

Julien Dorvennes

Les Échecs Draconiques

Cette aide de jeu pour Rêve de Dragon s'inspire librement des échecs draconiques évoqués dans Du Voyages & des Voyageurs. En termes de jeu, apprendre à jouer aux échecs demande un jet en INTELLECT/Jeu à -7 (périodicité 60 mn). Disputer une partie demande un jet en INTELLECT/Jeu à -7 (périodicité 30 mn, 3 points de tâche). Le joueur qui commence à l'initiative de l'attaque.

Les échecs draconiques, se jouent à deux joueurs sur un échiquier carré de sept cases sur sept. Les cases sont toutes blanches et les bordures marquées d'un trait noir.

Chaque joueur dispose de quatorze pièces : la maison, sept arbres et six figures, le voyageur, le haut-rêvant, la pucelle, le groin, le ménestrel et l'archer.

Les pièces noires sont appelées *sinistrantes*, les pièces blanches *dextrיות*.

On détermine au hasard qui commence et place sa maison en premier. La pièce ne bouge pas de la partie, mais on la place où on veut sur l'échiquier.

À son tour, un joueur ne peut jouer qu'un coup. Il peut soit poser un arbre sur n'importe quelle case de l'échiquier (la pièce est fixe et sert d'obstacle) ; soit introduire une figure en jeu en la plaçant sur la case de la maison ; soit jouer une figure. On ne peut pas passer, il faut jouer à son tour.

Le but du jeu est de prendre la maison adverse, c'est-à-dire d'y poser une figure au moment où la maison est vide. On ne peut mettre sa propre maison en danger, volontairement ou non. Si c'est involontairement, l'adversaire annonce "Péril en la demeure."

Il ne pas y avoir plus de deux figures par maison. Quand elle est dans sa maison, une figure ne peut être tuée, abattue, violée ou charmée. Quand ils sont dans leur maison, l'archer ne peut tirer de ses flèches et le haut-rêvant ne peut utiliser sa magie.

Deux pièces ne peuvent occuper la même case hormis dans la maison. Seule la pucelle peut se trouver sur la même case qu'une figure adverse sauf la pucelle, le ménestrel ou le groin. Une figure *tuée*, *abattue* ou *violée* est retirée du jeu, pas une figure endormie. Une figure *endormie* peut être tuée, abattue ou violée. Un arbre *consumé* est définitivement retiré du jeu.

Tous les figures, hormis le voyageur, peuvent se déplacent d'une case horizontalement, verticalement ou en diagonale. Elles ne peuvent agir quand elles sont dans la maison.

L'archer peut abattre une pièce adverse à deux cases

ou plus horizontalement, verticalement ou en diagonale, à moins que sa cible ne soit protégée par un arbre. L'archer ne peut pas non plus tirer par dessus une figure endormie. Il ne se déplace pas quand il abat une figure.

Le **groin** peut tuer une figure sur une case adjacente, ou la violer s'il s'agit de la pucelle. Il se déplace alors sur cette case.

S'il ne se déplace pas, le **haut-rêvant** peut consumer un arbre sur une case adjacente. Il peut également endormir ou réveiller une figure sur une case adjacente. Dans les deux cas, le haut-rêvant reste immobile. On place une figure endormie couchée. On relève une figure réveillée. Une figure endormie le reste au moins un tour. Une figure réveillée ne peut être immédiatement rendormie. Un arbre consumé ne peut être immédiatement remplacé.

Le **voyageur** peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut horizontalement, verticalement ou en diagonale à moins d'être arrêté par un arbre ou une figure (éventuellement endormie). Le voyageur peut tuer toute figure, sauf le groin ou la pucelle, en venant sur sa case. Il ne peut tuer le groin adverse que si son ménestrel ou son haut-rêvant est sur une case adjacente au groin, ou si son archer est sur une case adjacente au voyageur mais pas adjacente au groin.

La **pucelle** charme une figure adverse, sauf la pucelle, le ménestrel ou le groin. En venant sur la même case que lui, elle l'empêche tant qu'elle reste sur la même case de se déplacer, de tuer, de tirer, de réveiller ou d'endormir une autre figure ou de consumer un arbre. Quand la pucelle charme une figure adverse, son joueur peut récupérer une figure précédemment tuée ou abattue.

Le **ménestrel** empêche, par son chant, toute figure adverse, sauf le groin, de tuer, endormir ou charmer une de vos figures. Son chant résonne en permanence autour de lui sur une case adjacente et sur deux cases horizontalement et verticalement. Si le chant des deux ménestrels résonnent sur une même case, ou plusieurs, il s'interrompt.

Certaines variantes admettent que l'archer tire sur deux figures à la fois si son joueur sacrifie un arbre en réserve. Certaines autres admettent aussi que l'on agrandissent sa maison d'une case en sacrifiant un arbre en réserve. Dans certaines variantes également, le but du jeu est de capturer une pièce adverse, généralement le groin ou la pucelle. Une variante, enfin, oblige le groin à prendre la pucelle.