



Alegretto et Manontropo de Temporie

Une aide de jeu pour Rêve de dragon par Benjamin Schwarz

Alegretto et Manontropo sont nés avec un don peu commun. Le premier possède en effet la capacité de mesurer les distances et les volumes d'un simple coup d'œil, pour le second ce sont les intervalles de temps qui n'ont aucun secret. Deux dons très utiles que les deux frères ont eu à cœur de louer dès leur plus jeune âge, le premier comme apprenti charpentier, le second comme accordeur d'horloges ; et ce n'était pas le travail qui manquait en Temporie. Rapidement ils s'établirent à leur compte et bâtirent les plus beaux et les plus justes des clochers horloges de la ville.

C'est le jour même de leur vingt troisième anniversaire que l'appel du voyage vint frapper à leur huis. Ils vendirent leur atelier et prirent sans regret ce chemin dont on ne revient que rarement, celui de l'inconnu, le chemin du voyage.

Et pour voyager, ça ils ont voyagé, sur terre, dans les airs, sur les mers, et sans jamais chômer. Ils ont exercé leur art aux tâches les plus diverses, de la construction de ponts et d'aqueducs, à la résolution des éternels problèmes de bornes, sans compter le sempiternel réglage de sabliers dans les chaumières ou d'horlogerie dans les villes, comme cette semaine infernale passée à régler tous les métronomes de la célèbre ville musicale de Mailaudy. Ils eurent aussi l'occasion d'inventer des solutions complexes pour répondre à des situations particulières. Dans la ville de Katel par exemple, les propriétaires se disputaient l'accès à un unique point d'eau. Ne pouvant mélanger les troupeaux, un éleveur était obligé d'attendre que le précédent ait fini de faire boire ses bêtes pour emmener les siennes. Et quand on sait que pas moins de cinquante éleveurs faisaient la queue, on comprend que le temps d'attente, semblant toujours trop long pour les autres et pas assez pour soi, ait souvent généré des rixes souvent mortelles. Les deux jumeaux avaient réglé le problème en construisant une barrière rotative réglée pour pousser doucement mais fermement le troupeau buvant et permettre l'accès au troupeau suivant à intervalle de temps régulier. Arguant que le dispositif ne prenait pas en compte la taille du troupeau, les éleveurs avaient menacé de ne pas payer. Les jumeaux firent les modifications nécessaires mais ne virent jamais la couleur de leur argent ! Heureusement, ils ne rencontrèrent que rarement d'aussi mauvais payeurs.

Les dons des deux jumeaux n'ont cessé de s'affiner au cours des ans. Alegretto peut par exemple donner d'un seul coup d'œil une très bonne approximation du nombre de moutons sur un coteau, ou du nombre de brins d'herbes dans un petit pré. Manontropo quant à lui possède une bonne intuition de l'intervalle de temps qu'il faudra à un objet pour se trouver un à endroit donné. Une sorte d'appréhension un peu plus complète de la vitesse des objets, bien pratique par

exemple pour savoir quand décocher sa flèche pour atteindre un oiseau en plein vol.

Cependant au-delà du simple affinement de leurs sens, les deux frères se sont trouvés de nouvelles capacités dont ils font rarement état en cela qu'elles sont vraisemblablement affiliées au haut rêve.

◆ Alegretto

Taciturne de nature, Alegretto est de deux minutes l'aîné de son frère et s'acquitte à merveille du rôle protectionniste qu'on attend du plus âgé. Doté d'un sens pratique et d'un pragmatisme brut, c'est un virtuose de la charpente, un génie de la roue dentée et un pratiquant convaincu de la devise "problème/solution". Il ne sourit que rarement et ne se met pas plus souvent en colère, parle peu mais utilise toujours le mot juste. Il porte sur le monde un regard d'architecte que d'aucuns pourraient prendre pour de la sévérité. Habillé d'un éternel tablier rapiécé il ne se sépare jamais de ses précieux outils. Pour lui, traverser une rivière, cela se fait logiquement en fabriquant un pont de fortune plutôt que de tenter un contournement. Au quotidien, c'est lui qui prend les décisions, mais si son frère venait à s'affirmer sur un choix Alegretto le suivrait sans même réfléchir à autre chose que le meilleur moyen de l'aider.

Taille 11 Apparence 10 Constitution 12 Force 12 Agilité
10 Dextérité 15 Vue 15 Oûie 11 Odorat-goût 12 Volonté
12 Intellect 11 Empathie 8 Rêve 13 Chance 8
Mêlée 11 Tir 15 Lancer 13 Dérobée 10 Vie 12 Endurance
24 S.Const 2 Sust 3 +dom+1
Corps à corps +3 dague +2 hache +2
Bricolage+10 Course +2 Cuisine +2 Discrétion +2
Vigilance +4
Charpenterie +8 Maçonnerie +7 Survie cité +2 Survie
extérieur +6 Survie marais +1 Survie forêt +4
Écriture+2
Oniros+9
Compression d'objet (marais) (R-6 r1+)
Dilatation d'objet (fleuve) (R-6 r1+)
Compression d'espace (marais) (R-10 r4+)
Dilatation d'espace (fleuve) (R-10 r4+)
Rapiècement d'espace (pont) (R-15 r8+)

Têtes de dragon :

Dénombrement immédiat : Le personnage peut dénombrer instantanément un ensemble d'environ dix mille objets et donner une bonne approximation jusqu'à un million d'objets.

Œil d'architecte : Le personnage a un sens inné des distances et des tailles.

Têtes de dragon :

Chronophilie : Le personnage ressent et sait mesurer exactement les durées.

Rythmie : Le personnage sait prévoir la position exacte des objets en fonction des durées rien qu'en les observant bouger. Il convient bien sûr que la vitesse de ces objets et leur mouvement ne varie pas.



◆ Manotropo

Habituellement gai et volubile, Manotropo explore avec facilité et bonheur toute la gamme des sentiments, même la tristesse. Doté d'un sens artistique certain, c'est un dilettante de génie qui ferait certainement de grandes choses si seulement il voulait bien s'atteler plus d'une semaine à la même tâche. Curieux, généreux, philanthrope, il est capable de grandes colères devant la cruauté ou l'injustice. Doué d'autodérision, passé l'abattement, il n'hésite pas à rire des épreuves qu'il a dû traverser. Et qu'importe si son frère ne parle pas, il peut le faire pour quatre.

Taille 11 Apparence 14 Constitution 8 Force 10 Agilité 14
 Dextérité 12 Vue 11 Ouïe 15 Odorat-goût 14 Volonté 10
 Intellect 11 Empathie 11 Rêve 13 Chance 16
 Mêlée 12 Tir 11 Lancer 10 Dérobée 12 Vie 10 Endurance
 20 S.Const 2 Sust 3 +dom+0
 Chant +6 Bricolage +1 Course 0 Cuisine +6 Dessin +4
 Discrétion -2 Séduction +4 Vigilance +2
 Comédie +3 Commerce +2 Musique flûte +4 Musique
 luth +4 Musique tambourin +2 Survie cité -3 Survie
 extérieur +3 Survie marais +1 Survie forêt +1
 Orfèvrerie +6 Serrurerie +6
 Écriture +4 Légende +7
 Oniros +5
 Compression du temps (marais) (R-5 r2+)
 Dilatation du temps (fleuve) (R-5 r2+)
 Avancée dans le temps (marais) (R-15 r8+)
 Retour dans le temps (marais) (R-15 r8+)

Les deux frères possèdent une petite charrette sur laquelle ils transportent leurs effets personnels et leurs outils. Suivant les contrats qu'ils viennent de finir, ils peuvent être extrêmement riches ou au contraire sans le sou. Les personnages pourront les rencontrer à la ville comme à la campagne, faire un brin de route en leur compagnie, leur prêter main forte dans une de leurs œuvres ou bien encore avoir recours à leurs services.

Compression d'objet (Oniros) (marais) (R-6 r1+)

Permet de raccourcir un objet du dixième de sa longueur. Il faudra dépenser un point de rêve supplémentaire par dixième supplémentaire.

Dilatation d'objet (Oniros) (fleuve) (R-6 r1+)

Permet d'allonger un objet du dixième de sa longueur. Il faudra dépenser un point de rêve supplémentaire par dixième supplémentaire.

Compression d'espace (Oniros) (marais) (R-10 r4+)

Le personnage peut retirer une zone de l'espace, les dragons se chargent généralement de faire les coutures pour garantir l'intégrité du rêve mais sur un échec critique, la couture ne se fait pas et il y a apparition d'une déchirure constante. Sur un échec total, ce sont les limbes qui affleurent maintenant à cet endroit.

Il faut comprendre que si le joueur arrive à faire disparaître un cube d'un mètre d'arête sans catastrophe, ce n'est pas ce qui se trouvait là qui disparaît, mais bien la zone de l'espace elle-même. En particulier, tout ce qui est alentour aura tendance à être rapproché par une "couture" autour de la zone retirée, une maison dans laquelle on ferait disparaître une table deviendrait certainement elle-même plus petite.

Sur une réussite normale, la couture est réussie mais "grossière". Elle produit des traces visibles telle que des plis dans un pré, des arbres déracinés ou poussés à l'horizontale.

Tout mètre supplémentaire doit être payé d'un point de rêve supplémentaire.

Dilatation d'espace (Oniros) (fleuve) (R-10 r4+)

Le personnage peut ajouter une zone à un endroit de l'espace, les dragons se chargent généralement de meubler cette nouvelle zone de manière à garantir l'intégrité du rêve mais sur un échec critique, il y a

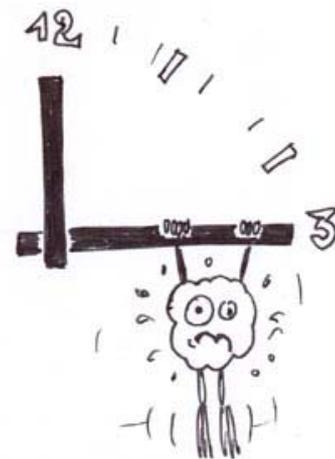


apparition d'une déchirure constante sur toute la zone apparue. Sur un échec total, ce sont les limbes qui affleurent maintenant à cet endroit.

Il faut comprendre que si le joueur arrive à faire apparaître une zone sans catastrophe, tout l'espace alentours va s'éloigner pour laisser de la place à la nouvelle zone.

Sur une réussite normale, la couture est visible, en ce sens qu'on pourra par exemple voir apparaître un sous-bois de sapins au milieu d'une maison. Sur une significative, l'ajout se fait sans surprise. Sur une particulière, la couture est parfaite et telle que dans l'esprit du haut rêvant. En particulier celui-ci a de bonnes chances de voir apparaître des objets désirés.

Tout mètre supplémentaire doit être payé d'un point de rêve supplémentaire.



Rapiècement d'espace (Oniros) (pont) (R-15 r5+)

Véritable déformation de l'espace ce sort permet de modifier la notion de voisinage d'une zone en la connectant à un autre lieu de l'espace. L'utilisation de ce sort est à réserver aux mathématiciens convaincus. Avec une bonne maîtrise et une solide pratique de ce sort le célèbre haut rêvant Kleinöubius a réussi à torturer l'espace de manière à créer le fameux escalier cyclique, la non moins connue bouteille fermée mais sans extérieur ni intérieur, ou encore la route à un seul côté...

Compression du temps (Oniros) (marais) (R-5 r2+)

Le temps s'écoule deux fois moins vite dans la zone qu'à l'extérieur. La zone peut-être centrée sur un objet, un être vivant ou un lieu et peut être étendue en payant un point de rêve supplémentaire par mètre d'extension.

Dilatation du temps (Oniros) (fleuve) (R-5 r2+)

Comme pour la compression si ce n'est que le temps s'écoule deux fois plus vite dans la zone.

Avancée dans le temps (Oniros) (marais) (R-15 r8+)

Le lanceur de sort déplace la zone d'une heure dans le futur. Toute heure supplémentaire se paye d'un point de rêve.

Retour dans le temps (Oniros) (marais) (R-15 r8+)

Le lanceur de sort déplace la zone d'une heure dans le passé. Toute heure supplémentaire se paye d'un point de rêve.

