



## Les Rêves

*Une aide de jeu pour Changelin: le Songe dans l'Hiver par Mattboggan  
Illustrations d'Arthur Rackham et Tony Diterlizzi.*

Depuis le retour des Fomoriens et l'arrivée de l'Hiver, le Songe ne semble plus accessible aux changelins: les sentiers et les portes qui y menaient se sont fermés. Parallèlement, les changelins ont remarqué des perturbations dans le Songe comme s'il s'immisçait sur les Terres Eveillées, comme si les Brumes, en certains lieux, s'estompaient.

En réalité, les sages et les enchanteurs parmi les changelins sont parvenus à plusieurs conclusions. Tout d'abord, la magie fomorienne a empoisonné le Songe et, avec lui, les rêves des humains. Il se peut que le retour des Fomoriens et de l'Art dont ils sont les maîtres incontestés, l'Oniromancie, soit à l'origine du renouveau du lien entre les fées et les rêves des humains. De plus, lorsque les changelins tentent d'accéder au Songe en empruntant des sentiers féeriques ou des raths, ils sont bloqués par une barrière qui se présente sous la forme de ronces, de buissons épineux impénétrables: les Egarés appellent cette barrière la **Haie**, les Adhene l'appellent le **Meredianus**. Enfin, les oniromanciens se sont rendus compte que les rêves des humains étaient devenus accessibles à tous les changelins, même ceux qui ne connaissent pas l'Art de l'Oniromancie, pour peu que ces changelins aient tissé un pacte avec l'humain concerné. En explorant ces rêves, certains oniromanciens sont revenus avec une certitude: le Songe est toujours accessible depuis ces rêves.

Les rêves des humains sont évidemment liés au Songe même s'ils sont isolés du reste du Songe: un rêve est le théâtre personnel du rêveur alors que le Songe est archétypal, un rêve collectif de l'humanité. Cependant les deux sont liés. On peut donc accéder au Songe depuis les rêves et vice-versa. Toutefois, les rêves des humains ne sont ni reliés au Chemin d'Argent ni aux Chemins de Balor. S'aventurer dans le Songe à partir des rêves sans la maîtrise de l'Artisanat du Songe (et même avec) est donc une aventure des plus périlleuses.

Seuls les humains rêvent. Les fées ne rêvent pas. De ce fait, les changelins rêvent, car ils sont dotés d'une "âme" humaine.





## L'intensité des rêves

Les rêveurs ont des rêves d'intensité variable. L'Intensité d'un rêve est déterminée par un jet de Volonté ou de Glamour (le plus élevé) difficulté égale à la Banalité. A noter qu'un humain qui rêve (en phase de sommeil paradoxal) voit son niveau de Banalité diminué de 2.

## Les différents types de rêve

Il existe également différents types de rêve que les oniromanciens ont identifiés:

- Les **rêves récurrents**: ce sont ceux qui reviennent hanter l'inconscient des humains. Les 10 doivent être relancés pour déterminer l'Intensité d'un rêve récurrent.
- Les **rêves de souvenirs**: qu'ils évoquent des rêves d'enfance ou de souvenirs plus récents, ces rêves bénéficient aussi de la règle de relance des 10.
- Les **rêves fantasmes**: ils permettent aux humains d'assouvir leurs désirs, leurs espoirs quotidiens sans pour autant avoir à les vivre: séduire son patron, être un héros, pouvoir enfin se venger...
- Les **rêves prophétiques**: le Wyrd ou Dán touche toutes choses, y compris la toile des rêves. Les rêves, le Songe et Arcadia sont reliés par le Wyrd qui mêle le passé, le présent et le futur. Parfois, il semblerait que le Dán

pénètre directement les rêves, montrant aux rêveurs le futur. Les oniromanciens pensent que le Dán utilise ces rêves comme une sorte de répétition avant de les faire jouer dans le monde éveillé. De la même manière que les autres méthodes de divination, les rêves prophétiques montrent un futur qui aura lieu par rapport à l'exact moment où la divination est utilisée. Un rêveur qui vit un rêve prophétique et le voit se réaliser gagne un point de Volonté; un changelin gagne un point de Glamour.

- Les **cauchemars**: ce que sont les rêves fantasmes à l'espoir et aux désirs, les cauchemars le sont aux peurs et aux angoisses. Si l'Intensité d'un cauchemar est supérieure à la Volonté d'un rêveur (-1 pour chaque Dérangement), le rêveur a un cauchemar si horrible et terrifiant qu'il se réveille en pleurant ou en hurlant. Il ne regagne pas de Volonté. Les personnages qui ont le défaut Cauchemars sont sujets à un cauchemar à chaque fois que l'Intensité d'un rêve dépasse leur Volonté temporaire.



## L'Oniromancie

Littéralement, la "divination par les rêves" est bien plus que la simple prédiction du futur en rêvant. Les fées





qui interagissent, manipulent ou utilisent les rêves des humains sont appelés les **oniromanciens** (par opposition aux Oniromanciens, avec une majuscule, qui pratique l'Art d'Oniromancie). Créatures du Songe, les fées sont liées aux rêves, ce qui confirmerait les légendes qui racontent que les Tuatha dé Danaan ont créé les fées à partir des rêves des humains. Arcadia, le pays des fées, est située, dit-on, au centre du Songe. Le Songe lui-même serait, d'après les oniromanciens, formé de la totalité des rêves des humains, ce que Jung appelle l'inconscient collectif. Les fées incarneraient alors, en termes jungiens, les archétypes.

Quoi qu'il en soit, les fées ont accès aux rêves, même si elles doivent suivre des règles définies il y a fort longtemps.



### **Entrer dans les rêves**

Un changelin peut accéder sans difficulté majeure à ses propres rêves, aux rêves de son double (pour un Egaré) ou aux rêves des humains avec lesquels il a noué un pacte de rêve.

**Système:** Le changelin fait un jet d'Astuce + Acuité (dif. variable selon l'environnement, mini. 6) pour trouver la connexion avec le rêveur s'il ne le voit pas. Une fois la connexion établie (automatique s'il le regarde alors qu'il dort), l'oniromancien dépense un point de Glamour (Volonté dans le cas de son double) et pénètre ses rêves.

Un changelin qui veut pénétrer les rêves d'un humain ou d'un autre changelin avec lequel il n'a pas de pacte doit utiliser les charmes de Périple 3 (Passage du Portail) ou d'Oniromancie 4 (Chevauchée des Rêves).

### **Moissonner les Rêves**

Une fois dans un rêve, un changelin peut y moissonner la Glamour du rêveur. Il doit réussir un jet de Perception + Empathie dif. 10 - Intensité (mini. 6). Chaque succès donne un point de Glamour. Chaque succès nécessite au moins une heure que le changelin doit passer dans le rêve à absorber la Glamour du rêveur.

### **Chevaucher les rêves**

Une fois dans un rêve, un oniromancien peut effectuer des changements sur l'environnement du rêve. L'oniromancien voit le rêve depuis un point désincarné au-dessus de la tête du rêveur. C'est un changement d'apparaître dans le rêve.

**Système:** Jet d'Astuce + Empathie dif. 4 + Intensité. Si le nombre de succès obtenu est supérieur à l'Intensité du rêve, celui-ci commence à se dissoudre à moins que l'oniromancien ne dépense un point de Volonté. 1 succès = changement mineur





ou cosmétique, 3 succès = changement important, 5 succès = changement dramatique (nature du rêve).

Pendant qu'il chevauche un rêve, un oniromancien peut entreprendre les actions suivantes:

- **Analyser le rêve:** En faisant des changements minuscules et très maîtrisées, un oniromancien peut identifier le type de rêve dans lequel il se trouve: un rêve de souvenir renforce les aspects qui correspondent aux souvenirs, un cauchemar pervertit tout changement apporté, les rêves récurrents sont très difficiles à changer.

Système: Jet d'Astuce + Empathie dif. 4 + Intensité du rêve. Un changelin peut identifier un rêve prophétique avec un jet d'Astuce + Investigation dif. 10 – Intensité du rêve. Si un oniromancien change quoi que ce soit dans un rêve prophétique, il cesse d'en être un. Aussi, un oniromancien avisé cherche toujours à savoir si le rêve qu'il a entré est un rêve prophétique avant de changer quoi que ce soit.

- **Convaincre le rêveur:** S'il y passe la nuit entière, un oniromancien peut convaincre un rêveur en utilisant des suggestions subliminales avec un jet de Manipulation + Expression dif. 4 + Intensité. Chaque succès obtenu est emmagasiné pour une semaine dans la psyché du rêveur. L'oniromancien peut les utiliser en activant les messages subliminaux (en prononçant une certaine phrase, en prenant un certain ton de voix...). Une seule "dose" subliminale peut être emmagasinée à la fois dans la psyché d'un rêveur.
- **Connaître le rêveur:** En étudiant les rêves d'un rêveur pendant plusieurs nuits, un oniromancien peut

apprendre à le connaître de la manière la plus intime qui soit (après tout, il voit son inconscient s'exprimer).

Système: Jets étendus de Perception + Empathie dif. 10 – Intensité. Un jet par nuit. A chaque fois que l'oniromancien cumule 5 succès, il peut apprendre l'un des aspects suivants à propos du rêveur: Nature, Attitude (ou Legs), dérangements, Volonté, ses Backgrounds, ses Mérites, ses Défauts, tout autre Trait mental (Humanité, Conscience...) ainsi que toute utilisation de pouvoirs surnaturels qui altèrent l'esprit ou les émotions. Un changelin peut également identifier si le rêveur est un Vrai Rêveur.

- **Psychothérapie:** Un oniromancien peut traiter des problèmes mentaux ou psychologiques. Jet d'Astuce + Empathie dif. 4 + Intensité. Chaque nuit de traitement équivaut à une semaine de psychothérapie habituelle.

- **Réduire l'Intensité:** Diminuer l'Intensité d'un rêve est souvent utilisé pour les cauchemars, permettant ainsi au rêveur de bénéficier de la catharsis du cauchemar sans se réveiller épuisé ou terrorisé. Cela est aussi nécessaire pour chasser une fée d'un rêve.

Système: Astuce + Empathie dif. 4 + Intensité. Chaque succès réduit l'Intensité du rêve de 1. Si l'Intensité baisse en dessous de 1, le rêve prend fin, le rêveur se réveille. Si l'oniromancien fait ce jet pour diminuer l'Intensité d'un rêve empoisonné, c'est un jet opposé par l'Intensité du rêve. Si le rêve empoisonné l'emporte, chaque succès retire un point de Volonté de dégât à l'oniromancien.





- **Chercher le Poison des Rêves:** Tâche ardue qui nécessite des jets étendus d'Astuce + Empathie dif. 6 + Intensité. Un jet par nuit de recherche. Le nombre de succès doit atteindre l'Intensité du rêve pour identifier les signes de la contagion.



### Façonner les rêves

Un oniromancien peut créer directement un rêve à partir de sa Glamour brute. Par contre, un oniromancien ne peut pas façonner ses propres rêves. Un rêveur ne peut avoir qu'un seul rêve façonné par nuit.

Système: Un oniromancien qui veut façonner un rêve ne peut pas le faire au milieu d'un rêve déjà existant. Il doit donc entrer dans les rêves d'un humain avant qu'il ne soit en phase de sommeil paradoxal (ou REM) et en profiter pour dépenser un point de Glamour et faire un jet d'Astuce + Empathie opposé par la Volonté du rêveur. Cette lutte fait entrer automatiquement le rêveur en sommeil paradoxal. Le rêve qui l'emporte a une Intensité égale au nombre net de succès.

Système alternatif: Un oniromancien peut utiliser la chevauchée du rêve pour réduire l'Intensité d'un rêve en cours jusqu'à zéro avant de le remplacer par le sien. Cependant, pour lancer le nouveau rêve qu'il a façonné, l'oniromancien doit dépenser deux points de Glamour.

Système alternatif: Les oniromanciens qui connaissent l'Art d'Oniromancie peuvent utiliser le charme d'Oniromancie 2 (Oneirodynia) pour façonner un rêve et l'instiller dans la psyché du rêveur (ce qui est automatique en cas de succès, le charme s'immisçant naturellement dans l'esprit endormi du rêveur enchanté).

Un oniromancien peut façonner les rêves pour l'un des effets suivants:

- Le **sommeil guérisseur:** Le rêve accélère la guérison du dormeur. La nuit compte comme une journée entière de repos. Si l'Intensité du rêve est de 5, comme deux jours de repos.
- Le **rêve anti-stress:** L'oniromancien doit connaître la Nature (ou le Legs dominant) du rêveur. Le rêve peut alors faire regagner de la Volonté au rêveur. Le rêveur regagne autant de Volonté que l'Intensité du rêve.
- Le rêve "**apprendre en dormant**": Il faut un rêve d'Intensité 5 pour que le rêveur gagne un point d'expérience à dépenser dans une Compétence, un Art ou un Royaume.
- Les **Cauchemars:** histoire de tourmenter un rêveur...

### Tisser les rêves

Un oniromancien peut tisser un rêve et l'instiller dans un objet (souvent un cristal ou un miroir mais tout autre objet peut être utilisé: ours en peluche, peigne, boîte à musique...). Cet objet est appelé le **vaisseau de rêve**. Lorsque le rêveur s'endort, s'il est en contact avec le vaisseau, le rêve entrera sa psyché





naturellement, sans que le rêveur ne le combatte. Le dormeur n'a pas besoin d'être lié par pacte de rêve avec l'oniromancien.

Système: L'oniromancien tisse un rêve en dépensant un point de Glamour (à partir duquel il tisse le rêve) et avec des jets étendus d'Intelligence + Empathie dif. 7. Chaque jet prend une journée. Le nombre de succès cumulé donne l'Intensité du rêve. Si un rêveur n'est pas conscient que le vaisseau avec lequel il dort est la source du rêve étrange qu'il fait, sa Volonté (dif. 8) résiste à l'Intensité du rêve et la diminue d'autant de succès.

Un oniromancien peut tisser les mêmes rêves que lorsqu'il les façonne (rêve guérisseur, anti-stress, "apprendre en dormant" et cauchemar). De plus, il peut tisser un type de rêve particulièrement puissant:

- Les **rêves Wyrd**: Un rêve Wyrd contient un charme qui va affecter le rêveur. Un oniromancien tisse un rêve normalement et lance un charme en combinant deux Royaumes: Acteur ou Fée (pour le rêveur) et Accessoire (pour le vaisseau du rêve). L'Intensité du rêve tissé doit être au moins égale au nombre de succès du charme sans quoi ce dernier est trop puissant pour pouvoir être contenu. A noter que si un rêveur diminue l'Intensité du rêve et que celle-ci devient moindre que le charme, ce dernier se dissout.
- Les **rêves personnalisés**: Si un oniromancien connaît intimement le rêveur (il a utilisé Connaître le rêveur à plusieurs reprises ou est son ami), son score d'Empathie est ajouté à l'Intensité du rêve qu'il tisse pour lui. Par contre, si le rêve est utilisé pour quelqu'un d'autre, le score d'Empathie de l'oniromancien est retiré de l'Intensité.

- **Analyser les vaisseaux**: Un changelin peut percevoir la Glamour émanant d'un vaisseau de rêve. Un oniromancien peut voir le rêve sur un jet d'Intelligence + Oniromance dif. 10 – Intensité.

Note: Un oniromancien qui utilise le charme d'Oniromancie 2 (Onirodynia) peut stocker un rêve "naturel" d'un rêveur dans un vaisseau de rêve pour l'utiliser ensuite.

### Les Seigneurs du Songe

Les vraies fées – qu'elles soient les Tuatha dé Danaan ou les Fomorians et leurs serviteurs respectifs (toute fée qui n'est pas changelin, donc) – sont les maîtres d'Arcadia et de la Glamour. De fait, pour elles, la toile fragile des rêves humains est un terrain de jeu – et de guerre – idéal. Contrairement aux changelins, les vraies fées n'ont pas besoin de se lier par pacte avec les humains pour les affecter. Pour accéder aux rêves d'un humain, une fée peut 1) trouver son rêve depuis le Songe (Songe Proche, Lointain ou Profond selon l'Intensité du rêve), 2) toucher physiquement le rêveur ou 3) utiliser une fiole de rêve.

Les fées n'utilisent pas Empathie comme les changelins qui comprennent les humains, l'étant eux-mêmes en partie mais Expression (pour créer des palais de terrible beauté) ou Intimidation (pour créer des horreurs fantasmagoriques).

- **L'Empoisonnement du Rêve**: Une fois qu'elle a accès aux rêves d'un humain, une fée doit empoisonner son rêve afin de le transformer en un environnement suffisamment accueillant pour sa puissante Glamour.

Système: La fée façonne un rêve (elle peut entrer dans un rêve en cours).





Elle dispose d'un nombre d'heures limité à son score permanent de Glamour. Une fée peut tisser un rêve dans une fiole de rêve. Elle peut également utiliser l'Art d'Oniromancie. Un rêveur a droit à un jet de Volonté dif. 8 pour combattre l'empoisonnement du rêve (sauf pour le charme d'Oniromancie contre lequel c'est la Banalité du rêveur qui va résister). L'Intensité finale du rêve doit être au moins égale à la Glamour permanente de la fée pour que le rêve puisse l'accueillir, sans quoi le rêve se délite, le rêveur se réveille, et la fée est expulsée dans le Songe et reçoit un point de Banalité (ou de Cauchemar). Un empoisonnement du rêve dure une semaine et peut être cumulatif. Une fois que le rêve d'un humain est empoisonné, la fée sent lorsque l'humain dort et elle peut pénétrer ses rêves à volonté. Un rêveur ne peut accueillir qu'un seul empoisonnement de rêve (donc qu'une seule fée) même si les oniromanciens chuchotent des rumeurs à propos d'un charme d'Oniromancie qui permettraient aux Fomorians de créer des rêves empoisonnés dans lesquels plusieurs rêveurs partagent le même rêve qui serait alors un parfait terrain de jeu pour une clique de Fomorians...

- La **fantasmagorie des rêves**: Les fées sont capables d'accomplir des merveilles d'oniromancie que les changelins ne peuvent envisager.
- Les **rêves contagieux**: Une fée peut transformer le rêve d'un humain en un rêve contagieux.

**Système**: 1 point de Glamour. Jet de chevauchée du rêve (Astuce + Expression ou Intimidation dif. Banalité du rêveur). Le nombre de succès, l'Intensité, doit égaler au

minimum la Volonté du rêveur. Une fois qu'un rêve est empoisonné, une fée peut utiliser le charme d'Oniromancie 2 (Oniodynia) pour stocker ces rêves contagieux dans une **fiole** ou un **crystal de rêve**. Si jamais un rêve contagieux n'est pas moissonné au bout de 24h, le rêveur cherche inconsciemment à contaminer d'autres rêveurs. Il lui faut pour cela dormir à côté d'un autre humain, suffisamment prêt pour le toucher. Chaque mois pendant lequel un rêveur est infecté d'un rêve contagieux, il doit réussir un jet de Volonté dif. Glamour permanente de la fée ou subir un dérangement. A chaque nouveau mois, le rêveur refait le même jet de Volonté -1 dé par mois. Si un rêveur reste un an ainsi, il devient un fou à l'esprit brisé, empli de visions de beauté cauchemardesque.

- **L'ensorcellement**: Une fée peut investir un point de Glamour, enchantant ainsi un humain qui devient capable de percevoir le Songe. Une fée peut même doter le mortel ainsi enchanté d'un charme qu'elle possède et que le mortel pourra lancer lorsqu'il le désirera (selon les Royaumes utilisés dans le charme, avec le Royaume d'Acteur pour ainsi "déposer" le charme dans la psyché de l'humain). Etre ainsi dépositaire d'un charme dans ses rêves expose un humain au risque de devenir Dream-Struck (cf. **The Enchanted**, supplément pour **Changeling: The Dreaming**).
- **Moissonner les rêves**: Une fée peut moissonner les rêves, de la même manière qu'un changelin. Cependant, n'étant pas capable d'empathie, une fée lance son Attribut social le plus élevé + Expression ou Intimidation dif. 7. Elle gagne un point de Glamour





par succès. Le rêveur perd autant de points de Volonté. Si la fée gagne 5 points, l'humain doit réussir un jet de Volonté dif. égale à la Glamour de la fée ou avoir un dérangement et perdre un point permanent de Volonté.

- **Lire le Dán:** Une fée peut accéder au Dán à travers la connexion que les humains ont avec lui. Pour cela, la fée fait un jet de chevauchée du rêve (Astuce + Intimidation ou Expression dif. 4 + Intensité) pour retirer les symboles personnels du rêveur et accéder à la Tapisserie du Destin qui sert de motif de base à tout rêve. Le nombre de succès indique l'acuité de la divination. Pour le rêveur, c'est un traumatisme; il doit réussir un jet de Volonté. S'il dépasse le nombre de succès de la fée, il subit un cauchemar hanté de visions dans lesquelles il

n'est qu'une marionnette bringuebalée au gré des caprices du destin (Intensité du cauchemar égale au nombre de succès de la fée). S'il n'obtient pas autant de succès que la fée, le cauchemar provoque un dérangement mineur pour un mois. Si le nombre de succès de la fée est supérieur de 5 à celui du rêveur, ce dernier se réveille avec un dérangement majeur pour un mois ou un dérangement mineur devient majeur de manière permanente.

- **Somnambulisme:** 1 pt de Glamour, jet de chevauchée du rêve (Astuce + Intimidation ou Persuasion dif. Banalité - Intensité). Chaque succès donne le contrôle de l'esprit de l'humain à la fée pour une heure. La fée change les rêves et ce que voit son hôte qui réagit alors en fonction des nouveaux stimuli. Cf. les **Voies**.

