



LES CONTRÉES MARTIENNES DU RÊVE

Introduction

Les Contrées Martiennes du Rêve présentent des aspects semblables à leurs homologues terrestres. Néanmoins avant de les aborder, le Gardien doit être informé qu'en raison de facteurs variés, d'importantes différences existent entre elles.

De même que pour les aventures se déroulant dans des contrées oniriques terrestres, celles qui sont spécifiques à Mars doivent bénéficier d'une atmosphère distincte. Les Contrées Martiennes du Rêve étant aussi des lieux extérieurs au monde physique et à ses contraintes, le Gardien sera moins pointilleux sur les restrictions de la logique, de la continuité, et du réalisme que dans les aventures classiques.

Les Contrées Martiennes du Rêve sont bien plus étranges et mystérieuses que la planète Mars elle-même, là réside tout leur mystère et leur étrangeté. Comme pour celles de la Terre, elles rassemblent des régions aux splendeurs formidables et des endroits ayant le pouvoir de briser l'esprit comme du verre. Mais en plus de la perte usuelle de SAN, ce qui distingue les Contrées Martiennes du Rêve de celles liées à la Terre, c'est que les investigateurs y pénétrant doivent faire face à une réelle éventualité de mourir.

Pénétrer dans les Contrées Martiennes du Rêve

Similaires en de nombreux aspects aux Contrées Terrestres du Rêve, les Contrées Martiennes du Rêve diffèrent cependant sur beaucoup de points.

La différence la plus importante est peut-être la suivante : bien qu'on puisse entrer physiquement dans les deux Mondes Oniriques, dans celui qui est relatif à Mars les objets issus de la technologie qu'on apporte physiquement avec soi ne subissent aucune altération physique¹⁴.

Bien entendu, toute créature issue des Contrées Martiennes du Rêve peut aussi franchir la barrière entre les mondes et se matérialiser. Au contraire des créatures ou des objets qui nous arrivent des Contrées Terrestres du Rêve, les objets et les créatures en provenance des Contrées Martiennes du Rêve pénétrant dans le monde éveillé ne disparaissent pas au bout d'un moment. Les différentes méthodes permettant d'entrer dans les Contrées Martiennes du Rêve sont les suivantes.

La voie du sommeil

Une méthode utilisable par les investigateurs consiste à s'engager dans une recherche onirique de l'entrée des Contrées Martiennes du Rêve. Afin que chaque investigateur puisse la découvrir indépendamment, le joueur doit réussir un jet sous sa compétence en Mythe de Cthulhu lorsque son personnage est endormi et rêve. Une tentative peut être réalisée tous les 2D6 semaines passées par l'investigateur à *orienter ses rêves*. Bien sûr, l'investigateur n'a pas besoin de dormir plus que d'habitude. L'utilisation fructueuse de cette méthode permettra au *corps onirique* de l'investigateur

d'entrer dans les Contrées Martiennes du Rêve, laissant derrière lui son *corps physique*.

Les autres méthodes qui permettent de gagner la porte des Contrées du Rêve font appel à l'utilisation de drogues, de sorts, d'objets magiques, ou même de tout ce qui semblera bon au Gardien. Toutes ces méthodes auront pour résultat l'entrée du *corps onirique* de chacun des investigateurs dans les Contrées Martiennes du Rêve, laissant leurs *corps physiques* derrière eux dans le monde éveillé. Il existe aussi une chance infime pour qu'un investigateur rêvant entre accidentellement dans les Contrées Martiennes du Rêve. Ce genre d'événement reste à la discrétion du Gardien des Arcanes.

A la suite d'une entrée réussie dans les Contrées Martiennes du Rêve, les investigateurs se retrouveront sur ce qui semble être la surface contemporaine de Mars, au milieu des ruines d'une ancienne ville martienne. Si des rêveurs souhaitent apporter en rêve des objets "analogues" à leur équipement dans les Contrées du Rêve, ils devront réussir un jet sous la compétence Rêver et dépenser 1 point de Magie par point de Taille de l'objet. Il faut aussi préciser que les objets en question peuvent ne pas fonctionner normalement, de même qu'ils peuvent fonctionner différemment à chaque fois qu'un *objet analogue* est formé. Par exemple, une *arme analogue* peut tout simplement ne pas faire feu, ou un ordonnateur peut développer sa propre personnalité (qui peut-être ennuyeuse pour les investigateurs). La plupart des bâtiments de la ville sont des ruines délabrées, partiellement recouvertes de sable rouge.

Les investigateurs peuvent ressentir l'air frais, sans pour autant être physiquement mal à l'aise (cela indique qu'ils sont dans un royaume différent). Au centre des ruines se dresse une tour majestueuse mêlant le cristal et la pierre. En dépit des dommages qu'elle présente, elle est toujours resplendissante.

L'entrée principale de la tour est ouverte, et d'antiques portes, fracassées reposent sur le sol à moitié recouvertes par le sable. Pénétrant dans la tour, les investigateurs seront alors plongés dans les ténèbres, tandis qu'une musique profondément triste, venue d'ailleurs, se fait entendre. Comme la musique s'estompe, un large escalier de cristal, constellé de fissures, apparaît lentement. Cet escalier semble s'enfoncer en une spirale infinie dans un vide noir.

Ceux qui oseront y poser le pied se sentiront entraînés en avant avec une rapidité aveuglante. Et après que tout se soit troublé, ils se retrouveront debout à la surface de Mars telle qu'elle était des millions d'années plus tôt, lorsque la vie y était florissante.

Y pénétrer physiquement

Les anciens Martiens, dans leur quête de connaissance et de maîtrise mentale, apprirent l'existence des Contrées du Rêve et furent capable de développer des moyens de transférer les objets physiques dans les royaumes du rêve et de rapporter des objets originaires des Contrées du Rêve jusque dans le monde physique. En raison de l'altération provoquée par les Martiens, les Contrées du Rêve de Mars ont des propriétés métaphysiques différentes de celles des Contrées Terrestres du Rêve. De même, les profondes altérations métaphysiques requises pour glisser d'un royaume à l'autre, impliquent que ce genre de traversées ne soient pas sans danger.

La seule manière de pénétrer physiquement dans les Contrées Martiennes du Rêve est de franchir les Portes que les scientifiques Martiens avaient construites, des âges auparavant, à l'apogée de leur civilisation. Il faut préciser que même à la grande époque de la Civilisation martienne, ces Portes étaient rarissimes et, de nos jours, il n'en reste plus que deux capables de fonctionner. Donc, si les investigateurs doivent réussir à trouver l'une de ces Portes, et à en apprendre la particularité, en trouver une en état de marche n'est pas chose aisée. Pour fonctionner, ces Portes Antiques demanderont une grosse dépense d'énergie, et l'utilisation d'un ordinateur ultra-puissant est indispensable pour les commander.

¹⁴ - Mais ils ne fonctionnent pas forcément (NdT)

Dès que le Passage est alimenté et sous contrôle, les investigateurs peuvent essayer de le franchir. Considérant que le dispositif fonctionne correctement, un investigateur qui tente d'entrer doit réussir un jet sous son POUx5 avec 1D100. Si le jet est réussi, l'investigateur subit la transition du royaume physique vers les Contrées du Rêve. Les objets physiques, ainsi que les créatures n'ayant pas de système nerveux, peuvent entrer librement dans les Contrées du Rêve, et se muent en objets oniriques dès leur arrivée. Ces objets peuvent ou non fonctionner correctement (voire pas du tout) dans les Contrées du Rêve, mais ils gardent en général leur apparence ordinaire (NdT : mais ils ne fonctionnent pas forcément). Si un investigateur échoue lors de son jet de dés, il peut lui arriver l'une des choses suivantes (le Gardien peut également rédiger sa propre liste d'événements) :

Jetez 1D10 ou choisissez un effet.

1. L'investigateur n'arrive pas à traverser mais reste indemne.
2. L'investigateur n'arrive pas à traverser et subit 1D6 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes).
3. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D8 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes), et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme psychique.
4. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D10 points de dégâts (la nature des blessures est laissée à l'imagination du Gardien des Arcanes), et perd 1D6 points de SAN dus au traumatisme psychique.
5. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique. L'effet exact, et la possibilité de dégâts physiques voire de perte de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien.
6. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique horrible. Cette altération entraîne une perte minimum de 1D6 points de dégâts, de 1D8 points de SAN pour l'investigateur, et coûte de 0 à 1D4 points de SAN à ceux qui le voient.
7. L'investigateur n'arrive pas à traverser, mais subit 1D6 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve)
8. L'investigateur arrive à traverser mais subit 1D8 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve) et perd 1D6 de SAN à cause du traumatisme.
9. L'investigateur arrive à traverser et subit une altération. L'effet exact, incluant les éventuels dégâts et pertes de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes, mais ne doit pas excéder 1D10 points de dégâts, et une perte de 1D6 points de SAN. L'investigateur peut retrouver seul son apparence normale en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.
10. L'investigateur réussit à entrer mais subit une altération horrible qui lui inflige 1D10 points de dégâts (il s'agit de dégâts causés par le rêve dans les Contrées du Rêve) et 1D6 points de SAN. Les autres investigateurs qui le voient perdent de 0 à 1D4 SAN. L'investigateur peut retrouver seul son apparence normale en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.

Dès qu'un investigateur entre dans les Contrées Martiennes du Rêve, son corps physique et son équipement se transforment en matière onirique. Si l'investigateur n'a pas placé son corps physique à l'abri avant de le quitter, les Contrées du Rêve seront d'autant plus dangereuses pour lui comme nous le verrons plus loin. Les investigateurs ayant pénétré physiquement dans les Contrées du Rêve peuvent aussi en ramener des objets (et des créatures) à l'occasion de leur retour (voir plus loin pour les détails) mais cela peut induire un risque non négligeable.



Quitter

les Contrées Martiennes du Rêve

En général, les investigateurs qui entrent dans les Contrées Martiennes du Rêve y restent jusqu'à la fin de leur aventure, à moins qu'ils n'en soient éjectés d'une manière ou d'une autre (voire tués). Comme pour les Contrées Oniriques Terrestres, une heure de sommeil équivaut à des semaines passées dans les Contrées du Rêve. Bien entendu, à cause de la nature distincte de ces Contrées du Rêve les correspondances temporelles ne sont pas toujours les mêmes.

Deux possibilités s'offrent aux investigateurs pour quitter les Contrées Martiennes du Rêve.

Sortir par la Voie du Sommeil

Les investigateurs qui ne sont pas présents physiquement peuvent sortir de plusieurs façons. La voie la plus directe pour l'investigateur est de suivre ses pas en sens inverse afin de quitter les Contrées du Rêve de la même manière qu'il y est entré. Cette méthode ne requiert aucun lancer de dé. Après avoir quitté les Contrées du Rêve, les investigateurs se réveilleront normalement. Une méthode plus difficile est de tenter de s'extraire soi-même directement des Contrées du Rêve.

Ceci requiert une dépense de 1D6 points de Magie. Le joueur doit alors réussir un jet sous POUx3. S'il réussit, l'investigateur se réveille, et perd 1D2 points de SAN dus au choc transitionnel. La plus mauvaise méthode pour quitter les Contrées du Rêve est la *Mort Onirique* de l'investigateur, qui sera détaillée en dessous.

Quand un investigateur se réveille, il est probable qu'il range son passage dans les Contrées du Rêve dans la catégorie des rêves ordinaires ou qu'il l'oublie totalement. Dès son réveil l'investigateur doit faire un jet d'Idée. S'il échoue il ne finalisera pas les jets d'Expérience qu'il a pu accomplir pendant le rêve, à l'exception de ceux concernant les compétences *Rêver*, et *Savoir Onirique Martien*, et il oubliera chaque information apprise dans le royaume onirique. Les pertes de SAN et les gains en Mythe de Cthulhu demeurent permanents, bien entendu.

La Sortie Physique

Les investigateurs qui sont présents physiquement dans les Contrées du Rêve n'ont qu'une seule voie de sortie, et cette voie est l'une des anciennes Portes Martiennes du Rêve. Heureusement, chaque porte réelle possède son double onirique. De manière à quitter les Contrées du Rêve par ce moyen, l'investigateur doit effectuer un jet sous son POUx5 avec 1D100. S'il échoue consultez la liste suivante (ou le Gardien peut faire sa propre liste).

Jetez 1D10 ou choisissez un effet.

1. L'investigateur n'arrive pas à traverser mais reste indemne.
2. L'investigateur n'arrive pas à traverser et subit 1D6 points de dégâts. Ces dommages sont considérés comme des dégâts oniriques.
3. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D8 points de dégâts et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme psychique.
4. L'investigateur n'arrive pas à traverser, il subit 1D10 points de dégâts, et perd 1D6 points de SAN dus au traumatisme psychique.
5. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique. L'effet exact, et la possibilité de dégâts physiques voire de perte de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien. Tant que l'investigateur se trouve dans le monde onirique, il est à même d'annuler les effets.
6. L'investigateur n'arrive pas à traverser et il subit une altération physique horrible. Cette altération entraîne une perte minimum de 1D6 points de dégâts, de 1D8 points de SAN pour l'investigateur, et coûte de 0 à 1D4 points de SAN à ceux qui le voient. Cette altération peut être défaite si l'investigateur dépense un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.

7. L'investigateur arrive à traverser, mais subit 1D6 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et perd 1D4 points de SAN dus au traumatisme.
8. L'investigateur arrive à traverser mais subit 1D8 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et perd 1D6 de SAN à cause du traumatisme.
9. L'investigateur arrive à traverser et subit une altération. L'effet exact, incluant les éventuels dégâts et pertes de SAN sont laissés à l'appréciation du Gardien des Arcanes, mais ne doit pas excéder 1D10 points de dégâts, et une perte de 1D6 points de SAN. L'investigateur peut retrouver seul son état normal en dépensant un nombre de points de Magie égal à sa perte de SAN.
10. L'investigateur réussit à rentrer mais subit une altération horrible qui lui inflige 1D10 points de dégâts (dont la nature est laissée aux bons soins du Gardien) et 1D6 points de SAN. Les autres investigateurs qui le voient perdent de 0 à 1D4 (SAN).

Une fois que l'investigateur a quitté les Contrées Martiennes du Rêve, son corps et son équipement se muent en matière normale. Les investigateurs peuvent rapporter des objets (et des créatures) dans le monde réel en les portant ou en les traînant à travers le passage. Les créatures (non-sensitives) et les objets peuvent librement passer d'un monde à l'autre.

Les investigateurs qui ne sont pas entrés physiquement dans les Contrées du Rêve peuvent aussi en sortir par un Portail. En raison de la différence métaphysique existant entre des corps oniriques normaux et des corps physiques transformés en matière onirique, un investigateur endormi qui réussit le passage à travers un Portail se réveille. Il n'émergera pas de la porte avec son corps physique. De même, des entités ne possédant pas de corps physique dans le monde physique (par exemple, des créatures telles que le roi Kuranes, qui sont passés dans les Contrées du Rêve après la mort de leur corps) peuvent tenter de traverser le Portail. Ils doivent alors réussir un jet sous leur POUx2 ou moins avec 1D100. S'il est réussi, ils arrivent à se forger un corps physique. Dans le cas contraire, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous :

1-2	La créature n'arrive pas à traverser, et reste saine et sauve dans les Contrées du Rêve
3-4	La créature n'arrive pas à traverser, et souffre de 1D10 points de dégâts oniriques
5	La créature n'arrive pas à traverser, et souffre d'une altération pouvant être autant physique que mentale
6	La créature est détruite

Quand un investigateur traverse une Porte avec succès, son expérience gagne en bonus dans chacune des compétences concernées par les jets d'expérience qu'il a réalisés en rêvant, les compétences Rêver et Légendes des Rêves Martiens comprises, il se souvient aussi de toute information glanée au cours du rêve. Les pertes de SAN et les gains en Mythe de Cthulhu demeurent permanents après avoir quitté les Contrées du Rêve.



La réalité du rêve

Les sections suivantes détaillent les règles et les compétences qui s'appliquent lorsque les investigateurs sont dans les Contrées Martiennes du Rêve. Les investigateurs entrant dans les Contrées du Rêve auront deux nouvelles compétences qui devront être enregistrées sur leurs feuilles de perso...

Rêver

Chaque investigateur reçoit cette compétence la première fois qu'il entre dans les Contrées du Rêve. Cette compétence est utilisable, de manière totale, dans les Contrées du Rêve de la Terre ou de Mars. Le pourcentage de départ de cette compétence est

égal au Pouvoir de l'investigateur. Cette compétence est utilisée pour *retoucher* certains aspects du monde du rêve de manière à réparer les dommages causés par le rêve, et pour modifier les objets oniriques.

Rêver peut-être utilisé pour transformer les objets. Chaque D6 de points de Magie dépensés permet à l'investigateur de modifier 1 point de TAI de l'objet. Par exemple, un rêveur peut changer une pierre en couteau, ou une combinaison spatiale en armure. Pour ce faire, le joueur doit faire connaître au Gardien des Arcanes les transformations qu'il souhaite effectuer, dépenser le nombre de points de Magie requis, et faire un jet sous Rêver. Si c'est concluant, la transformation réussit. Dans le cas contraire, les points de Magie sont dépensés, en pure perte.

Les objets appartenant à certaines régions des Contrées Martiennes du Rêve, comme les Villes Oniriques Martiennes, sont plutôt rétifs aux changements. Dans certains cas les investigateurs pourront être amenés à dépenser de 1D8 à 1D10 points de Magie par point de TAI.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour créer des objets ou des créatures dans les Contrées du Rêve. Son utilisation requiert une dépense de points de Magie et (plus important) nécessite que l'investigateur soit bien en train de rêver et non présent physiquement dans les Contrées du Rêve. A cause de cette contrainte, les créatures résidant dans les Contrées du Rêve (comme les *trépassés*¹⁵) ne peuvent pas se servir de cette méthode de création ou de transformation. Ils peuvent cependant utiliser la méthode suivante. Le joueur donne au Gardien la description de ce qu'il souhaite créer et le Gardien attribue un nombre de points à l'objet ou à la créature. Au minimum, cela coûtera 1 point de Magie par point de taille de l'objet à créer, et 2 fois plus s'il s'agit d'une créature vivante. D'autres facteurs prennent en compte la qualité de l'objet ou de la créature, sa complexité, etc.

Voilà quelques exemples :

- Créer un petit animal de TAI 3 qui n'est pas très intelligent coûtera environ 6 points.
- Créer une femme magnifique (APP 18) coûtera au moins 36 points de Magie (18 pour l'attribut, que l'on double parce que c'est une femme vivante).
- Créer un gourdin demandera 6 points de Magie (autant que ses points de dégâts : 6), tandis que créer des armes plus avancées coûtera plus.

Le Gardien a tout à fait le droit de demander le double des points de dégâts d'une arme à feu s'il est question d'en créer une. Les investigateurs peuvent aussi construire des bâtiments. Par exemple, un modeste palais au un grand immeuble coûteront 100-200 points.

Modifier des objets oniriques est aussi possible, et cela coûtera souvent moins que créer entièrement des objets. Par exemple, transformer une statue d'homme pour créer un homme fort (FOR=18) et bien vivant coûtera seulement 18 points. Plus l'objet ou la créature sera proche du résultat désiré, et moins il en coûtera. Par exemple, changer un bâton en solide gourdin peut ne coûter qu'un point de Magie.

Ce genre de modifications ou de créations réalisées par un investigateur s'actualisent (si elles ont abouti) quand l'investigateur pénètre à nouveau, non physiquement, dans les Contrées du Rêve. Les objets créés pour une utilisation personnelle (tels que les armes, les vêtements...) apparaissent sur la personne aussitôt qu'elle entre. Les objets qui ont un existence plus indépendante (comme les véhicules), les objets créés dans un endroit précis des Contrées du Rêve, les objets statiques (arbres, et immeubles...), les créatures vivantes, ainsi que d'autres objets désignés par le Gardien, n'existent qu'à l'endroit de leur création et doivent être

15 - Les personnes mortes en rêvant.

(re)trouvés par le Rêveur, qui d'ailleurs peut n'avoir aucune idée d'où se trouve l'objet (ou l'être) créé, ce qui peut l'amener à voyager pour le (re)trouver. Les créatures vivantes peuvent quant à elles quitter leur zone de création et errer de par les Contrées du Rêve.

Lorsque les résultats désirés sont proprement décrits et que le Gardien des Arcanes a fixé un nombre total de points, le joueur décide du nombre de points de Magie qu'il souhaite dépenser. Si les points de Magie utilisés atteignent ou bien dépassent le nombre fixé par le Gardien des Arcanes, et que le joueur réussit son jet de dés sous Rêve, alors ça marche. Si le nombre de points dépensé est insuffisant, ou si le jet n'est pas bon, alors la transformation échoue. Le Gardien des Arcanes peut décider aussi d'une transformation partielle. Par exemple, un rêveur essayant de créer une femme magnifique à partir d'une statue peut ne réussir qu'à générer une horrible créature mi-pierre, mi-chair. De manière plus bénigne, un rêveur essayant de créer un bel homme peut se retrouver en face d'un costaud de dessin animé. Ce genre de situations sont de bon prétextes pour développer l'horreur ou la comédie.

La valeur de création d'un objet ou d'un être onirique est limitée par la valeur que possède l'investigateur dans la compétence Rêve. Cependant, un Rêveur peut toujours augmenter sa limite en sacrifiant du POU de manière permanente. Pour chaque point sacrifié, le rêveur double sa limite. Par exemple, une personne ayant une compétence Rêve égale à 45 peut l'élever ponctuellement à 90 en dépensant 1 point de POU, 180 avec 2 points, et 360 avec 3 points. Cette augmentation n'est pas définitive : l'élévation de la limite par ce moyen n'augmente pas la compétence Rêve elle-même.

Normalement, les objets ou les êtres créés ou modifiés par cette méthode ne durent que le temps d'un rêve. Après que l'investigateur ait quitté les Contrées du Rêve, l'objet ou la créature cesse d'être ou retourne à sa forme d'origine. L'objet ou la créature peut être créée ou modifiée de manière permanente (au moins jusqu'à ce qu'il/elle soit détruite ou modifiée à nouveau) en dépensant du POU. Dans la plupart des cas, 1 point de pouvoir doit être dépensé pour chaque acte de création ou de modification, plus 1 point de pouvoir supplémentaire pour chaque point de POU que requiert l'acte. Par exemple, un investigateur avec une compétence Rêve de 50 crée un objet onirique de 100 points, tout en le créant de manière permanente. Cela lui coûtera 1 point de POU pour doubler sa limite, plus 2 points pour le rendre permanent, pour un total de 100 points de Magie et 3 points de POU.

Dans les cas impliquant des créations ou des modifications très importantes ou très complexes, un Rêveur peut ne pas être capable de terminer son but en un seul rêve. Dans ces cas, le rêveur devra travailler sur plusieurs étapes. Par exemple, le roi Kuranes a dû passer plusieurs décennies pour créer Celephais et les anciens Martiens plusieurs siècles pour construire les villes de leurs Contrées du Rêve.

Tandis que les actes de création onirique ou de modification peuvent être guidés par un esprit onirique conscient, dans certains cas, ces actes sont inconscients et celui qui les commet peut ne pas s'en rendre compte. De cette façon les Rêveurs-colons ont lentement transformé certains aspects du paysage onirique martien. Dans la plupart des cas, les créations ne sont pas malignes ou blessantes pour le créateur, mais les rêves d'un fou ou de terribles cauchemars peuvent avoir pour résultat la production de menaces oniriques.

La compétence Rêve est acquise la première fois que le Rêveur entre dans les Contrées du Rêve (physiquement ou par le rêve) et elle est égale à son POU. L'investigateur reçoit un jet de compétence à chaque fois qu'il entre à nouveau dans les Contrées du Rêve et y passe plus d'une semaine (temps onirique). Le Gardien peut aussi vouloir distribuer des jets de compétence lorsqu'une façon astucieuse d'utiliser la compétence apparaît. Les êtres qui résident en permanence dans les Contrées du Rêve (comme les trépassés) ne peuvent pas en général augmenter

leur compétence en entrant à nouveau dans les Contrées du Rêve puisqu'ils ne peuvent généralement pas en sortir. Un être qui quitte les Contrées du Rêve par une Porte sera capable de rêver à nouveau et pourra entrer une fois de plus dans les Contrées du Rêve. Les Gardiens des Arcanes peuvent cependant autoriser les êtres qui résident dans les Contrées du Rêve à augmenter leur compétence au travers d'utilisations fructueuses.



Savoir Onirique Martien

Pour les humains, la compétence Savoir Onirique Martien commence à 0, et augmente lorsque le Gardien des Arcanes estime que les investigateurs ont acquis un certain nombre de connaissances au sujet des Contrées Martiennes du Rêve. Cela s'explique par le fait que la plupart des livres traitant de Mythologie se réfèrent essentiellement aux Contrées du Rêve la Terre et non de Mars.

La compétence Savoir Onirique Martien indique la connaissance des Contrées Martiennes du Rêve. Une utilisation réussie de cette compétence autorise l'investigateur à connaître la spécificité de certains endroits de ces Contrées Oniriques, à se rappeler un fait particulier de leur histoire, à reconnaître certaines créatures spécifiques, etc...

A la différence de la compétence Mythe de Cthulhu, cette compétence peut s'augmenter à travers l'expérience, d'une manière classique. Le moyen le plus adéquat pour que les investigateurs gagnent en Savoir Onirique est de lire les vieux livres des Martiens qu'on ne trouve plus que dans les Villes Perdues.

Santé mentale

On perd de la SAN dans les Contrées du Rêve de Mars de la même façon que dans le monde physique. Les investigateurs *rêvant* risquent moins que ceux qui sont entré physiquement dans les Contrées Martiennes du Rêve.

Un investigateur-rêvant qui perd plus de 5 points de SAN d'un seul coup, et qui échoue à son jet d'Idée, souffre de Cauchemar récurrent. (voir page 194 de l'Appel de Cthulhu, 5^{ème} édition). Le Cauchemar récurrent remplace temporairement ou indéfiniment la folie pour les investigateurs-rêvant.

Si les investigateurs qui sont entré physiquement dans les Contrées du Rêve perdent plus de 5 points de SAN d'un seul coup, ils risquent la folie tel que cela est développé dans les règles de base, et doivent réussir un jet sous Idée pour éviter d'être affligés d'un Cauchemar récurrent.

Un investigateur rêvant dont la SAN tombe à 0 se réveille totalement fou ou s'enfonce dans le coma jusqu'à ce que son corps meurt. Si un investigateur qui est entré physiquement dans les Contrées du Rêve de Mars subit une perte totale de SAN, il devient définitivement fou. Si l'investigateur quitte les Contrées du Rêve de Mars il sera toujours fou.

Blessures et mort

Dans les Contrées du Rêve de Mars, les points de dommage se perdent et se regagnent de la même façon que dans les règles usuelles. Bien sûr le cours du temps est différent dans les Contrées du Rêve et dans le monde physique, ainsi les ratios de guérison pourront être modifiés à la discrétion du Gardien. Les investigateurs peuvent également soigner leurs blessures au moyen de la compétence Rêve. Il en coûte 1D3 point de magie par point de dommage soigné. Les corps physiques des Investigateurs endormis, qui attendent en sécurité, ne sont jamais affectés par les blessures subies dans le rêve. Les investigateurs qui sont entrés physiquement dans les Contrées Martiennes peuvent également se soigner en dépensant des points de magie. Cependant, tout

dommage présent quand un investigateur retourne dans le monde physique est conservé dans ce cas.

Un investigateur rêvant qui est tué dans les Contrées Martiennes du Rêve souffre d'un Cauchemar Récurent, perd 1D10 points de SAN, et se réveille en état de choc. Les investigateurs qui meurent sur Mars peuvent, si le Gardien le veut bien, être capable d'envoyer leurs *Corps oniriques* dans les Contrées Martiennes du Rêve. La procédure exacte pour ce faire est laissée aux soins du Gardien, mais doit être difficile.

Un investigateur qui est entré physiquement dans les Contrées du Rêve de Mars meurt pour de bon s'il est tué. Son corps peut cependant être ramené au travers d'une Porte sans qu'aucun jet de dé ne soit requis.



A propos des Contrées Martiennes du Rêve

Les Contrées Martiennes du Rêve ont grosso modo la même géographie que la Mars Antique. Cela est largement dû au fait que les anciens Martiens modifièrent et modelèrent leurs Contrées du Rêve de manière à ce qu'elles leurs correspondent. Les Contrées Martiennes du Rêve offrent de grandes Villes Martiennes faites de matières cristallines et des lieux d'une splendeur à couper le souffle. Mais il existe aussi de sombres et terribles Villes forgées par les rêves des vils Cthunund Uleth. Il existe aussi, échouées dans des lieux désolés des Contrées Martiennes du Rêve des bâtisses fragmentées issues de rêves humains.

Les villes martiennes sont souvent des endroits d'une grande beauté, peuplés des créatures oniriques modelées par les anciens Martiens. Bien sûr, ces villes sont emplies d'une terrible aura de tristesse profonde. Toutes celles qui portent l'empreinte des Cthunund Uleth sont des lieux terribles qui sont même pires que leur doubles physiques. Ce sont des endroits qu'aucun rêveur humain ne souhaite visiter. Dans des endroits variés des Contrées Martiennes du Rêve, des morceaux de rêves humains se sont glissés dans les Contrées du Rêve. Les investigateurs peuvent donc rencontrer des morceaux de constructions humaines, des véhicules et de l'équipement, souvent transformés de manière bizarre. Les restes de rêves humains sont juste ainsi faits.

Les créatures des Contrées Martiennes du Rêve

Les dieux des Contrées Martiennes du Rêve, que l'on rencontre assez rarement, sont Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, Nodens, et Nyarlathotep. Les créatures comprennent les terribles Cthunund Uleth, les Martiens, aussi bien que d'autres créatures qui sont des créations oniriques des Martiens. Les Contrées Martiennes du Rêve sont essentiellement peuplés comme les Contrées du Rêve terrestres, avec les Martiens et les Cthunund Uleth pour êtres dominants. Bien sûr, les rêves des colons humains commencent à s'introduire dans les Contrées Martiennes du Rêve, et il n'est pas impossible pour un colon de pénétrer accidentellement dans les Contrées Martiennes du Rêve.

