après midi, la route s'engage sur un pont qui a visiblement été détruit par un feu ou une explosion. A côté, se dresse une statue représentant une gigantesque coupe ornée de pommes. Un texte en runes triangulaires (INTELLECT/Écriture -2) explique la raison de la destruction du pont.

À la mémoire de Serge-Alain et Antoine qui, par leur sacrifice, ont ramené la coupe de la Pomme à la belle ville de Dobbze. La félonie des gnomes et leur viles machineries ont été emportées par le courage de ces deux hommes.

Les citoyens encaveurs de Dobbze

Un texte en runes gnomiques (INTELLECT/Écriture -4) a visiblement été gravé à la va-vite.

Vils humains, une action suicidaire ne peut entraver le progrès gnome. Nous reviendrons avec une nouvelle machine et feront régner la Pax Gnomica sur les routes du royaume.

Les charretiers pourront donner des explications un brin plus claires: les gnomes ont participé, il y a deux ans, avec une machine gnomique, un char sans monture, propulsé uniquement par de la magie gnomique. Cela leur permit de gagner haut la main la course et, donc, de déplacer le départ de la course de Dobbze aux Cavernes de Manilève. L'année dernière, un chariot de Dobbze profita du fait que la machine gnomique ralentissait pour la cribler de flèches enflammées, la machine gnomique explosa dans une boule de feu en emportant le chariot de Dobbze et le pont. La coupe revint à Dobbze et, cette année, la course sera rude, les gnomes ayant juré de se venger.

La Ville de Dobbze

Une route moins bien pavée continue jusqu'à la ville de Dobbze. Les personnages atteindront celle-ci deux jours plus tard, probablement au soir. Située dans une vallée fertile, la ville est entourée de champs et de vergers. Tout autour de la ville, sont plantés des tentes de toutes les couleurs. On peut aussi remarquer de nombreux enclos contenant les montures les plus diverses: chevaux, zyglutes, aligates.

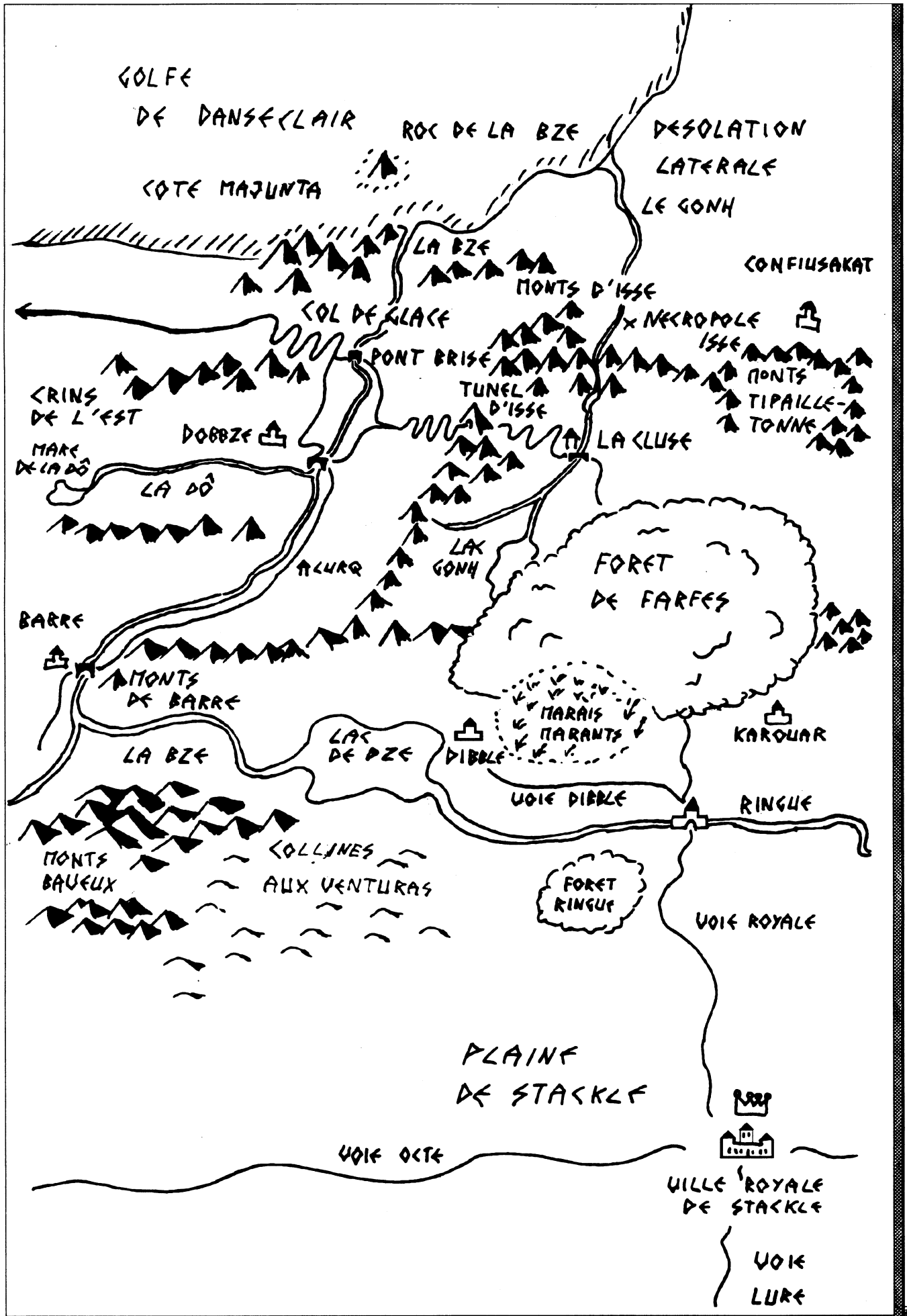
L'ambiance est à la fête: la ville fourmille d'activité, tout un chacun se prépare pour le départ de la course, les maisons sont décorés de fleurs et de banderoles. À l'extrémité de la grande rue de la ville, une estrade est en cours de construction. Évidemment, les auberges sont combles, de nombreuses familles nobles de Stackle venant assister au départ.

Les voyageurs devront probablement se résoudre à demander à dormir dans une des multiples granges de la ville. Il y retrouveront peut-être les charretiers, qui s'apprêtent à fêter leur arrivée en faisant apparaître des flasques d'huile de Chèle (dose 10 cl, Force -5), un alcool dont l'Ordre du Coquillage a le secret. Naturellement, les voyageurs seront invités à participer à la fête.

Un Rêve dangereux

Qu'ils boivent ou non de l'huile de Chèle, les voyageurs feront le même rêve, ceux qui auront bu en auront simplement un souvenir plus intense et pourront faire un jet de moral en situation heureuse au matin (ils ne souffriront d'ailleurs aucunement de l'abus de boisson, tel est en effet le secret de l'huile de Chèle).

Les voyageurs se voient descendre d'un chariot dans la place centrale d'une grande ville avec des centaines de personnes les acclamant de toute part. Devant eux, une estrade sur laquelle ils montent sous les acclamations de la foule en délire. Un vieil homme les attend et



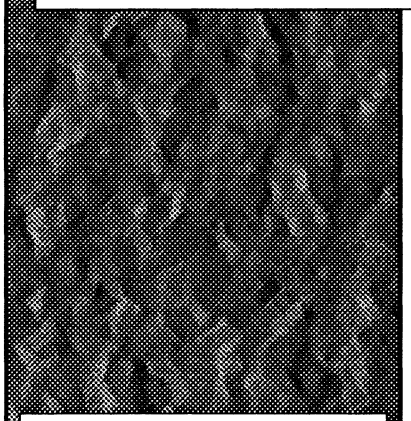
leur déclare qu'ils ont gagné la course. Nouvelle salve d'acclamations. On leur tend une coupe en or très similaire à celle qu'ils ont vue en statue à côté de la route. Ils s'apprêtent à boire... et, évidemment, se réveillent. *Le Gardien s'en doute, il s'agit d'un rêve-souvenir.*

Les Cyans

TAILLE	13	VOLONTÉ	15
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	13
AGILITÉ	15	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	16	Mêlée	13
VUE	16	Tir	16
OUÏE	16	Lancer	13
ODORAT/GOÛT	15	Dérobée	11
Vie	12		
Endurance	27		
+dom	+1		

Équitation +7, Arc +6, Esquive +5, Acrobatie +4, Épée à une main +3

Type: charrette à deux roues
Traction: 6 Chevaux
Équipage: 2 personnes
Résistance: 20
Protection: 3
Structure: 5
Vitesse: 25/35
Armement: -
Manoeuvrabilité: +6
Cargaison: 1 fût de Cyanolite



Altus

Né à l'heure du Vaisseau 34 ans, 1m85, Beauté 11

TAILLE	14	VOLONTÉ	19
APPARENCE	15	INTELLECT	11
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	15
FORCE	17	RÊVE	13
AGILITÉ	13	CHANCE	15
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	15
VUE	7	Tir	10
OUÏE	12	Lancer	13
ODORAT/GOÛT	11	Dérobée	10
Vie	16		
Endurance	35		
+dom	+3		

Esquive, Épée à une main +7, Équitation +6, Séduction +5, Bouclier +3, Acrobatie +3

Type: char à deux roues
Traction: 8 chevaux
Équipage: 1 personne
Résistance: 30
Protection: 5
Structure: 10
Vitesse: 20/30
Armement: pointes sur les essieux (Mêlée/Équitation -3, +dom +6)
Manoeuvrabilité: +3
Cargaison: 4 fûts de Cognac de Dobbze

Participer à la Course

Au matin, les voyageurs se mettront probablement en quête d'une écurie voulant bien d'eux comme équipage. Ils pourront, en passant, en apprendre plus sur les règles de la course. Le but de la course est d'arriver le premier à Stackle avec un baril d'alcool de **deux conseillers** (l'unité de force des liqueurs dans le royaume de Stackle; il s'agit du nombre de conseillers que l'on peut saouler avec une chope du liquide). En effet, la première équipe arrivée à Stackle, décidera de l'alcool de l'année, le préféré du roi, que toute la cour se disputera (et sera donc vendu à prix d'or).

Durant la course, tout est permis, sauf détruire la route. La course elle-même dure approximativement deux jours et traverse les monts d'Isse, la forêt des Farfes et la plaine de Stackle. Une pause pour le ravitaillement et un changement des bêtes de trait est prévu à la Cluse.

Selon les capacités et les inclinations du groupe, ils pourront tenter de s'engager dans l'une ou l'autre équipe. Il est fort probable qu'ils se retrouvent avec le chariot de Georges. Le départ lui-même aura lieu une semaine après l'arrivée des voyageurs. Si les personnages sont d'humeur bricoleuse, ils peuvent essayer de s'improviser un chariot, ce qui peut donner lieu à un scénario à part...

Les différentes Équipes

Le char du Soleil d'Altus

Le champion du moment, Altus est un ancien gladiateur de la grande ville de Moré. Son attelage est composé de huit chevaux importés de Terchaval. Fier et arrogant, Altus participe seul à la course. C'est la troisième course à laquelle il participe, toujours pour le compte de la brasserie, il a chaque fois triomphé.

Altus est un grand gaillard borgne aux allures de matou, il porte généralement des braies et un harnais de cuir, avec son bouclier attaché dans le dos.

Les Flèches Bleues

Cette petite tribu de Cyans comporte six membres et douze chevaux. La moitié se trouve au départ, l'autre moitié au relais. Le chariot est une merveille de légèreté, et ne transporte qu'un fût de *Cyanolite*. Les Cyans montent les chevaux de tête. Les Cyans n'accepteront en aucun cas de s'encombrer de visages pâles.

Durant la course, les Cyans tenteront de rester à l'écart du peloton et de laisser les autres concurrents s'entredétruire, leur chariot étant rapide, mais très délicat.

Tous ont au moins trois gemmes incrustées, mais, fort heureusement, aucun n'est en double-rêve.

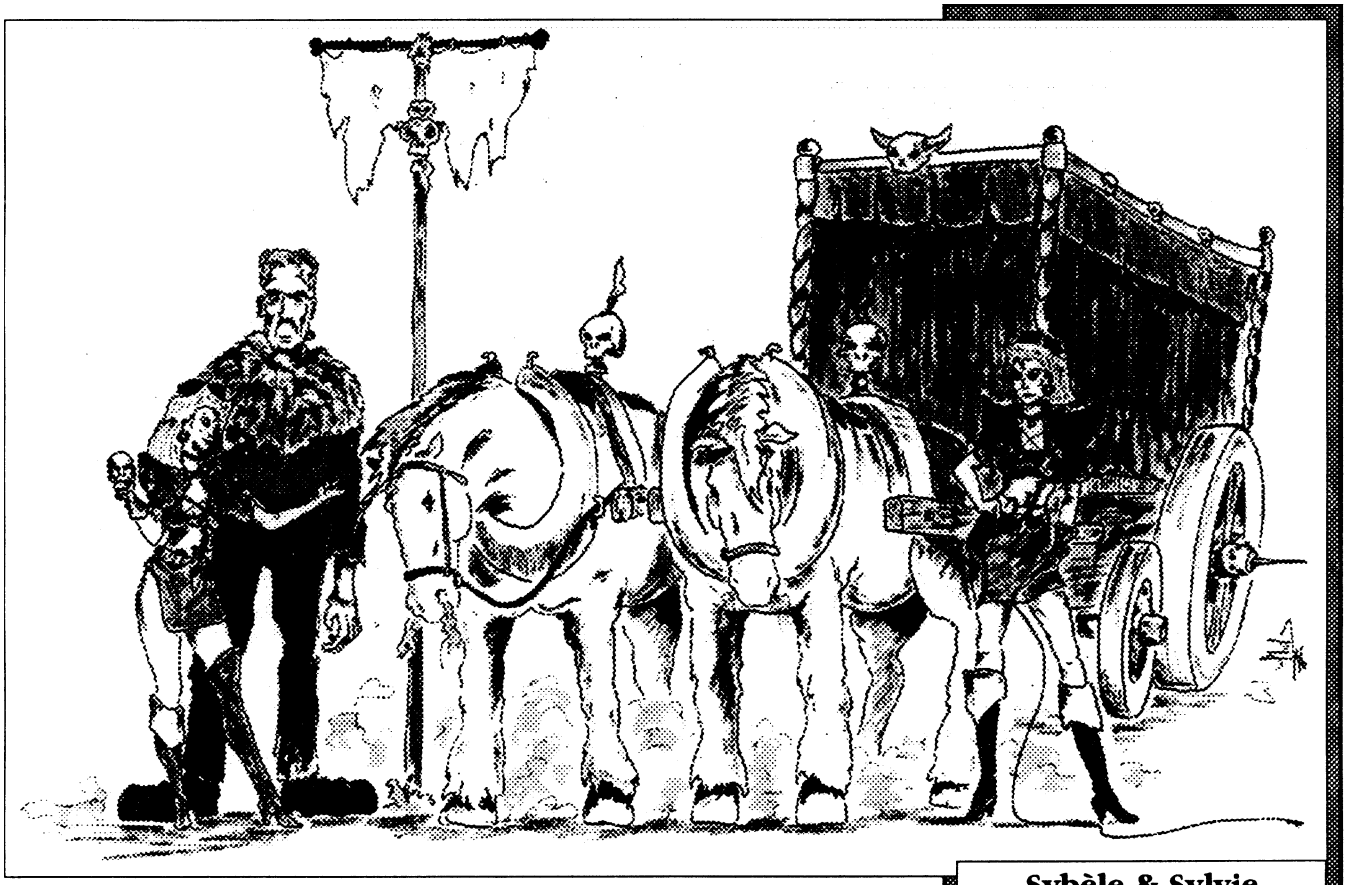
La Brasserie de Georges

Georges est un ancien voyageur qui s'est établi à Dobbze depuis quelques années. Il y a ouvert une brasserie où il produit de la Bave de Dragon, dont il connaît le secret. Suite à une mauvaise chute l'année dernière, il ne peut concourir (il n'est plus très jeune non plus). Et comme les ouvriers de la brasserie tiennent à leur peau, il cherche désespérément un équipage.

Interrogé, il montrera la merveille qu'il a préparé pour la course et qui dispose de tout ce que l'artisanat peut offrir de mieux: suspension gnomique, jantes en acier cyan, freins à blocage, renforts latéraux , attelage à éjection partielle rapide, habitacle renforcé en ronce de noyer, sièges en cuir de zyglute, bar bien fourni et lanterne rouge magique. Le tout est tiré par 24 (oui, 24!) zyglutes, avec un système complexe d'attelage.

Le Comte d'Ordinal et son Tournedent

Les voyageurs auront peut-être entendu parler du Comte d'Ordinal (INTELLECT/Légendes -6), ce voyageur dont les histoires sont devenues la référence en matière d'exagération et de mensonge. Toujours est-il qu'il se présentera à Dobbze deux jours avant le départ, avec un Tournedent comme monture. Le harnachement



de la bête cache ses yeux et comporte une selle, deux petites tonnelets de l'Élixir Merveilleux des Baies du Sud et une baliste (à usage purement défensif, évidemment).

Le Comte lui même est un individu charmant, poli et élégant. Il participe à la course pour avoir quelque chose à raconter et n'attaquera jamais le premier. C'est un très bon conteur, bien que ses histoires ne soient pas crédibles.

Les Groins

Le soir précédent le départ arriveront six groins sur ce qui semble être le croisement douloureux entre un char à boeuf et l'avant d'une galère. Le tout est peint en rouge et orné de la carcasses d'un étalon noir. Il faut dire qu'il faut nourrir les vingt aligates qui tractent l'ensemble. Les juges ne pourront exclure ces participants indésirables, ceux-ci satisfaisant à toutes les conditions.

Les groins ont décidé qu'ils aimaient cette course et vont donc y participer de tout cœur. Si l'on met de côté le fait que ce sont des Groins, ce ne sont pas de si mauvais bougres, on peut même dire qu'ils sont moins bêtes que la moyenne. Comme ils se sentent un peu perdus et essaient de comprendre les trucs cachés de la Course, ils seront très amicaux et serviables. Rassurez-vous, ils se défouleront durant la course.

Les Infâââmes Sœurs Salsifia

Profitant de la trêve envers les haut-rêvants durant la course, ces deux jumelles nécromantes quittent leur ténébreux repaire. Elle arriveront à Dobbze le lendemain de l'arrivée des voyageurs, avec leur corbillard en bois de courme tiré par six chevaux morts-vivants.

Comme chaque année, elle transporteront un fût d'un alcool particulièrement fort: *la Mort-qui-tue*. Elles accepteront un ou deux membres d'équipage additionnels. Elle n'hésiteront pas un instant à envoûter et sacrifier ces éventuels naïfs.

Il est impossible de distinguer les deux sœurs (elles se confondent elles-mêmes). Elles portent toutes deux des robes fourreau en cuir noir, des toques en plume de corbeau, des bottines avec des talons démesurés et une dague en argent ornementée.

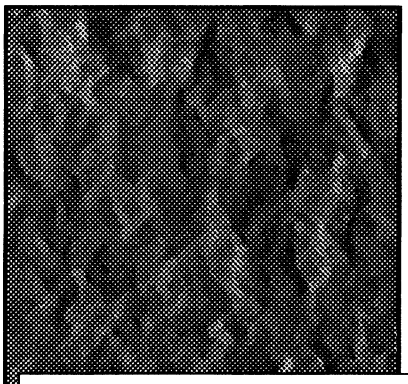
Sybèle & Sylvie

Jumelles nées à l'heure de la Sirène.
1m75, Beauté 18

TAILLE	13	VOLONTÉ	14
APPARENCE	6	INTELLECT	16
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13
FORCE	11	RÊVE	16
AGILITÉ	14	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	12
VUE	15	Tir	14
OUÏE	14	Lancer	12
ODORAT/GOÛT	13	Dérobée	11
Vie	13		
Endurance	27		
+dom	+1		

Thanatos +7, Marcher en haut talons +6, Équitation +4, Narcos +3, Comédie +3. Possession d'Esprit et de Corps, Interdiction, Tâche, Animer un Zombie, Thanatœil.

Type:	Corbillard à quatre roues
Traction:	6 chevaux morts-vivants (increvables)
Équipage:	2 personnes
Résistance:	40
Protection:	10
Structure:	15
Vitesse:	15/20
Armement:	lance-cercueil avec 6 zombies (cf règles)
Manoeuvrabilité:	+0
Cargaison:	4 fûts de Mort-qui-tue



Type: tour à six roues
Traction: machine à turbin
Équipage: 12 gnomes
Résistance: 250
Protection: 25
Structure: 40
Vitesse: 15/20
Armement: 2 crache-feu gnomiques en tourelle (Tir -5, +dom +10) pare-chocs blindé (en cas de collision +dom +10)
Manoeuvrabilité: -3
Cargaison: 64 fûts d'huile de Manilève

les Gnomes

TAILLE	8	VOLONTÉ	15
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	9
FORCE	13	RÊVE	9
AGILITÉ	12	CHANCE	7
DEXTÉRITÉ	17	Mêlée	12
VUE	12	Tir	13
OUÏE	7	Lancer	13
ODORAT/GOÛT	6	Dérobée	12
Vie	11		
Endurance	26		
+dom	0		

Bricolage +8, Forge +8, Alchimie +8, Jurons Gnomes +7, Conduite de Machine Gnomique +6

L'Incroyable Machine Gnomique 2 (IMG2)

Peu après que les voyageurs se soient installés dans l'auberge, ils entendront de l'agitation dans le rue et sentiront la terre trembler. Si comme le reste du bourg, ils se ruent dehors pour voir ce qui arrive, ils verront arriver l'Incroyable Machine Gnomique.

Il s'agit d'une sorte de tour de pierre cubique, de 6 mètres d'arête, et montée sur six grosses roues, elles aussi en pierre et cerclées de métal . Du haut, s'échappe une fumée à l'odeur suspecte et à l'intérieur des cris gnomiques. Il s'agit, on s'en doute, de l'arme choisie par les Gnomes pour venger l'affront de l'années dernière. Les gnomes des Cavernes de Manilève ont travaillé d'arrache-pied pour assembler cette merveille d'art gnomique. La tour contient des dizaines de fûts de tord-boyaux gnome qui sert non seulement pour gagner la course, mais aussi à faire avancer l'engin.

Les Gnomes sont prêts à tout, mais alors tout, pour gagner cette course, ainsi, la nuit précédent le départ, ils saboteront le chariot de Soleil d'Altus). Les Gnomes sont toujours noirs de suie et sentent l'alcool brûlé. Ils sont tous totalement dévoués à la Machine (mais pas à leur chef).

La Course

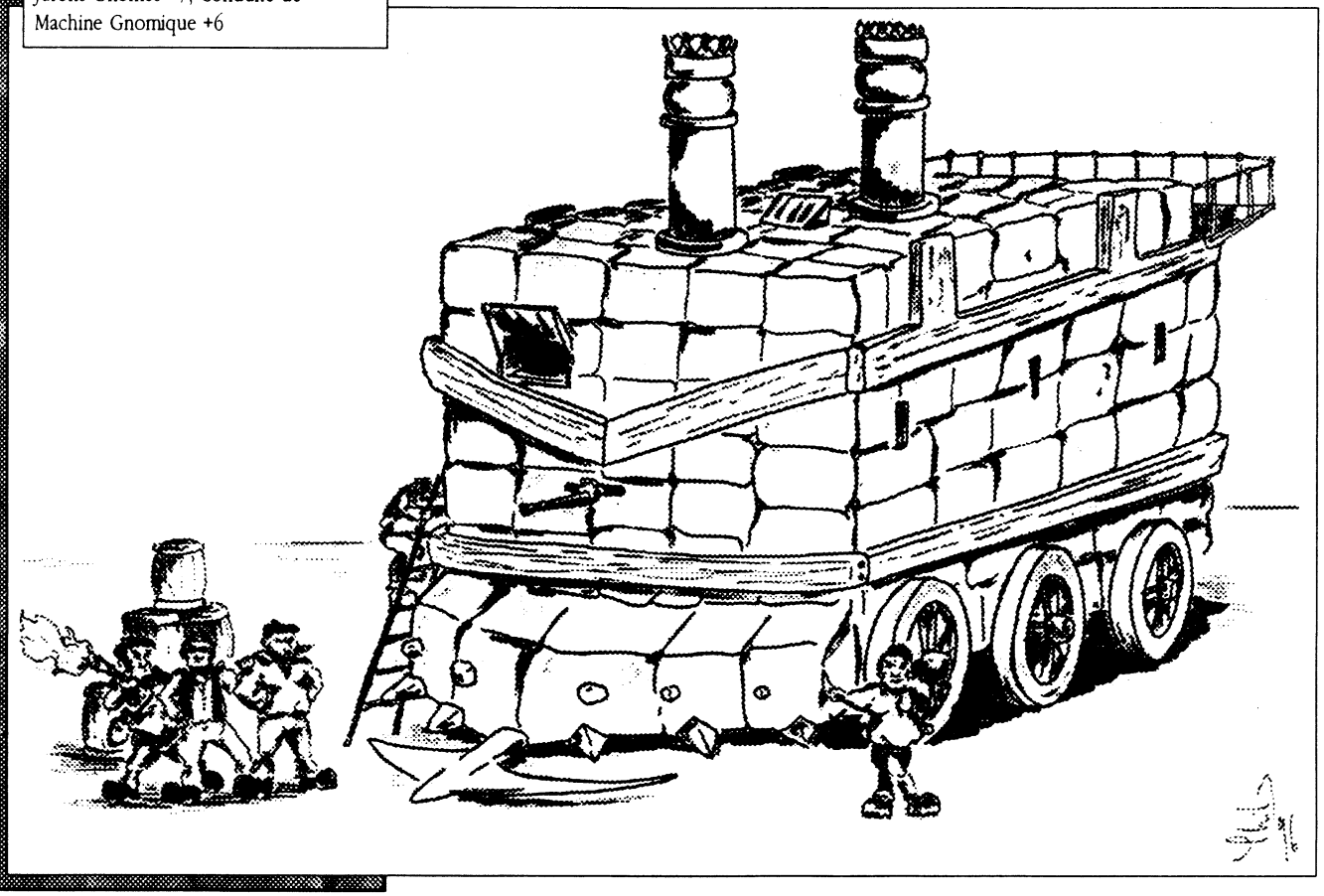
Notes au Gardien des Rêves

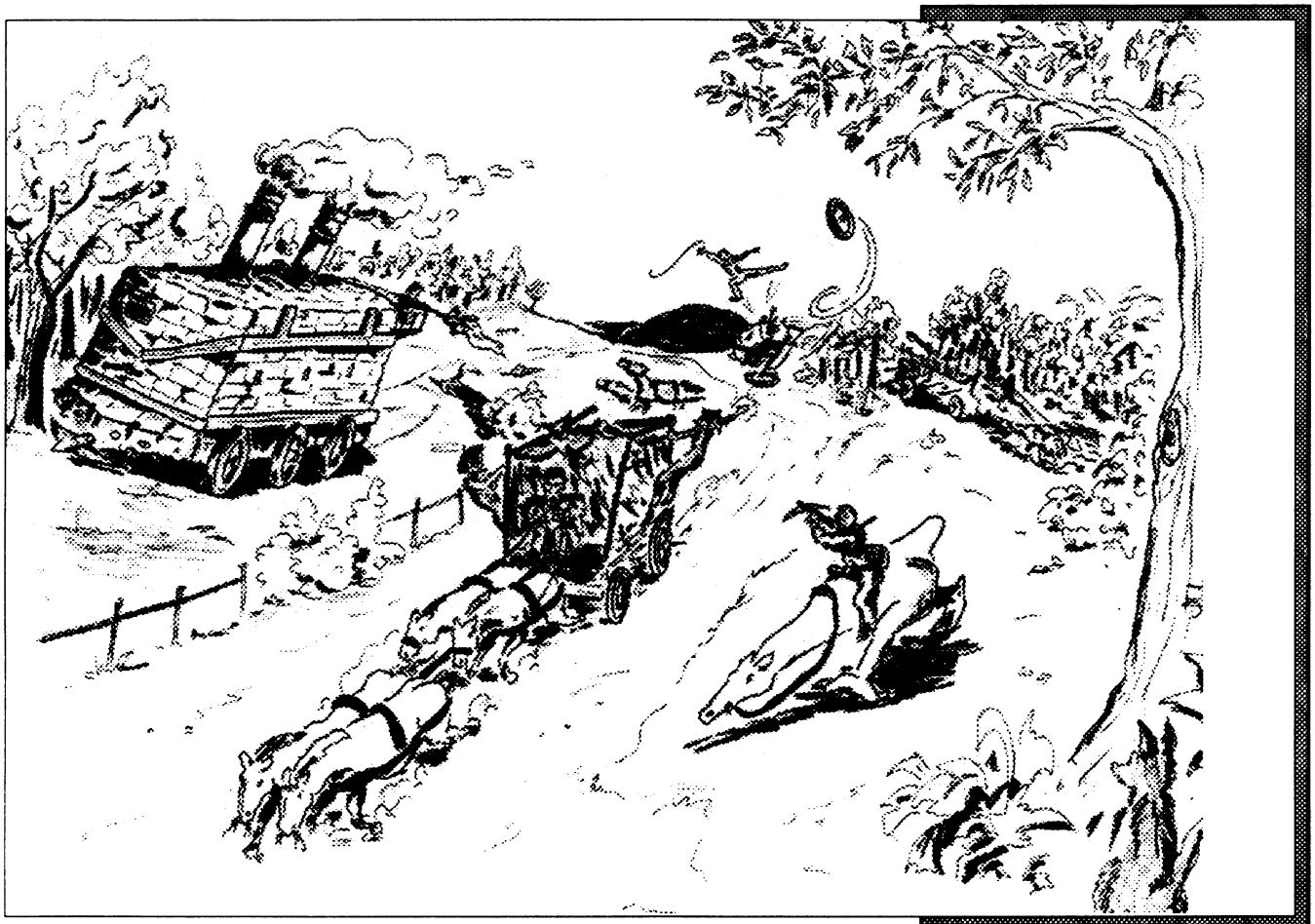
Dès le départ, il s'agira d'aller vite. Si les joueurs ont le temps de respirer c'est que vous êtes trop lent. Rappelez-leur les règles sur la Chance et en voiture Simone... Toute la course doit être axée autour de la vitesse et les actions les plus folles doivent être encouragées. Les accidents et les manœuvres doivent être spectaculaires mais pas fatals, il y aura toujours une botte de foin ou une mule de marchand de tapis dans laquelle foncer. La course doit continuer à tout prix.

Les personnages doivent participer au moins à un accident et leur char se doit d'être totalement annihilé à l'arrivée (lors de notre partie, il ne restait plus qu'un morceau de chariot avec une seule roue et tous les personnages juchés sur le tonnelet).

Départ

Le départ de la course est donné dans la grande rue de Dobbze, devant la maison du Bourgmestre. La rue fait en moyenne une dizaine de mètres de large et une centaine de





mètres jusqu'à la sortie de la ville. Là, il y a encore une bonne cinquantaine de mètres et le début de la voie pavée qui fait grosso modo huit mètres de large.

L'ordre de départ est tiré au sort, une personne par équipe va tirer une boule dans une urne. Le tirage se fait au début de l'heure du Dragon, le départ étant sonné à la fin de la même heure.

Jet de chance ajusté astrologiquement pour la personne en question:

– double particulière	1ère place
– réussite particulière	2ème place
– réussite significative	3ème place
– réussite normale	4ème place
– échec normal	5ème place
– échec particulier	6ème place
– échec total	7ème place

La Route de Dobbze

Cette première étape de cinq kilomètres de route pavée droite ne pose aucun problème. Les Gnomes souffriront d'une première panne qui les ramènera en dernière place. À moins que les personnages ne se détachent du peloton, ils ne se feront pas ennuyer.

Le pont sur la Bze est le premier point de contrôle et de nombreux paysans sont venus assister au passage de la course.

La Pente de l'Isse

Avec les contreforts des Monts d'Isse, la route commence à serpenter entre les collines. Les infâmes sœurs profiteront de la nuit pour lancer quelques Thanatœils sur un peu tout le monde. Évidemment, stationner sur la route en lacet de nuit n'est pas une très bonne idée, surtout si derrière arrive la machine gnomique à toute vapeur... Le passage du tunnel d'Isse se fera d'ailleurs assez douloureusement, les Gnomes ayant mal estimés la hauteur de leur engin. Leurs éventuels poursuivants se retrouveront avec une des cheminées de la machine gnomique en travers de la route.

La Descente de la Cluse

Si le jour se lèvera au milieu de la descente, le brouillard et la pluie viendront corser l'affaire. C'est pendant cette descente que l'essieu du Soleil d'Altus (saboté par les Gnomes) cédera causant un carambolage spectaculaire.

À la Cluse aura lieu le changement d'animaux. Évidemment, les Groins perdront le contrôle de

Le Comte d'Ordinal

1m75, né à l'heure du Serpent, 45 ans.
Beauté 14

TAILLE	12	VOLONTÉ	17
APPARENCE	14	INTELLECT	15
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	15
FORCE	10	RÊVE	16
AGILITÉ	12	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	11	Mêlée	12
VUE	10	Tir	14
OUÏE	9	Lancer	12
ODORAT/GOÛT	15	Dérobée	11
Vie	12		
Endurance	29		
+dom	0		

Légendes +8, Écriture +6, Comédie +6, Équitation +6, Épée à une main +5, Esquive +3.

Est sous l'emprise d'une malédiction, personne n'arrive à croire ce qu'il raconte (r%), alors que, en fait, il ne ment presque jamais.

Type:	animal à deux pattes
Traction:	tournedent
Équipage:	1 Comte
Résistance:	50 (endurance)
Protection:	8
Structure:	26 (pts de vie)
Vitesse:	15/35
Armement:	cf règles
Manoeuvrabilité:	-2
Cargaison:	2 tonnelets d'Élixir Merveilleux des Baies du Sud. Regagne ses points de résistance et de structure.

Les Groins

1m85, nés à l'heure de la soupe.

TAILLE	16	VOLONTÉ	14
APPARENCE	10	INTELLECT	11
CONSTITUTION	16	EMPATHIE	10
FORCE	15	RÊVE	13
AGILITÉ	13	CHANCE	15
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12
VUE	11	Tir	13
OUÏE	14	Lancer	13
ODORAT/GOÛT	6	Dérobée	12
Vie	16		
Endurance	32		
+dom	+3		

Bricolage +5, Équitation +3, Grouine +3, Esquive +2.

Type: Char à quatre roues
Traction: vingt aligates
Équipage: 6 Groins
Résistance: 50
Protection: 15
Structure: 5
Vitesse: 25/50
Armement: 1 Catapulte dans l'axe (Mêlée/Équitation -8, +dom +20)
Beaucoup de pointes (Mêlée/Équitation -4, +dom +5)
Manoeuvrabilité: -3
Cargaison: 4 Outres géantes de Bleurk...

leurs aligates, affamés par tout ce gibier.

La Forêt des Farfes

Cette forêt est le royaume des Farfes, un peuple de petite créatures ailées, malicieuses, et magiques. Elle vivent dans un état parfaitement structuré avec deux reines, trois empereurs, vingt-trois princes et princesses et un vice-président (en fait c'est le régent qui dirige tout).

Il n'y a pas à proprement parler de route à travers la forêt, chaque année la course créé une série de passages à travers la forêt que les Farfes mettront une année à faire disparaître sous la végétation.

La réaction des Farfes à la présence des personnages et de leur chariot dans la forêt dépend énormément de l'attitude de ceux-ci. S'ils cajolent les Farfes et leur promettent monts et merveilles, ils peuvent très bien se retrouver avec une escorte et en tête de la course. S'ils sont agressifs, les Farfes se vengeront avec de petits sorts et les feront dévier vers les Marais Marrants.

Les gnomes et leur machines n'ont rien trouvé de mieux que de traverser le Palais des Farfes et les personnages feraient bien d'échapper à la machine qui erre dans tous les sens, une tour en lieu et place d'une cheminée, une princesse Farfe qui hurle qu'on la libère et une dizaine de fiers chevaliers Farfes sur leurs blaireaux et renards qui volent à son secours.

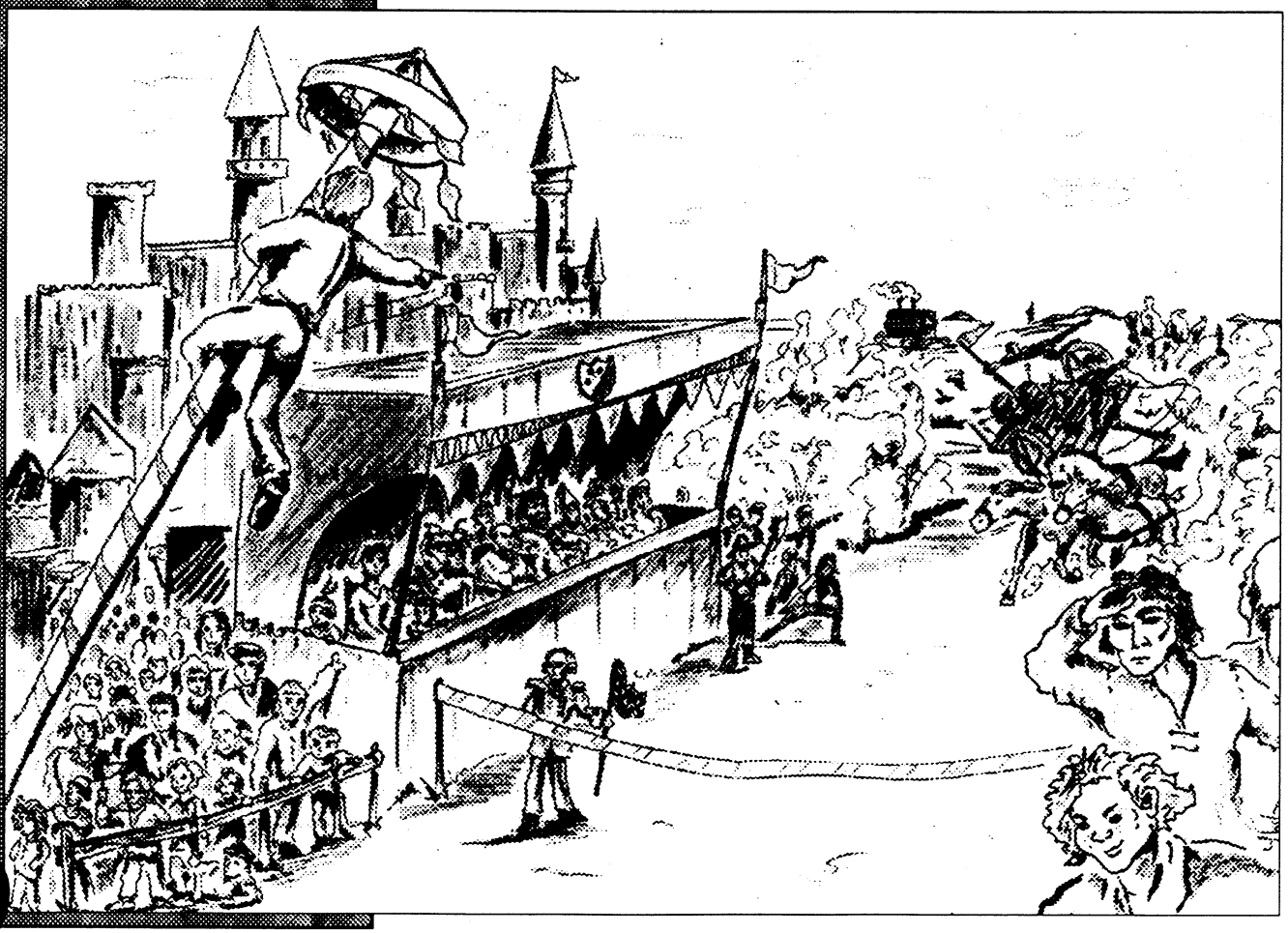
La Ville Libre de Ringue

Cette fière bourgade comporte le seul pont sur la Haute-Bze. Si les portes de la ville sont grandes ouvertes pour le passage de la course, certains ne voient pas d'un bon œil le passage de cette équipée destructrice. Il n'est donc pas rare que des barricades soient élevées dans les rues tortueuses de Ringue.

De plus, le Comte de Ringue, comme chaque année, se rebelle avec son 22ème Régiment de Cavalerie et attaquera les concurrents qu'il considérera les plus destructeurs.

La Voie Royale

La dernière ligne droite de la course, elle marquera la fin de la vague trêve entre les participants, chacun tentant de mettre hors-circuit les autres concurrents. L'arrivée se



fera, comme chaque année, dans les jardins du roi. Malheureusement, cette année, un page s'est trompé dans la placement des petits panneaux qui marquent le trajet et les concurrents devront encore traverser le labyrinthe de buis et la mare aux cygnes avant de passer le ruban d'arrivée (dans le mauvais sens).

La Cérémonie

Noblement, les personnages pourront s'extraire du stand de saucisses dans lequel ils ont fini et monter sur l'estrade. Un conseiller gouttera l'alcool contenu dans le tonnelet fort heureusement intact et le déclarera conforme. Et c'est la délicieuse princesse Odélie qui leur tendra le calice de la victoire rempli de Bave de Dragon (cf Rétroviseur n°1, p. 10), qui devrait achever les personnages.

Vu les risque démesurés qu'ils ont pris, les personnages survivants méritent bien leur 50 point d'expérience (ils ont vu leur archétype de près).

Règles de Course

Ces règles très optionnelles sont basées sur les règles de navigation de l'Heure du Vaisseau qui ont été reprises dans la deuxième édition. Elle s'appliquent aux chariots et aux montures de taille importante (MTI) tels que les Tournedents.

La conduite se fait avec la compétence Mêlée/Équitation. Pour les combats, on utilise les règles usuelles en prenant résistance à la place d'endurance et structure à la place des points de vie.

Un chariot est défini par les caractéristiques suivantes (l'échelle n'est pas la même que pour les navires):

Type: Le type de chariot ou de MTI

Traction: ce qui fait avancer l'engin

Équipage: nombre de personnes maximales à bord du chariot

Résistance: Il s'agit de la solidité d'une chariot. Lorsque la résistance atteint zéro, le chariot perd directement des points de structure. Il est possible de réparer les points de résistance (1 point par heure), à condition d'avoir des pièces.

Protection: Il s'agit d'une mesure du blindage du chariot. Si les personnages sont à couvert, elle s'applique aussi pour eux.

Structure: Il s'agit des point de vie du chariot. A zéro points de structure, le chariot n'est plus qu'un tas de bois pour le feu.

Vitesse: Il s'agit de la vitesse du chariot, exprimé en boucles (kilomètres par heure draconique). La première vitesse est celle de croisière, la deuxième est celle maximale.

Manoeuvrabilité: Il s'agit d'un bonus/malus pour les jets d'équitation.

Réussite des Actions

Réussite critique (double particulière)	+10 de manoeuvrabilité à la prochaine manœuvre.
Réussite particulière	+5 de manoeuvrabilité à la prochaine manœuvre.
Réussite significative	Ça passe.
Réussite normale	Ça passe et ça casse: -1 point de résistance
Échec normal	Ça ne passe pas, mais ça casse: -3 point de résistance, nouvelle tentative à -1
Échec particulier ou total	Attention, chute de dragon (cf table ci-dessous)

Chutes de Dragon (1d12)

1	Un élément de décor (arbre, chevalier, etc.) est incrusté dans le chariot. +1 point de résistance.
2	Gros choc: -10 points de résistance. Jet de CONSTITUTION à 0 pour les membres d'équipage, sinon sonnés.
3	Carcasse du chariot arrachée: protection -5.
4	Choc sur la cargaison, un tonnelet tombe, jet de CHANCE à 0 du conducteur pour voir s'il se brise.
5	Les animaux s'emballent: jet d'EMPATHIE/Équitation -5 pour les calmer, sinon vitesse maximale et manoeuvrabilité à -6.
6	Rupture de l'attelage. Une demi-heure draconique pour rattraper les montures.
7	Choc sur une roue: jet de structure à 0 ou perte de la roue (manoeuvrabilité à -4)
8	Chariot couché: tous les occupants font un jet d'AGILITÉ/Saut ou encaissent à +4. -1 point de structure, -10 point de résistance.
9	Collision avec un autre chariot/monture qui n'a rien à faire dans l'histoire. -15 points de résistance, -2 points de structure. Tous les passagers encaissent à +4. De longues discussions en perspective.
10	Choc transversal: Le chariot est découpé en deux. -3 points de structure. Deux heures draconiques pour recoller les deux morceaux, ou continuer avec un chariot deux fois plus petit.
11	Tonneau: -20 points de résistance, -3 points de structure. Tous les passagers encaissent à +6.
12	Dérapage Draconique: Le chariot dépasse la vitesse du rêve. Le rêve se déchire (pour la course toutes les déchirures sont jaunes). Jet de rêve à 0, en cas d'échec, queue de Dragon.

Le chariot de Georges

Type:	chariot à quatre roues
Traction:	24 zyglutes
Équipage:	4 personnes
Résistance:	50
Protection:	15
Structure:	10
Vitesse:	20/25
Armement:	-
Manoeuvrabilité:	+4
Cargaison:	2 fûts de Bave de Dragon La lanterne magique donne un bonus de +4 pour tous les jets de Chance des passagers...

Scénario et carte: Thias

Dessins: Phi