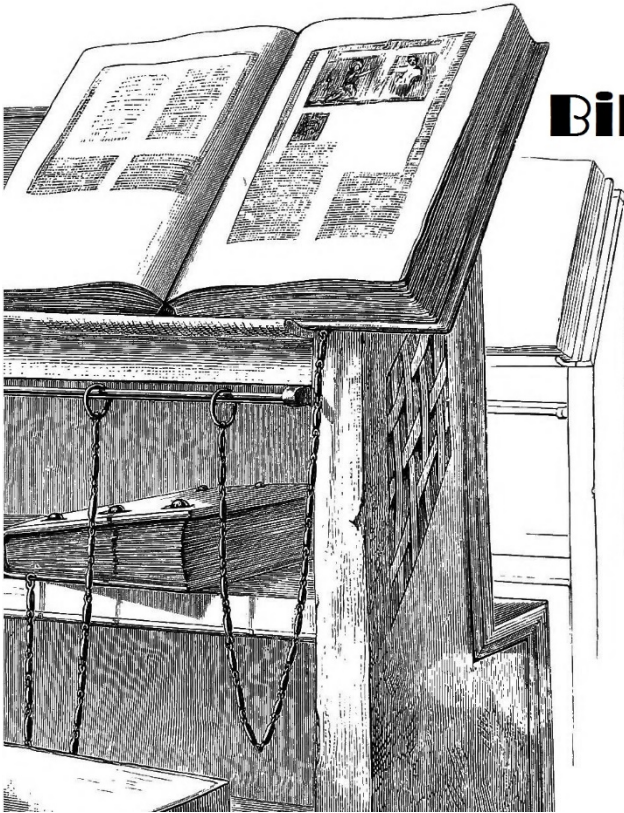

L'Étude Du Monde des Rêves

-Essai-

PAR
VILMA CIRRUS

HAUTES ÉTUDES
APOSTOLAT – PHARE DE L'ALLIANCE DE PRIMM



Bibliothèque du Phare de l'Alliance

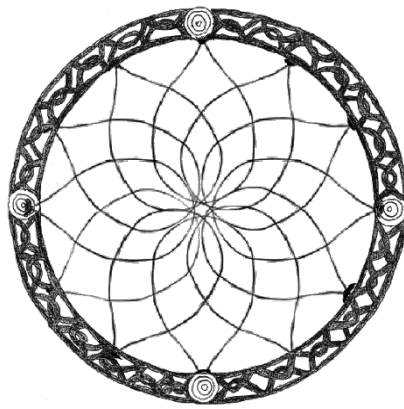
Approbation et Dépôt

Eäriel Hurilal

Prêtre et enseignant

Essai déposé en l'an 1283 de l'Empire

Ouvrage dédié à ma Déesse



Vigdi, Déesse des Rêves, Songes et de l'Imagination

Avant-propos



Ma passion des Rêves, Songes, Cauchemars et des manifestations de notre Inconscient pendant nos nuits ne date pas d'hier. J'ai cependant attendu avant de faire ce premier essai sur la question; par paresse probablement.

Un jour, dans mes rêves de jeunesse, une dame du nom de Sigrid est venue hanter mes nuits. J'ai pris quelques temps avant de m'apercevoir qu'elle n'était pas une manifestation de mon Inconscient mais bien une entité venue d'un autre Monde, celui des Rêveries. Ses interventions n'étaient pas hostiles; elle ne faisait que planter dans mon Esprit les graines d'une future passion et chemin de Vie : Les Rêves.

C'est alors que commence ma croisade vers les Savoir des Rêves; un savoir qui, peu à peu, m'ouvrit à un Monde des plus fascinants.

J'entre alors au Phare de l'Alliance dans des études épiscopales afin d'approfondir mon Savoir. De belles années d'études, quêtes et recherches me permettent, aujourd'hui, d'accoucher de ce simple essai : mon legs au Phare et mes comparses.

Maintenant, je suis une prêtresse accomplie de Vigdi, Déesse des Rêves, Songes et de l'Imagination. Je continue ma vénération et apporte mon support à quiconque aura des questions entourant mon domaine. Bien que je n'habite plus le Phare, je reste bien en contact et offre mes services comme ressource et spécialiste de mon champ de compétences.

Cet essai ne s'adresse pas aux communs des mortels qui ne croient pas en la Vérité apportée par les Rêves; il est dédié à ceux qui veulent connaître les bases de ces fascinants concepts que sont les Rêves et l'Imagination.

Bonne étude.

Vilma Cirrus

« Pour le commun des mortels, les rêves ne sont que la manifestation de nos songes, remords, joies et peines.

Pour le commun des mortels, les rêves dérivent, sans contrôle vers la fin de la nuit... vers l'Éveil et l'Oubli.

Pour le commun des mortels, l'analyse des rêves n'est que perte de temps.

Pour le commun des mortels, aucune leçon n'est tirée des Rêves.

Tous ces communs mortels ne sauront jamais que les rêves sont un nombre infini de portes vers des Univers sans frontière et l'ouverture vers leur épanouissement.

....

Je suis venue vous montrer tous les pouvoirs enfouis dans vos Songes. »

- Sigrid, Porteuse de Vigdi
Extrait des « Écrits Sacrés de Vigdi »

Légende



- Les Chapitres -

1-	Qu'est-ce qu'un Rêve ?	page 1
2-	L'Anatomie du Rêve	page 3
2.1	La Région de Rêve	page 5
2.2	La Frontière du Rêve	page 7
2.3	Le Plan Cœur de Rêve	page 9
3-	Créatures du Cœur de Rêve	page 11
3.1	Créature du Bien : Les Bariaurs	page 12
3.2	Créature du Mal : Les Thieflings	page 15
4-	Sigrid	page 19
5-	Conclusion	page 21

- Les Citations et Illustrations -

« Rêverie » par Albert-François Perloi	page IV
Manifester – Oser (Extrait des Écrits de Vigdi)	page 2
Bariaur	page 12
Thiefling	page 15
« Naviguer l'Imaginaire »	page 18
« Les Messagères »	page 20

Bibliographie



« Rêverie »

Peinture sur toile

Par Albert-François Perloi

Musée des Arts Bardiques d'Espoir

Espoir, 1-254

1 - Qu'est-ce qu'un Rêve ?



Un Monde des plus complexes s'ouvre devant ceux qui tentent de répondre ou tout simplement philosopher à propos de cette question. Alors, pour faire simple, il s'agit de tous ces mondes, choses, personnages, fabulations, situations et invraisemblances contenus dans les Songes de la Nuit... ou le Jour, cela dépend quand vous décidez de dormir !

Pourquoi rêve-t-on ? Voilà la **VRAIE** question !

Voici quelques pistes de réflexion :

- 1- Parce qu'une créature dotée d'une intelligence lui permettant de comprendre son environnement est aussi capable d'Imagination : le carburant de tous les rêves.
- 2- Parce qu'au fond de chacun de ces êtres visés au numéro 1 sommeille l'Inconscient : la face cachée de chaque Être.
- 3- Le dit « Inconscient » abrite bien des secrets et est la clé vers le Monde de la Rêverie. Ses manifestations sont plus intenses pendant le sommeil ou une méditation profonde (pas à portée de main du commun des mortels).

Au premier degré, les rêves ne sont que le fruit de l'Imagination. En étudiant ces derniers de plus près, les gens, dans leur sommeil, marchent sur une mince ligne entre Réalité et Imaginaire; de là toute la Science qui m'intéresse.

Le « Monde du Rêve » n'est, à la base, pas un Plan dimensionnel différent de nôtre... mais il peut le devenir. Tout ceci est complexe et, par cet essai, je tenterai d'éclaircir le tout – au moins la base à connaître.

Manifester

Manifeste tes joies.

Manifeste tes peines.

Manifeste tes envies.

Manifeste tes rages.

Oser

Ose la démesure.

Ose l'exagération.

Ose l'Amour impossible,

Ose l'indécence.

Ose la confrontation.

Ose taquiner la Mort.

Mais au Réveil, Oubli; ce sera mieux pour toi.

2 - L'Anatomie du Rêve

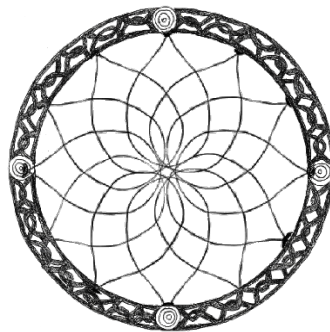


Le « Monde des Rêves » ou « l'Univers de Rêve » est divisé en trois grandes entités : la **Région de Rêve**, la **Frontière de Rêve** et un plan en lui-même : le **Cœur de Rêve**. Ce chapitre traite des différentes entités et illustre leur place dans cet Univers infini. La grande majorité des rêveurs ne vivront qu'à l'intérieur des **Régions de Rêve** toute leur vie, quelques exceptions visiteront brièvement la **Frontière** et que quelques individus pourront atteindre le **Cœur de Rêve**.

1- La « **Région du Rêve** » (Expliquée plus spécifiquement dans la section 2.1 en page 5)

Cette dernière est le regroupement de « régions » atteint lorsque l'on rêve. De base, il s'agit de la représentation simpliste du rêve. Il ne s'agit pas d'un Plan mais de la manifestation de notre Inconscient; l'état où nous sommes plongés pendant notre sommeil. Ces régions sont ancrées et demeurent dans l'individu lui-même « sortie » vers l'extérieur.

Le sigle de la Divinité des Rêves, Songes et de l'Imagination représente toutes ces **Régions de Rêve**. Dans un sommeil type, nous passons d'une région à l'autre aux grés de nos sentiments et des événements.



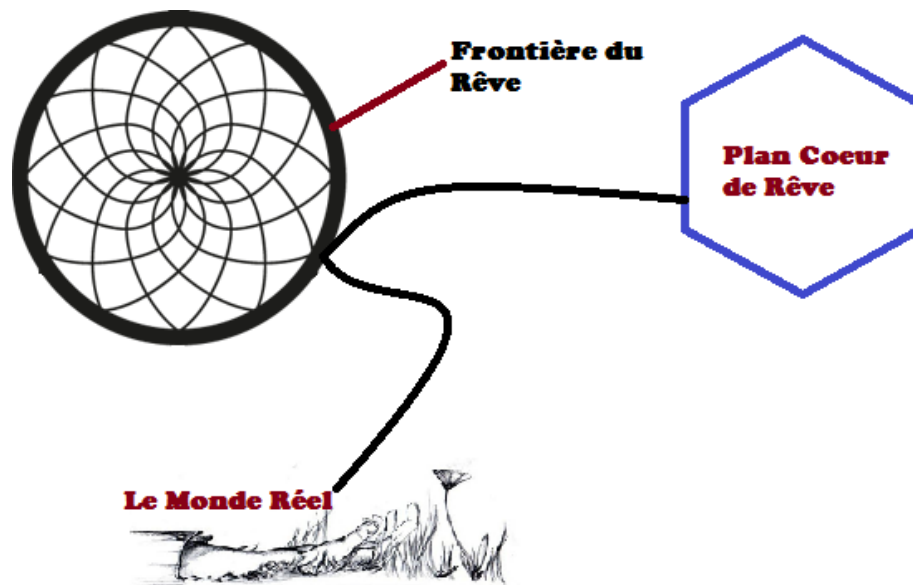
Sigle de Vigdi
Déesse des Rêves, Songes et de l'Imagination

2- La « **Frontière du Rêve** » (Expliquée plus spécifiquement dans la section 2.2 en page 7)

Atteignable seulement par les rêves lucides et sorts de Vigdi, elle est le point de convergence de toutes les régions de rêve. Il s'agit de la limite entre le monde imaginaire, le Monde Réel et un plan, celui du « **Cœur de Rêve** ». Le rêveur expérimente alors une « sortie » vers l'extérieur, un voyage entre le Monde Réel et l'imaginaire qui gravite, invisible, autour de nous.

3- Le « **Cœur de Rêve** » (Expliqué plus spécifiquement dans la section 2.3 en page 9)

Il s'agit d'un Plan qui abrite toutes les manifestations inventées par les Imaginations; tout est possible, même la Mort. Il est possible, à l'aide de sorts, de passer de la simple **Région de Rêve** vers le **Cœur de Rêve** en ouvrant un portail.



Représentation de la Frontière du Rêve, le Plan Cœur de Rêve et le Monde Réel
(L'Univers de Rêve)

2.1 La Région de Rêve

Le plus simple pour expliquer les **Régions de Rêve**, est d'utiliser le sigle de Vigdi.

Au centre, c'est le point de départ de tous rêveurs. Au début du sommeil, l'Imagination forge un Univers propre à ce dernier.

De là, découle une panoplie de chemins et de « zones » qui seront visitées par le rêveur selon ses humeurs, ses sentiments, la qualité de son sommeil etc...! Les raisons des manifestations lors du sommeil sont infinies; tout comme les chemins possibles. Le tout reste bien enclavé par la **Frontière de Rêve** qui sépare le monde **Imaginaire** du **Réel** et du Plan **Cœur de Rêve**.

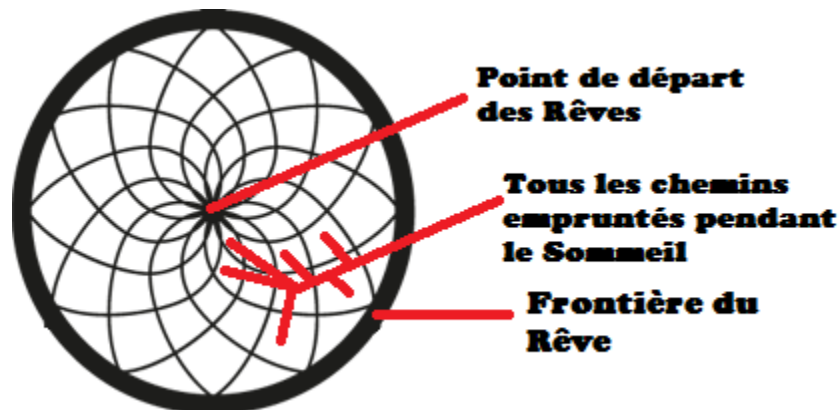


Schéma des Régions de Rêve

Pour certains, il sera possible de contrôler leur dérive par le **rêve lucide**. La Conscience prend alors le dessus et informe le rêveur qu'il est dans un monde irréel; fruit de son Imagination. Ainsi, il sera possible pour ce dernier de contrôler, à l'aide de jets mentaux, ses évolutions, son environnement et même ses propres propriétés (devenir plus fort, obtenir un objet désiré etc...). Le tout reste dans le domaine du « connu » du rêveur car ce dernier utilise ses expériences, souvenirs et ses rencontres pour forger ses rêves.

Il est possible d'induire, par un sort, des rêves lucides. Il faut lancer le sort **Rêve Lucide (Niveau 6)** avant le sommeil et pendant un nombre déterminé d'heures, le sujet pourra, par jet mental relativement facile (DD5) savoir qu'il rêve et entrer dans un rêve lucide.

Lancer le sort **Rêve Lucide** à plusieurs personnes permet de faire un **Rêve Commun**. Ce dernier est caractérisé par la convergence des rêveurs vers le même **Point de Départ des Rêves**. Cependant, un manque de lucidité (rater son jet mental DD5 pour réaliser que l'on rêve) entraîne une dispersion des personnes vers leurs propres zones de rêve. Il est alors plus difficile aux rêveurs lucides de rejoindre ceux ainsi perdus.

Voici les informations relatives aux jets mentaux nécessaires afin de modifier son environnement lors d'un **rêve lucide**:

Action	Jet de Volonté nécessaire (DD)
Changer un aspect de sa « Région de Rêve »	15
Changer votre apparence	20
Changer l'apparence d'une autre personne lors d'un rêve commun	25 Jet de Sauvegarde DD10
Quitter une « Région de Rêve » vers une autre (individuel ou commun)	15 Jet de Sauvegarde DD10
Quitter une « Région de Rêve » vers la Frontière du Rêve*	25* Jet de Sauvegarde DD10

*Il est possible d'apporter avec soi une personne ou un objet vers la **Frontière du Rêve**. Il faut tout d'abord réussir un jet de « Grapple » sur les personnes non consentantes. Si le jet de Volonté est réussi, la personne ou l'objet sont apportés avec la personne vers la **Frontière du Rêve**.

2.2 La Frontière du Rêve

Limite extrême des Régions de Rêve, elle est atteinte seulement à l'aide de sorts dont **Frontière de Vigdi (Niveau 8)**. Cependant, il semblerait que certaines personnes, plus sensibles à l'Univers des Rêves, peuvent atteindre cette frontière sans l'aide d'un sort mais lors d'un sommeil lucide ou une profonde méditation.

La **Frontière du Rêve** donne accès au concept des « **Trois Mondes** »: le **Réel**, les **Régions de Rêve** et, par la possibilité d'ouverture d'un portail, le **Cœur de Rêve**.

La personne est alors plongée dans un sommeil conscient. Elle a l'impression de sortir de son corps. Elle voit le **Monde Réel** autour d'elle (dont elle-même plongé dans le sommeil) mais aussi, de manière floue, les régions de rêves autour d'elle; c'est-à-dire une vue d'ensemble de la toile formée par ses propres rêves et ceux des autres lors de **rêves communs**. Par des jets mentaux, elle peut entrer dans ces zones et les influencer (voir le tableau en page 8).

Sur la **Frontière de Rêve** tous les concepts sont immatériels, tout comme dans les **Régions de Rêve**. Cependant, les créatures rencontrées sont du domaine « réel » et sont, comme le rêveur, entre la **Réalité**, le **Rêve** et le Plan **Cœur de Rêve**; donc « *matérialisables* » par un portail comme démontré au point 2.3 à la page 9.

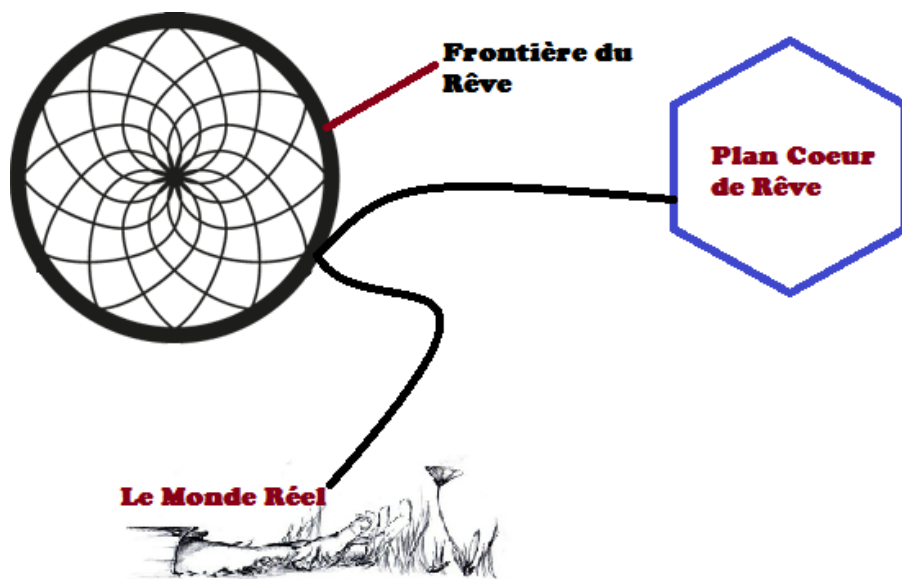


Schéma de la Frontière du Rêve et ses accès aux « Trois Mondes »

Voici les informations relatives aux jets mentaux nécessaires afin d'effectuer certaines actions sur la **Frontière de Rêve**:

Action	Jet de Volonté nécessaire (DD)
Changer votre apparence	25
Changer l'apparence d'une autre personne avec vous*	30 Jet de Sauvegarde DD10
Entrer dans une « Région de Rêve » (individuel ou commun)**	15 Jet de Sauvegarde DD10
Se concentrer (1 minute et DD20) et toucher/déplacer un objet du Monde Réel d'un geste simple et bref	20
Ouvrir un portail vers le Plan « Cœur de Rêve »***	50 Jet de Sauvegarde DD10

* Si la personne n'est pas consentante, elle a la possibilité de faire un jet de sauvegarde.

** La Frontière de Rêve permet au rêveur de sortir de son « corps » et d'avoir un aperçu de ses propres Régions de Rêve et celles des autres lors d'un rêve commun. Il lui est possible de pénétrer à l'intérieur pour en changer le cours.

*** **Attention** : L'ouverture de ce portail rend réel les éléments rêvés et ouvre une faille vers le **Monde Réel** qui peut être utilisée par des êtres du **Cœur de Rêve** et de la **Frontière de Rêve**. (Voir 2.3, page 9)

2.3 Le Plan Cœur de Rêve

Le Plan « **Cœur de Rêve** » est atteignable par la brisure de la **Frontière du Rêve**. Le résultat sera de matérialiser tous les éléments d'un rêve apportés avec soi vers ce Plan. La matérialisation apporte alors ses avantages mais aussi son lot d'inconvénients. Par exemple, il sera possible de « matérialiser » un concept imaginé par un inventeur de là le fait que Vigdi est la patronne de ces derniers. Toutefois, un concept aussi fataliste que la Mort, qui est impossible dans les **Régions de Rêve**, est rendu possible dans le **Cœur de Rêve**.

Cependant, pour passer de la **Frontière du Rêve** au plan **Cœur de Rêve**, il faut de puissants sorts octroyés aux prêtres de Vigdi (**Portail de Vigdi, Niveau 10**) ou une très grande volonté (DD50 nécessaire pour ouvrir un portail). Il est aussi possible d'utiliser un parchemin chargé accessible par la **Frontière du Rêve** via le **Monde Réel**.

Briser la **Frontière du Rêve** pour atteindre le **Cœur de Rêve** a de graves conséquences, même sur le **Monde Réel**. Comme le plan **Cœur de Rêve** est matériel, des créatures peuvent profiter du portail afin d'atteindre le **Monde Réel** ou atteindre et rester sur la **Frontière du Rêve** qui donne un aperçu du **Monde Réel** sans se matérialiser dessus.

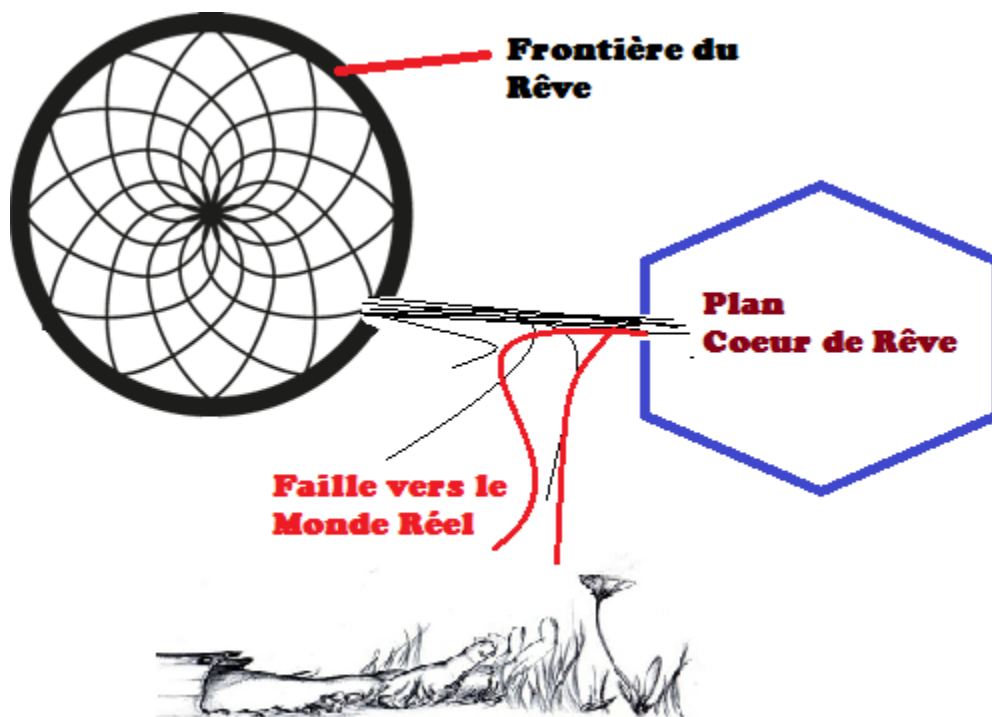


Schéma du passage vers le Plan Cœur de Rêve

Dans ce plan, pour l'avoir moi-même visité, tout est possible : de la moindre invention issue d'une imagination débordante jusqu'aux monstres sanguinaires en passant par les fleurs parlantes et des créatures issues des contes de fée.

Dans le **Cœur de Rêve**, la personne a un certain contrôle; elle est beaucoup moins influençable que lors des rêves mais les jets mentaux permettant de changer les choses (aspect et environnement) sont plus difficiles que dans les **Régions de Rêve** et sur la **Frontière du Rêve** (voir tableau plus bas).

Il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un plan physique et que les combats, blessures et la mort sont réels. La Conscience et l'essence de vie de l'individu qui rêve a été transporté vers ce Plan; pendant ce temps, votre corps semble sans vie. J'ai vu des gens tomber dans cet état pendant des années et finir par mourir sans avoir rouvert les yeux; probablement perdus dans ce monde des plus excentriques.

Voici les actions possibles dans le **Cœur de Rêve** demandant des jets mentaux :

Action	Jet de Volonté nécessaire (DD)
Changer un aspect du « Cœur de Rêve »	40
Changer votre apparence	30
Changer l'apparence d'une autre personne*	35
	Jet de sauvegarde DD5
Quitter le « Cœur de Rêve »**	50

*Le **Cœur de Rêve** étant un Plan proprement dit, il est assujéti à des règles plus « sévères » en ce qui attrait aux changements d'aspects par la Volonté. Il est possible de changer l'apparence d'une personne ou créature qui n'est pas consentante mais le jet de sauvegarde est facile à obtenir rendant la tâche beaucoup plus difficile.

** Quitter le **Cœur de Rêve** demande une très grande force mentale. Plus le temps passe dans ce Plan, plus il sera difficile d'en sortir (DD augmenté). Lors de la sortie, un autre Portail s'ouvre vers le **Monde Réel**, créant une autre faille vers le **Monde Réel**.

3 - Créatures du Cœur de Rêve



Le **Cœur de Rêve** est un endroit fascinant; défiant bien des lois de la Nature Terrestre. Évidemment, on y retrouve une panoplie de concepts, objets et autres personnages inventés de toutes pièces par les esprits plus ou moins tordus des êtres du **Monde Réel**. Par exemple, le célèbre *Château Suspendu du Cap* existe vraiment dans ce Monde ou le *Bonhomme Sept-Heure* qui apparaît aux enfants qui ne sont pas couchés à cette heure précise en passant par les êtres et légendes des Terres étrangères. Il y a un concept qui manque cependant : le Sommeil; ce dernier n'existe pas dans ce tout dernier Monde à la limite du **Néant**.

Dans les écrits de Vigdi, on relate un seul être capable de dormir et rêver dans ce tout dernier **Monde de l'Imaginaire** : l'**Antegon**. Ce dernier serait, toujours selon les écrits, l'Être Suprême des Rêves, la toute dernière et plus puissante créature de ce Plan. Son éveil peut faire basculer tout ce Plan. Cependant, ceci n'est que rumeurs et spéculations; l'**Antegon** reste une énigme pour tous.

Il n'est pas nécessaire d'ajouter que les créatures qu'on retrouve au **Cœur de Rêve** proviennent de toutes sortes de Terres, s'ajoutant à celles des Terres Gelées. De nouvelles races peuvent être rencontrées et, comme dans le **Monde Réel**, le bien et le mal teintent les gens qui y habitent.

D'ailleurs, un prêtre de Vigdi d'Espoir, Capitale du Delta, fait l'étude de ces races et tente de faire les liens entre eux et le **Monde Réel**. Personnellement, je crois qu'il ne faut pas trop jouer dans ce monde; les failles vers le nôtre risquent d'attirer les êtres malveillants et déstabiliser l'équilibre entre le **Monde Réel** et l'**Imaginaire**.

Ce chapitre traitera de deux créatures types du **Cœur de Rêve** : les **Bariaurs** et les **Thieflings**. Les premiers sont des êtres de Bien tandis que les seconds sont maléfiques.

3.1 Créature du Bien : Les Bariaurs

Il existe une race bienveillante particulière au **Monde des Rêves** des Terres Gelées: les **Bariaurs**. Ils sont présents un peu partout, il est même possible de les voir errer dans sur la **Frontière du Rêve**. Ils se matérialisent rarement dans le **Monde Réel** mais utilisent ou créent les portails afin d'accéder la dite **Frontière**.

Leur mission première est de combattre le Mal. Quand ils le trouvent, ils s'embarquent dans d'épiques batailles quitte à en perdre la vie. Ces créatures sont rarement à un endroit sans raison précise, lors des visites de la **Frontière**, les apercevoir indique qu'ils sont en mission. Il est possible de les contacter lors d'un passage à la **Frontière** ou dans le **Cœur de Rêve**.

Description des Bariaurs

Origines :

Natifs des bois imaginaires d'Ysgard, dans le **Cœur de Rêve**, les **Bariaurs** ressemblent à des centaures : hybrides entre le bouc et l'homme.

Personnalité :

Les **Bariaurs** sont sociables mais à première vue ils semblent irresponsables, lunatiques et toujours prêts à quitter l'endroit où ils sont. Ils ne sont guère sédentaires et la recherche incessante du Mal les pousse à voyager beaucoup. Lorsqu'ils sont en mission, ils gardent cependant la tête froide et sont très disciplinés et stratégiques.



Bariaur

Physique :

D'une hauteur dépassant les humains d'environ un pied, ils sont de type « Centaures ». Ils présentent des cornes (pour les mâles) et un bas de corps tel un bouc ainsi qu'un tronc massif, une figure et des bras humains.

Le mâle typique pèse environ 300 livres et la femelle environ 260 livres. Ils atteignent l'âge adulte tels les demi-elfes et peuvent vivre plus de 200 ans.

Relations :

Comme ils sont des êtres sociaux, les **Bariaurs** peuvent se faire allier avec toutes les races « bonnes » mais préfèrent les gnomes, elfes et les halflings. Ils sont fascinés par les races « demi-sang » comme les demi-elfes et les demi-orcs. Même issus d'un Monde Nordique dominé par les nains, c'est à contrecœur qu'ils acceptent de se faire allier avec ces derniers. Les raisons restent encore floues.

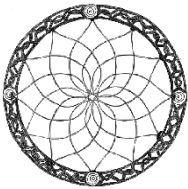
Ils sont méfiants envers toutes les créatures maléfiques mais sont tentés d'analyser les individus avant de les juger.

Alignement :

Étant des êtres dont la valeur première est la *Liberté*, les **Bariaurs** sont habituellement chaotiques bons. Quelques individus peuvent être tentés vers la neutralité et très peu sont maléfiques. Dans ce dernier cas, ils sont chassés et éliminés par les autres.

Religion :

Les **Bariaurs** vénèrent habituellement trois entités plus que les autres :



Vigdi, *Déesse des Rêves, Songes et de l'Imagination*

Créatrice de leur Monde, elle est vénérée habituellement par les plus intellectuels.



Olienkar, *Dieu des Forêts, de la Chasse et de la Pêche*

Étant originaires des Bois d'Ysgard, les nomades et les chasseurs tendent vers cette divinité.



Alidern, *Dieu de la Dignité, du Devoir et des Gardiens*

Souvent vénéré par ceux qui consacrent leur vie à la chasse du Mal et le Devoir de Protection du Bien.

Langues :

Les **Bariaurs** n'ont pas de langue propre à leur race. Ils utilisent le Céleste pour communiquer entre eux et le commun afin de communiquer avec les autres races. Ils ont cependant une fascination pour les langues et aiment apprendre les langues de ceux qu'ils chassent ou protègent.

Aventuriers **Bariaurs** :

La classe favorite des **Bariaurs** est Forestier (Ranger); leurs origines expliquent cette tendance. Cependant, ils sont de très bons guerriers. Ils sont souvent en clan mais il est possible de voir quelques solitaires qui cherchent à combattre le Mal en-dehors de leur Plan soit sur la **Frontière** ou, plus rarement, dans le **Monde Réel**.

Traits raciaux :

- +2 en Force et -2 en Charisme
 - Ils sont puissants mais leurs interactions sociales sont sous-développées (même s'ils sont des êtres sociaux, la négociation n'est pas leur force).
- « **Outsider** », ils gagnent ce trait s'ils ne sont pas dans leur Plan d'origine (**Cœur de Rêve** ou **Frontière**).
- Ne sont pas sujet aux sorts visant seulement les humanoïdes.
- Taille Médium (pas de malus ni de bonus de taille)
- La vitesse de base est de 40
- Ils sont « **Darkvision** » à 60
- Quadrupède :
 - +4 de résistance aux attaques en force (bull rush).
 - Capacité de porter 1 ½ fois plus que la normale pour leur Force.
 - Ils doivent porter une armure spécialement conçue pour les quadrupèdes et ne peuvent porter des bottes destinées aux humanoïdes.
- Attaque en puissance
 - Les **Bariaurs** peuvent faire une attaque simple puissante avec ses cornes donnant des dommages « bludgeoning » de 2d6 + 1 ½ le modifier de Force.
- Résistance aux sorts de 11 + le niveau de classe
- +2 de bonus racial à la Volonté
- Les **Bariaurs** ont des sens aiguisés donnant +2 de bonus à « **Listen** » et « **Spot** »
- Langue automatique : Céleste.
 - Ils peuvent parler l'Infernal et l'Abyssal et ils ont tendance à apprendre la langue de leurs ennemis afin de mieux se préparer à les combattre.
- Classe favorite : Ranger
- Ajustement de classe : +1

3.2 Créature du Mal : Les Thieflings

Le **Cœur de Rêve** n'est, bien évidemment, pas seulement une partie de plaisirs à travers les inventions, concepts, amours et autres fantaisies imaginées par les rêveurs. Une race en particulier arpente le **Cœur de Rêve** et s'avère des plus rusées, subtiles et dangereuses : les **Thieflings**.

Comme les **Bariaurs**, ils peuvent se retrouver sur la **Frontière** et utilisent les portails afin d'accéder au **Monde Réel**; souvent à l'insu des voyageurs inter-planaires.

Ils portent en eux la teinte des Démon et sont souvent persécutés; ainsi, ils cherchent éternellement vengeance.

Description des Thieflings

Origines :

Il est difficile de connaître les vraies origines des **Thieflings**. Plusieurs semblent naître directement au **Cœur de Rêve** et seraient le fruit de l'imagination maléfique d'anciens nécromanciens demandant vengeance pour des raisons obscures. Ils sont l'hybride entre le côté « humains » du **Monde Réel** et les plus pernicieuses intensions de ces derniers.

Personnalité :

Êtres relativement amers, ils sont souvent solitaires et cherchent à éloigner les autres le plus possible; héritage d'un lourd passé sadique et sans considération pour autrui.

Physique :

Ils ont les mêmes caractéristiques physiques que les humains, leurs « ancêtres ». Cependant, les effets de l'hybridation avec le Mal leur donne quelques fois des traits distinctifs comme de petites cornes, yeux rouges, peau rouge, écailles et épines sans compter leurs dents pointues. Plus un individu a de ces caractéristiques spéciales, plus il est marqué par le Mal.

Les **Thieflings** qui ressemblent aux humains ont tendance à être moins maléfiques; sans être totalement de confiance.



Thiefling

Relations :

Les **Thieflings** traitent leurs semblables au même titre que tous : avec méfiance. Ils sont très peu favorables à l'entraide et la confiance est difficile à obtenir. Ils sont traitres de nature : un ami peut devenir un ennemi du jour au lendemain suite à un conflit mineur.

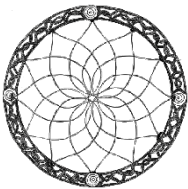
Pour eux, être un **Thiefling** ne donne pas un avantage en termes de « confiance »; ils sont tout aussi méfiants envers leur propre race. Ils entretiennent une aversion pour **Bariaurs** faisant de leur union une quasi impossibilité; une aberration. Cependant, ils sont plus enclin à aider les demi-sang; souvent, eux aussi, victimes de la persécution d'autrui.

Alignement :

Leur alignement, pour la grande majorité, est démoniaque. Il existe quelques groupes plus neutres : ceux présentant un côté humain plus prononcé. Les individus bons sont extrêmement rares et souvent pourchassés et tués par leurs comparses malins.

Religion :

Les **Thieflings** vénèrent habituellement trois entités plus que les autres :



Vigdi, Déesse des Rêves, Songes et de l'Imagination

Créatrice de leur Monde, elle est vénérée habituellement par les plus intellectuels.



Opalitek, Dieu des Secrets et des Voleurs (+ Ses équivalences)

La plupart des **Thieflings** vénèrent cette divinité car ils sont, eux-mêmes, des voleurs et passés maître dans les secrets.



Tersan, Démon des Créatures Hybrides (Aberrations)

Souvent en conflits avec les adorateurs de Vigdi, bien des intellectuels vénèrent Tersan car ils sont convaincus d'être une de ses créations.

Langues :

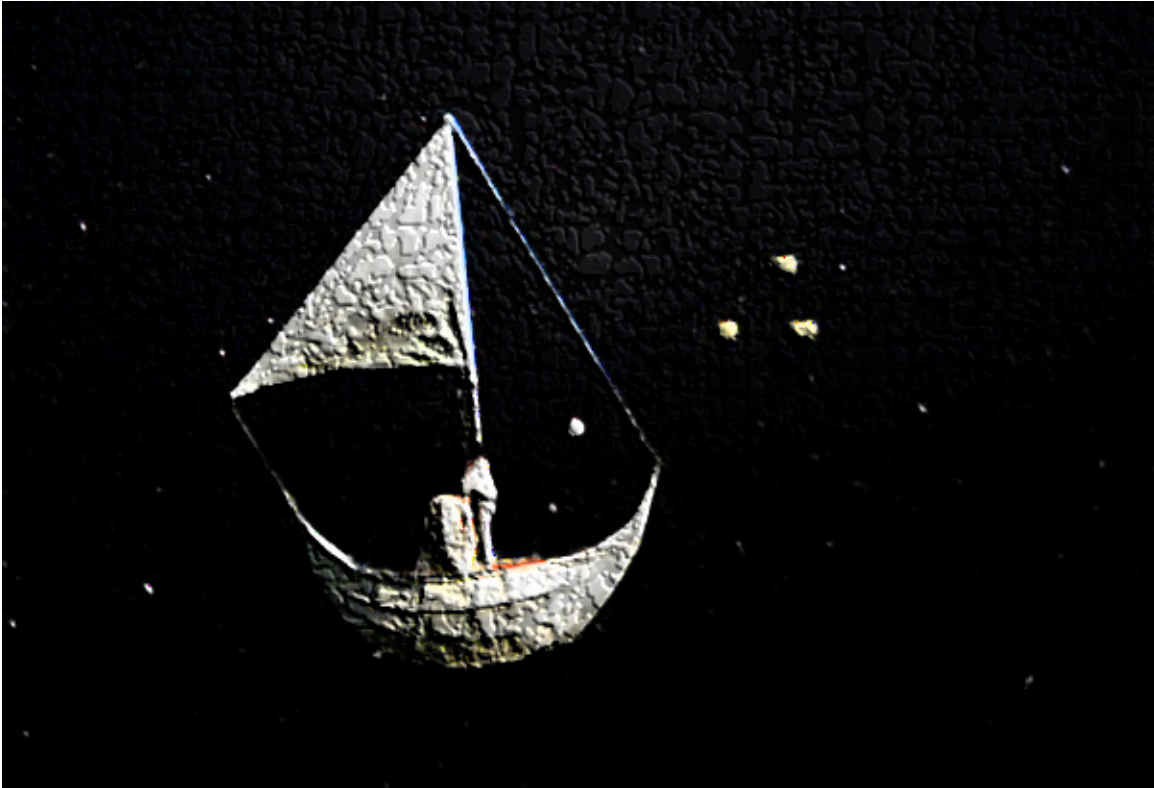
Les **Thieflings** n'ont pas de langue propre à leur race. Ils parlent souvent l'inférieur et l'abyssal ou tout autre langue apprise de leurs parents ou mentor.

Aventuriers **Thieflings** :

La plupart des **Thieflings** sont des voleurs et meurtriers cherchant les intrigues. Quelques individus peuvent vouloir retrouver la Lumière et se sortir de ce monde de dépravations et de meurtres. On les retrouve, pour la plupart, dans le **Cœur de Rêve**. Quelques individus sont présents sur la **Frontière** cherchant un portail afin d'atteindre le **Monde Réel** parce que, bien au contraire des **Bariaurs**, ils n'ont pas la possibilité de créer des portails. Faire traverser, volontairement, un **Thiefling** vers le **Monde Réel** demande une étude du passé de ce dernier; son accès au **Monde Réel** peut entraîner de graves conséquences.

Traits raciaux :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence et -2 en Charisme
- « **Outsider** », ils gagnent ce trait s'ils ne sont pas dans leur Plan d'origine (**Cœur de Rêve** ou **Frontière**).
- Ne sont pas sujet aux sorts visant seulement les humanoïdes.
- Taille Médium (pas de malus ni de bonus de taille)
- La vitesse de base est de 30
- Ils sont « **Darkvision** » à 60
- Bonus racial de +2 en *Bluff* et *Hide*
- Un **Thiefling** peut lancer « *Darkness* » une fois par jour
- Résistance de +5 :
 - Au froid
 - À l'électricité
 - Feu
- Quelques individus peuvent absorber et lancer l'énergie emmagasinée d'un piège ou sort sur son ennemi
- Ils peuvent parler l'Inférieur et l'Abyssal.
- Classe favorite : Voleur
- Ajustement de classe : +1



« Naviguer l'Imaginaire »

Gravure sur cuir

Par Jorkel Tiken

Musée des Arts Bardiques du Mont-Carmin

Beneg'aar, 3-101

4 - Sigrid



Comme raconté en préambule, mes rêves ont longtemps été hantés par une personne : Sigrid. Cette dernière tentait, nuit après nuit, de me faire réaliser tous les pouvoirs enfouis dans le fameux Monde Imaginaire.

Tranquillement, j'ai pu contrôler, avec aisance, les aspects de mes rêves et cauchemars. Certaines missions, dans le **Monde Réel**, m'ont permis d'obtenir des informations, items et outils afin d'évoluer dans mes Songes. Petit à petit, la femme en recherche de but de vie que j'étais est devenue une femme accomplie prêtresse de Vigdi apte à ouvrir le portail vers le **Cœur de Rêve**.

Mes apprentissages « accompagnés » terminés, je dois évoluer par moi-même et atteindre le sommet de mes connaissances avant le trépas.

Qui est Sigrid ?

Il s'agit d'une Porteuse; celle de Vigdi.

Elle prend la forme d'une femme dans les rêves. Souvent, on la voit comme on imagine une femme de confiance, forte et dégageant un aura de bonté extrême. Pour les plus démoniaques individus, elle est présente dans les songes comme une femme dégageant un mépris et extrême hypocrisie.

Mais pourquoi une telle dualité ? Parce qu'à l'image de toutes les divinités Nordiques, Vidgi n'est ni d'un côté, ni de l'autre. Elle s'ajuste à la personne qui la prie; le Bien et Mal teintant tous les Êtres, elle s'ajuste à ces derniers.

Comme Porteuse, Sigrid ne se montre qu'à des personnes empruntées d'une certaine mission. Elle apporte les enseignements de Vigdi pour, éventuellement, aider à servir sa Déesse.

Sigrid est temporaire, comme tous les autres Porteurs de Dieux Nordiques. Les écrits parlent d'une éventuellement bataille afin de la remplacer par une de ces plus fortes et fidèles prêtresses. Peut-être ferais-je parti, un jour, de cette bataille... en fait je l'espère de tout cœur.



« Les Messagères »

Peinture sur toile

Par Vilma Cirrus

Collection Privée

Primm, 3-417

Conclusion



Pour le moment je ne peux écrire autres choses sur le sujet du **Monde des Rêves**. Je n'ai pas terminé mes études et, comme pour toutes connaissances, il faut éviter de tout dévoiler sur papier; rien de mieux que de parler à ceux qui ont tenus la plume.

Par conséquence, je lègue ces écrits comme document de fin d'études au Phare de l'Alliance. Puisse la Vie me mener vers d'autres enseignements tout aussi précieux que ceux apportés dans cette maison d'enseignement.

J'espère que cette base vous donnera envie d'en savoir plus sur ce fabuleux Monde et ma Déesse. Je publierai, probablement, d'autres essais en vue de la rédaction d'un éventuel livre avant mon trépas.

Vilma Cirrus

Bibliographie



« **Les Écrits de Vigdi** », Temple de Vigdi – Merhunes, Province d'Albar

« **Écrits Sacrés de Vigdi** », Grande Bibliothèque Nordique d'Olstem - Olstem, Province des Îles Nordiques

« **Ouvrage privé de Oltergorn Civicul** », trouvé dans un tombeau près de Merhunes, Province d'Albar

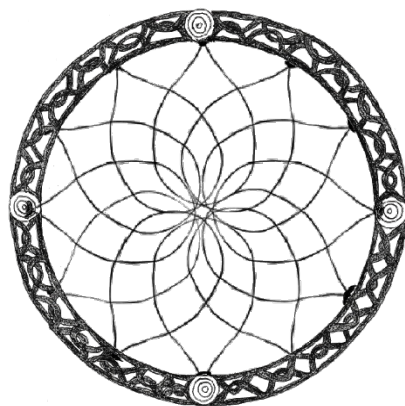
Remerciements particuliers

Eäriel Hurilal, prêtre et enseignant du Phare de l'Alliance - Pour ses conseils et son enseignement au cours de mes études épiscopales

Ylnor Tabor, prêtre et responsable des Écrits Sacrés de la Grande Bibliothèque d'Olstem – Pour les accès aux Écrits Sacrés de Vigdi

« **L'Ordre de Vigdi** » de Merhunes - Pour leur aide et le précieux Savoir

Hector Civicul, roturier de Merhunes – Pour m'avoir donné accès au Savoir de son aïeul, Oltergorn



« Tolidem relivek oktyl Vigdi »
« Vigdi, veille sur les écrits de tes fidèles »