

## CONTENU

Prologue – notes de l'auteur	
Pourquoi <i>Dreamraiders</i> .....	008
Introduction : <i>Dreamraiders</i> .....	010
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?.....	011
Organisation du contenu.....	013

## LIVRE UN

Règles (I) : Création de personnages.....	017
Phases de création.....	017
Prologue (I) : Amis absents.....	026
1. Le présent.....	026
2. Le passé : Davalos.....	029
3. Le présent : retrouvailles.....	030
4. Le passé : Sawyer.....	031
5. Le présent : Yggdrasil.....	033
Règles (II) : Mécanique de base.....	037
Scénarios oniriques.....	037
Sphères.....	037
Obstacles et menaces.....	038
Lancer les dés.....	040
Rounds.....	041
Conséquences.....	042
Domages physiques.....	043
Personnages non-joueurs.....	045
Conflits entre <i>Dreamraiders</i> .....	046
Acte un : Veille éternelle.....	049
1. Introduction : joueurs.....	049
2. Introduction : meneur de jeu.....	062
3. Le choix.....	069

## LIVRE DEUX

Interlude : Dure réalité.....	077
1. Retour à la réalité.....	077
2. Conséquences.....	078
3. Alison Castle-Davalos.....	079
4. Rêve-le encore, Sam.....	081
Règles (III) : Parcourir le rêve.....	082
Équilibre onirique.....	082
Déséquilibre onirique.....	085
Capacités oniriques.....	085
Le prix des rêves.....	091
Acte deux : Complexe du Messie.....	091
1. Introduction : joueurs.....	091
2. Introduction : meneur de jeu.....	091
3. Faux réveil.....	096
4. La vérité à propos d'Alison.....	099

Règles (M) : Aventures de <i>Dreamraiders</i> .....	100
Narration.....	100
Structure de l'aventure.....	102
Distorsions oniriques.....	104
Équilibre onirique du rêve.....	104
Troisième acte : résolution du rêve.....	108

## LIVRE TROIS

Interlude : Réveils difficiles.....	111
1. Se réveiller... pour de vrai, cette fois.....	111
2. Le retour de Davalos.....	112
3. Cauchemars authentiques.....	115
4. Thérapie de groupe.....	118
Règles (V) : <i>Dreamraiders : Sit &amp; Play</i> .....	120
Acte trois : Rêveurs et vaincus.....	124
1. Introduction.....	124
2. Dossiers.....	125
3. Ennemi juré.....	129
4. Réveils dans des mondes opposés.....	131

## LIVRE QUATRE

Interlude : Légendes vivantes.....	133
Introduction pour les personnages joueurs.....	134
Le Croisement.....	135
F.A.Q. : Devenir un <i>Dreamrider</i> .....	136
Épilogue.....	137
Règles (VI) : <i>Dreamriders</i> .....	138
Création de personnages.....	138
Règles pour les <i>Dreamriders</i> .....	142
Aventures de <i>Dreamriders</i> .....	144
Aventure d'introduction : Unité Bêta.....	150
Bêtaverse.....	150
Antécédents.....	150
Premier acte : présentation.....	153
Interlude (I).....	156
Deuxième acte : déroulement.....	158
Interlude (II).....	161
Troisième acte : résolution.....	162
Clôturer l'aventure Unité Bêta.....	163

## LIVRE CINQ

Introduction : <i>Dreamriders</i> vs <i>Dreamraiders</i> .....	165
Prélude : Quand les rêves se percutent... ..	165
1. Bilan des pertes.....	165

2. Événement onirique en cours.....	167
1. <i>In media res</i> .....	169
2. Cassandra ou Lisandra.....	170
Antécédents.....	171
Premier acte : Présentation.....	174
<i>Dreamraiders</i> : Point d'accès.....	174
<i>Dreamraiders</i> : La scène.....	174
<i>Dreamriders</i> : Point d'accès.....	176
<i>Dreamriders</i> : La scène.....	176
Deuxième acte : Déroulement.....	178
Velasco Fuentemayor.....	178
Samir Rakhesuddin.....	181
Joao Do Santos.....	183
Interlude : Point de non-retour.....	185
Règles (VII) : Crossover.....	186
1. Organiser les joueurs.....	186
2. Les règles de tout crossover.....	189
Troisième acte : Résolution.....	190
Amanda Rockstone, la Réveuse.....	190
Nadia Petrova, l'Obscur.....	192
Épilogue : Le rêve des justes.....	193
Vaincre Davalos... De nouveau.....	195

## LIVRE SIX

Épilogue : <i>Dreamraiders</i> .....	197
1. Retour à la réalité.....	197
2. Conséquences.....	197
3. À partir de maintenant.....	199
Règles (VIII) : Expérience et récompense.....	200
Les points de succès.....	200
Expérience.....	200
Les souvenirs.....	200
Récompense.....	204
Aventure d'introduction : Rêve éveillé.....	205
Prélude.....	205
Amnésiques.....	206
La société Yggdrasil.....	207
Yggdrasil.....	208
Dans le rêve.....	209
Blackmen.....	211
Le Complexe du Messie.....	212
<i>Dreamraiders</i> .....	213
Règles (IX) : <i>Dream&amp;Play</i> .....	214
Les prémices de <i>Dreamraiders : Sit &amp; Play</i> .....	214
Présentation d'un module : le dream-dossier.....	215
Récapitulatif des règles.....	222
Feuilles de personnage.....	223

« Écoute, je vais être honnête avec toi. Je souffre d'insomnie depuis sept ans. Et ce qui s'est passé cette fois-là n'est rien d'autre pour moi qu'une nuit parmi tant d'autres, compris ? »

Rupert A. Mannors. SDF. (Bristol, Angleterre)

« Je me souviens que nous étions arrivés à Kaboul après un vol horrible et le matin suivant nous devions partir tôt pour une séance dans le désert. Il était trois heures du matin quand quelque chose m'a réveillé. Pas la peine de me demander ce que c'était, mais j'avais les yeux ouverts comme des soucoupes. Et pas moyen de fermer les yeux. »

Yaqub Akbar. Photographe. (Kaboul, Afghanistan)

« Oui, bien sûr que je m'en souviens. Ils avaient passé toute la matinée à diffuser des infos sur ce qu'il se passait en Europe et en Asie. Du coup, je n'ai pas été étonnée de voir le président en direct vers midi annoncer qu'il n'y avait pas lieu de paniquer. Les gens pensaient vraiment que cela n'atteindrait pas les États-Unis. »

Rachel Barrymore. Serveuse. (Los Angeles, États-Unis)

« Vous connaissez ce sentiment d'impuissance qui vous envahit lorsque tous ces putains de vols sont annulés ? Imaginez ça pour quelqu'un qui a déjà passé neuf heures sans dormir. »

Oscar Pinto. Musicien professionnel. (La Paz, Bolivie)

« Les premiers commerces à tomber ont été les pharmacies. Mon beau-frère qui en possédait une m'a raconté qu'il n'a pas pris la peine d'empêcher les pillages. Ceux qui ne s'entretenaient pas pour récupérer une poignée de somnifères finissaient par faire une overdose. Et c'était les plus chanceux, vous comprenez ? Au moins ces malheureux ont réussi à fermer l'œil. Et de façon définitive. »

Antonietta Massili. Commerçante. (Florence, Italie)

« On n'avait pas dormi depuis déjà un bon moment quand Crâne de Lion nous a réunis. Il nous a dit que l'Esprit des Rêves avait volé les forces de nos ennemis et que nous devions profiter de cette occasion pour écraser les rebelles. L'un de nous a demandé à Crâne de Lion pourquoi l'Esprit des Rêves nous avait également volé nos forces. C'est alors que Crâne de Lion a éclaté de rire. Il l'a mis en joue avec sa Kalashnikov et a appuyé sur la détente. Personne n'a reposé la question. Lorsque nous sommes partis, c'était avec plus de fatigue que de peur. »

Kopeno Hawatsani. Guénilero. (Harare, Zimbabwe)

« Les sirènes de la police s'entendaient au loin et on pouvait voir les flammes du quartier de Shinjuku depuis la fenêtre. C'est alors que père et mère sont entrés dans notre chambre. Ils avaient mis leur kimono de cérémonie et nous ont proposé des petites pilules bleues. Je leur ai dit que celles qu'ils nous avaient données avant n'avaient pas fait d'effet. Je me souviens que père a essayé de sourire, me disant que celles-ci fonctionneraient. J'ai fixé le visage de mère et... son regard. Je pouvais voir dans ses yeux ce qui allait se passer. »

Shinjo Takamasharu. Seule survivante de la secte

« Soleil Suprême » (Tokyo, Japon)

Entre le 22 et le 23 mai 2012, la population humaine de la planète Terre a souffert d'un épisode mondial d'insomnie. Ce phénomène fut baptisé « la Grande Veille » par les médias.

Bien que plusieurs incidents aient été identifiés sur toute la planète, les premiers cas d'insomnie de masse sont apparus en Europe Orientale et en Asie. Des milliers de témoignages affirment que « quelque chose » les a subitement réveillés.

Passé les douze premières heures après les premiers cas rapportés, les effets de la Grande Veille atteignirent finalement le continent américain. L'ampleur mondiale de la pandémie se confirmait.

Suite aux premiers accidents, les principaux aéroports de la planète fermèrent leurs portes par prévention.

L'état d'urgence fut déclaré dans au moins une centaine de pays à mesure que les premières émeutes éclataient dans les zones les plus peuplées.

Alors que les heures passaient, l'intensité des violences alla décroissant à cause de la fatigue grandissante.

À ce jour, on ne connaît pas le chiffre exact de suicides qui ont eu lieu pendant la Grande Veille.

Quelques minutes avant minuit, heure de Londres, on comptait par centaines les personnes qui semblaient tomber dans un profond sommeil. Soixante-douze heures après son commencement, la Grande Veille était officiellement déclarée comme terminée.

Dès lors que la normalité revenait dans les rues des principales villes du monde, les Nations Unies approuvèrent la création d'une commission chargée d'enquêter sur les causes du phénomène connu sous le nom de Grande Veille.

Depuis l'incident, plus d'une centaine de groupes terroristes, activistes et organisations religieuses se sont attribués la responsabilité d'avoir provoqué la Grande Veille.

Bien qu'il n'y ait pas de version officielle des faits, chaque jour, des centaines de nouvelles théories apparaissent sur Internet quant à l'origine de la Grande Veille. Les explications les plus fréquentes parlent de nazis, d'extraterrestres ou des scénaristes de la série télévisée *Lost*.

Les pertes économiques engendrées par la Grande Veille sont estimées en milliards. Les pertes de vies humaines restent incalculables à ce jour.

Six mois ont passés depuis la Grande Veille.

Aujourd'hui, personne ne sait ce qui l'a provoquée.

Personne ne peut être certain qu'elle ne se reproduira pas.

« Je te jure que j'étais sur le point d'envoyer tout bouler. Sérieusement. J'étais même monté sur le toit. Je n'ai pas été surpris d'y croiser un autre type qui pensait faire la même chose. On était là, deux inconnus aux yeux injectés de sang et prêts à tout pour trouver ce putain de sommeil. C'est alors qu'on a commencé à entendre les voix. Dans tout le foutu quartier. Des rires et des cris de joie. Les téléphones portables ont commencé à sonner dans tous les sens et la nouvelle s'est propagée comme une trainée de poudre, bordel. Je te jure qu'on aurait dit qu'une guerre était terminée. Les gens se prenaient dans les bras, riaient comme des fous, uniquement parce qu'un mec à la radio avait dit qu'à Londres, ils avaient réussi à dormir à nouveau. »

Hans Kaufmann. Étudiant. (Berlin, Allemagne)

« On pouvait le voir sur tous les médias : les politiciens disant que la crise était terminée et qu'on pouvait dormir à nouveau. Mais franchement, comment pouvaient-ils en être si sûrs ? Pendant des semaines, nous avons été nombreux à avoir du mal à trouver le sommeil. Pourquoi ? Parce que personne ne pouvait nous assurer que cela n'allait pas se répéter. »

Cassandra Bonarevska. Médecin. (Saint Petersburg, Russie)

« C'était Dieu. C'était sa manière de nous dire que nous ne faisons pas les choses bien. Que ce n'est pas bien que deux hommes partagent la même couche ou qu'on ait un président noir. Oui, c'était Dieu. Je n'en ai pas le moindre doute. »

Agnes O' Brannan. Fanatique religieuse. (San Antonio, États-Unis)

« Si l'envie vous prend de rechercher des informations sur la Grande Veille sur le Net, soyez prêt à plonger dans le plus grand océan de poubelle conspirationniste de l'histoire. Comprenez que pour les conspirationnistes, la Grande Veille a été le meilleur épisode de leur vie depuis la balle magique de Kennedy. »

Bertrand Deveraux. Social Manager. (Rabat, Maroc)

« Des séquelles ? Voyez, il y a toute une sous-culture qui tourne autour de ce qui est arrivé. À New Delhi, par exemple, des groupes de gamins essaient de déclencher une nouvelle Grande Veille, en restant éveillés le plus longtemps possible. Et que dire des "insomniadromes", ces locaux illégaux qui accueillent des gens prêts à passer le maximum de temps réveillés grâce à toutes sortes de drogues. Il y en a de Shanghai à Lisbonne, dans toutes les grandes villes. Oui, pour moi aussi, il s'agit d'un groupe d'illuminés. Mais j'ai eu un client qui avait l'habitude d'aller dans ce genre d'endroit. Quand je lui ai demandé pourquoi il le faisait, il m'a regardé avec sérieux. Puis il m'a dit que la Grande Veille avait été le seul moment où tout le monde était enfin uni par quelque chose, et que cela lui avait permis de se sentir faire partie de quelque chose de plus grand. »

Sandra Pedralves. Psychologue. (Sao Paulo, Brésil)

« Ils essaient de le cacher. Les gouvernements, les multinationales... Tous les groupes de pouvoir font ce qu'ils peuvent pour le cacher. Mais c'est impossible. Il suffit de jeter un coup d'œil à des informations comme celle-ci : un immeuble de bureaux dans le Michigan qui se transforme en un clin d'œil en une sorte de colonie de moisissure géante. Ou les voitures qui ont commencé à léviter sur ce pont parisien. Ou encore cette série de meurtres en masse qui a eu lieu dans les salles de cinéma de toute la côte orientale australienne. Oui, avant la Grande Veille, il existait aussi des événements qui semblaient sortir tout droit de la Quatrième Dimension. Mais jamais à ce niveau, croyez-moi... Les gens commencent à se rendre compte que depuis la Grande Veille, la vie n'est pas redevenue normale. Au contraire. C'est comme si cela n'avait été que le signal de départ. »

Guy Morris « Chasseur de Mystères ». Animateur Radio. (Sydney, Australie)

# DREAMRAIDERS

**D**reamraiders est un jeu de rôle, non ? Vous pouvez être tranquille : il l'est bien. Tout au long de ces pages, vous trouverez les règles pour que vous, et avant tout vos joueurs, puissiez entrer dans le monde des Pillards des rêves. Des hommes et des femmes qui, pour lutter contre les effets que la Grande Veille a causé sur le monde réel, devront s'introduire dans l'esprit de certaines personnes et explorer le dangereux royaume infini des rêves.

En plus des règles pour développer et jouer vos propres lieux oniriques et vos aventures dans le monde de *Dreamraiders*, qui seraient l'équivalent d'épisodes d'une supposée série télévisée, vous trouverez dans ce livre ce que nous pourrions définir comme étant l'épisode pilote. Il s'agit d'une aventure dense pensée pour que vous la fassiez jouer à votre groupe de jeu habituel. Les joueurs se mettront dans la peau d'un groupe de personnes qui, pour certaines raisons personnelles, ont fini par être ceux qui devront mettre fin à la Grande Veille.

Pour la situer chronologiquement, cette campagne d'introduction se passe durant les soixante-douze heures de l'épisode d'insomnie mondiale. Néanmoins, la fin de la Grande Veille correspond simplement au premier acte de cette aventure. Tout au long des chapitres, la campagne sert de tutoriel, aidant le meneur de jeu et les joueurs à se familiariser avec le système de jeu. Parallèlement, les personnages principaux – interprétés par les joueurs – vont

découvrir dans leur propre chair les séquelles que la Grande Veille a laissée derrière elle.

D'autre part, les décisions prises par les joueurs, à travers leurs personnages, vont non seulement modifier la façon dont la Grande Veille sera stoppée (dans l'hypothèse qu'elle le soit), mais détermineront également le style de jeu que sera *Dreamraiders*. En effet, mis à part le fait qu'elles partagent les mêmes règles de base (un même moteur de jeu), *Dreamraiders* propose deux façons d'aborder l'exploration du royaume des rêves. À un point précis de la campagne d'initiation, les décisions des protagonistes (les personnages menés par les joueurs) détermineront si « la réalité doit être protégée » (ce qui deviendra alors un jeu d'infiltration dans l'esprit de certaines personnes pour éviter que leurs projections oniriques aient des conséquences désastreuses dans le monde réel) ou si « la réalité est un mensonge » (transformant le jeu en une odyssée entre réalités alternatives et mondes possibles).

Selon la décision prise par les joueurs, le jeu offre deux modes distincts. Pour chacun d'eux, les objectifs des personnages et la nature de leurs aventures seront différents. Ce seront deux points de vue qui ne sont en réalité que les deux faces d'une même médaille.

*Depuis la Grande Veille, quelque chose a changé dans le monde.  
Partout ont lieu des événements inexplicables.  
Impossible.*

*Des distorsions dans le tissu même de la réalité...  
... sans d'autre lien entre elles que de défier toute logique  
ou raison.*

*Les responsables sont des personnes normales et ordinaires...  
... possédant, sans le savoir, un pouvoir incommensurable.*

*Le pouvoir d'altérer la réalité...  
On l'appelle le Complexe du Messie.*

## DREAMRAIDERS

Seul un petit groupe de personnes connaît la vérité...  
Son existence est l'un des secrets les mieux gardés de la planète...

Ce sont les Pillards des rêves  
Capables d'entrer dans l'esprit de ceux qui souffrent du  
Complexe du Messie.

Leur mission est d'identifier et d'éliminer ces menaces.  
Et la seule façon de le faire...  
... c'est de l'intérieur.

## PREMIER MODE LA RÉALITÉ DOIT ÊTRE PROTÉGÉE

Le premier principe de *Dreamraiders* aborde le point de vue suivant : l'événement traumatique de la « Grande Veille » aurait altéré le tissu cérébral de certaines personnes partout sur Terre. Cette altération est difficile à détecter – à peine une minuscule tumeur,

presque imperceptible pour un scanner ordinaire, mais ses effets sont dévastateurs. Sans en être conscient, le patient a la capacité d'altérer la réalité uniquement avec le pouvoir de son imagination. Cependant, l'exercice de ce pouvoir de manière inconsciente et sans contrôle cause des distorsions agressives et surnaturelles du monde réel... Dans la plupart des cas, il s'agit des projections des peurs, des doutes, des haines et même des cauchemars de ces individus. Cette infection est connue sous le nom de Complexe du Messie.

Bien que les déformations de la réalité soient facilement détectables, il n'y a aucune manière de savoir qui est la personne qui est en train de les projeter. Il n'y a donc pas moyen de savoir qui sont ces bombes à retardement humaines. Et la seule façon de les désactiver est d'employer le dispositif Yggdrasil. Connecté à cette machine, seul un groupe de personnes sélectionnées est capable d'entrer dans l'esprit de celui qui projette ces altérations dans le monde réel. En s'introduisant dans son esprit, ils pourront non seulement connaître son identité, mais également désactiver son pouvoir.

Le problème réside dans le coût qui accompagne cette déconnexion. La seule façon d'éteindre ce don aussi terrible qu'incontrôlable est d'effacer les souvenirs du patient. C'est l'origine de ce qu'on appelle le Mal de Morphée et son lien avec les phénomènes paranormaux.

Paradoxalement, seuls ceux qui ont vécu cet effacement sont à même de se connecter au dispositif Yggdrasil. Par conséquent, ce sont uniquement ceux qui ont souffert du Complexe du Messie qui sont capables de synchroniser leurs esprits avec la machine et ainsi accéder à la psyché d'autres personnes atteintes du même mal.

Heureusement, en plus de freiner l'incursion d'éléments imaginaires et de cauchemars dans le monde réel, le contact avec le dispositif Yggdrasil stimule le tissu cérébral des Pillards eux-mêmes, leur permettant de retrouver leurs souvenirs perdus sans prendre le risque de retrouver leur terrible pouvoir de modification de la réalité.

*La réalité telle que nous la connaissons...  
...est fausse.  
C'est un rêve.*

*Un rêve dans lequel nous sommes prisonniers...  
...alors que nos corps sont enfermés dans le  
Croisement.*

*Une prison au-delà du temps et de l'espace...  
...le monde d'une race d'êtres extradimensionnels et  
métamorphes.*

*Il s'agissait des Chroniqueurs.*

*Leur mission était de veiller au maintien de l'ordre entre les  
mondes possibles.*

*Leur nature fut corrompue par l'envie, les transformant en autre  
chose...  
les Obscurs.*

*Ils ont visité tous les mondes possibles...*

*...ils ont usurpé nos identités...*

*...et ont vécu nos vies comme si c'était les leurs.*

## DREAMRIDERS

Cependant, il existe une brèche dans le Croisement.

Nous, une poignée de héros et vilains, avons réussi à nous en échapper.

Nous avons navigué sur le fleuve d'énergie qui connecte les mondes possibles...

le groupe le plus hétéroclite de personnes et de créatures que l'imagination puisse concevoir... nous voyageons d'une réalité à une autre.

Luttant contre chaque Obscur qui croise notre chemin.

Essayant d'oublier les souvenirs d'une vie fausse...

...et découvrant peu à peu qui nous sommes réellement.

On nous connaît comme les Cavaliers des rêves.

Car à l'image des rêves qui passent rarement deux fois dans un même esprit...

nous nous arrêtons rarement deux fois...

...dans un même monde.

## DEUXIÈME MODE LA RÉALITÉ EST UN MENSONGE

Le deuxième mode est ce qui ressemble à une histoire épique, pour ne pas dire super héroïque. Il part du principe que dès que leurs esprits sont connectés à la machine Yggdrasil, celle-ci leur révèle alors une terrible vérité : le monde réel, tel que nous le connaissons, est faux. La vie que nous avons vécue comme réelle n'est rien d'autre qu'un rêve dans lequel nous maintenons plongés des êtres extradimensionnels connus sous le nom d'Obscurs.

En réalité, nos corps se trouvent enfermés dans une prison dimensionnelle appelée Croisement. Un cimetière de héros (et occasionnellement de vilains) provenant de tous les mondes et réalités possibles, dans lesquels les Obscurs se sont introduit, profitant de leur capacité de métamorphose et prenant la place de ces héros (et vilains) au moment où ils auraient dû mourir. Ainsi, pendant qu'ils usurpent leur identité en faisant croire qu'ils ont miraculeusement survécu au danger qui aurait dû les tuer, les véritables héros et vilains sont enfermés

dans une prison dimensionnelle, plongés dans une somnolence éternelle, rêvant d'une vie quotidienne, ordinaire... réelle.

Lorsque le dispositif Yggdrasil a été mis en marche, il a créé une brèche dans l'illusion, provoquant le réveil de quelques héros et vilains puis leur évasion depuis le Croisement. Ceux-ci entreprendront un voyage à travers les différents mondes possibles, démarrant un combat pour récupérer leurs identités perdues et retourner dans leurs mondes d'origine.

Cette version mélange des éléments de Matrix ou Passé Virtuel avec des séries faisant référence à des sauts dans le temps et l'espace telles que Doctor Who et Sliders : les mondes parallèles... Les personnages renoncent au vrai monde pour se lancer dans une odyssee à travers des mondes et des réalités alternatives. Leur objectif ? Lutter contre la présence des Obscurs dans chacun de ces mondes et tenter de récupérer leurs vrais souvenirs en tant que héros ou vilains. Ce sera uniquement lorsqu'ils auront remplacé les souvenirs implantés (réels et quotidiens) par leurs vrais souvenirs effacés par les Obscurs qu'ils pourront retourner dans leurs mondes et réalités d'origine.

Sous ce mode, *Dreamriders* devient un jeu de rôle aux ambiances multiples, permettant de jouer tous les types d'aventure que vous souhaitez, les protagonistes sautant d'un univers à un autre en affrontant les terribles Obscurs dans chacun de ces univers.

## QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

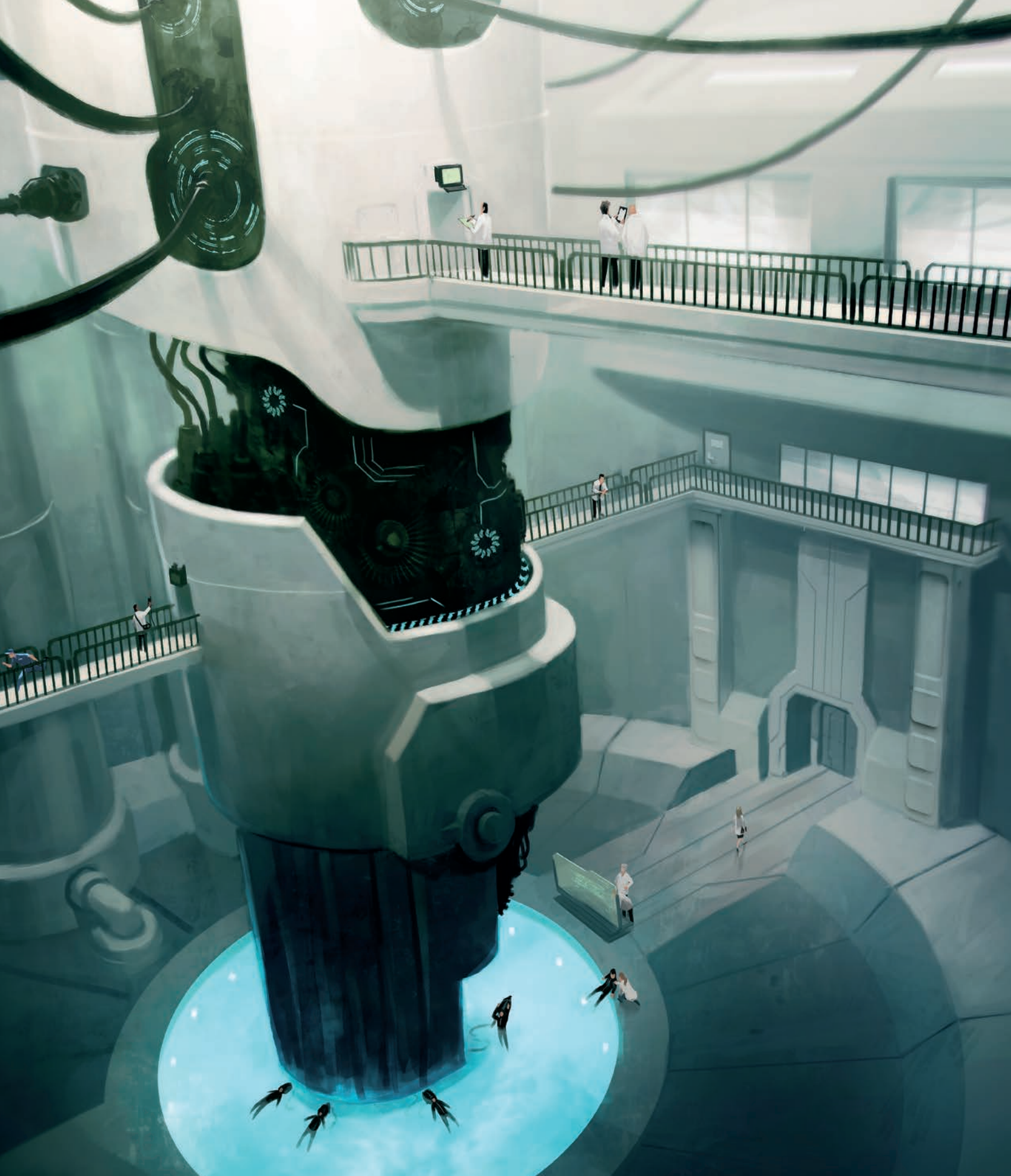
*Dreamriders* est un jeu de rôle. De fait, de par sa complexité, ce n'est peut-être pas le plus idéal pour se lancer dans ce domaine. Cela dit, ce n'est probablement pas le cas non plus de L'Appel de Cthulhu et pourtant, ce fut celui grâce auquel j'ai mordu à l'hameçon de ce merveilleux monde ludique. Par conséquent, il vaut mieux que vous ignoriez mes craintes et s'il s'agit de votre premier jeu de rôle, soyez les bienvenus !

Les jeux de rôle sont une activité ludique qui adopte des éléments de jeux de société traditionnels (les joueurs assis autour d'une table utilisent un système de lancers de dés pour décider s'ils réussissent ou non leurs objectifs). À cela on ajoute des facettes de la narration orale (la même histoire est racontée tout au long du jeu par tous les participants). Le troisième ingrédient est une dose importante d'improvisation théâtrale (chaque joueur interprète l'un des personnages de l'histoire alors qu'un des participants, nommé meneur de jeu, donne vie aux autres personnages de la « pièce »).

Ainsi, dans tout jeu de rôle vous pouvez assumer deux rôles : ou vous êtes l'un des joueurs, ou vous êtes le meneur de jeu. Selon le rôle que vous aurez décidé de tenir, vous aurez certaines responsabilités...

### Que font les joueurs ?

- Les joueurs créent les protagonistes de l'histoire. En s'aidant des règles, indications et conseils de ce manuel, ils conçoivent et définissent les personnages autour desquels l'histoire sera racontée. Chaque joueur crée un seul protagoniste (celui qu'il va interpréter).



**LEVRE UN**

# CRÉATION DE PERSONNAGES

**C**e chapitre présente les règles de base de la création de personnages : les notions élémentaires nécessaires aux joueurs afin qu'ils conçoivent ceux qui deviendront les protagonistes de la campagne d'introduction de *Dream Raiders*.

Ce prélude à la campagne, en plus de présenter ces règles de création, sert à présenter les protagonistes de cette histoire. Par souci de cohérence avec le script, ils ont tous une trentaine d'années et ont vécu les vies les plus ordinaires qui soient.

Mais pendant un temps, lors de leur année de terminale, ils ont tous fait partie d'un programme de bourses élitiste, le programme des Jeunes Talents de la Fondation Davalos. Il y a plus d'une décennie maintenant que nos protagonistes ont passé une année entière de préparation et d'études dans un centre situé sur l'île d'Aurigny, dans le Canal de la Manche. Il s'agissait pour eux d'une grande opportunité car cela leur a permis d'accéder à des universités et des métiers auxquels ils n'auraient jamais pu prétendre autrement.

Cette année-là, ils ont fait la connaissance de deux personnes qui auront un rôle important dans le développement de la Grande Veille. Il s'agit du philanthrope multimillionnaire Joseph Castle-Davalos et d'un jeune homme appelé Richard Sawyer.

Qu'ils aient fait une carrière internationale pleine de succès ou une succession d'échecs tant professionnels que personnels, ils ont laissé derrière eux ce qu'était leur vie durant cette année-là. Ils n'ont jamais repris contact entre eux, ni avec ceux qu'ils ont connu à cette époque...

Mais cela est sur le point de changer.

## PHASES DE CRÉATION

### DONNÉES PERSONNELLES

- › **Tranche d'âge** : En tant que joueur, la première décision à prendre est l'âge du personnage. De cette information en découlent les

Tranche d'âge	Enfant (8 - 14 ans)	Adolescent (15 - 19 ans)	Jeune (20 - 35 ans)	Adulte (36 - 55 ans)	Senior (56 +)
Points de Caractéristiques	8	10	11	10	9
Polaroids/Souvenirs	2	3	4	5	4
Points Oniriques	5	3	2	2	3

suivantes. Elle conditionne non seulement les autres données personnelles, mais également le nombre de points que le joueur pourra répartir entre les capacités et aptitudes du personnage. Dans la campagne d'introduction, nous considérons que tous les protagonistes entrent dans la tranche d'âge « jeune ».

- › **Nom du personnage** : Il ne faut pas oublier de « baptiser » son personnage. Cela peut être un nom complet (avec le nom de famille qui correspond), un simple prénom ou un pseudo.
- › **Aspect physique** : Il s'agit d'une brève description du personnage. Couleur des yeux, de la peau, des cheveux, la corpulence... Pour faciliter les choses, les joueurs peuvent s'en remettre au physique d'un acteur connu. En recourant au comparatif de la télévision, vous pouvez vous demander quel acteur ou actrice vous voudriez que le personnage incarne si vous mettiez en place une série télévisée... sans vous soucier du budget, évidemment !
- › **Occupation** : Le plus facile est sans doute de choisir un métier (avocat, médecin, journaliste...), mais il peut également s'agir de la manière dont le personnage gagne sa vie. Petit escroc, starlette de pacotille ou mendiant peuvent également être considérés comme des occupations. Dans tous les cas, ce que fait le personnage pour gagner sa vie détermine dans une grande partie ses scores de jeu (par rapport à ses caractéristiques et ses spécialités).

Concernant les protagonistes de la campagne d'initiation, il faut tenir compte qu'ils ont tous passé un an à la Fondation Davalos et, par conséquent, ils ont tous pu avoir accès à l'université de leur choix (même s'ils n'ont pas réussi à terminer leurs études pour une raison quelconque ou qu'ils ont fini par travailler dans un autre domaine).

Par exemple : Pour jouer l'aventure d'initiation, José décide que son personnage sera Charlie Carver, 32 ans, un trader. José le décrit comme étant un homme de corpulence moyenne, afro-américain et le crâne rasé. Il décide qu'il aime porter des costumes chers et des lunettes de soleil dès qu'il le peut.

### CARACTÉRISTIQUES

Au moment de voir de quoi notre personnage est capable en jeu, il est important de prêter attention à ses caractéristiques et aux valeurs qui leur sont assignées. Le chiffre attribué permet de sa-

# TETSUO NAKAMOTO

32 ans. Journaliste d'investigation (Los Angeles).

# DREAMRAIDERS

## DESCRIPTION

Issu d'une riche famille japonaise possédant des entreprises d'informatique et de métallurgie, vos ancêtres étaient des samourais, ce qui explique la tentative de votre père de vous transmettre de fortes valeurs traditionnelles... en dépit de votre fascination pour la culture occidentale. Aujourd'hui, votre famille vous a répudié.

Vous avez été une proie facile pour les brutes de l'internet d'excellence où vos parents vous ont envoyé. Un jour, vous êtes resté enfermé pendant presque vingt-quatre heures dans un placard à balais.

Vous êtes entré à Stanford pour vous préparer à devenir l'héritier de l'empire familial. Vous avez abandonné quelques mois après, dégoûté par le monde de l'entreprise. Avec le peu d'argent que vous possédiez, vous vous êtes acheté une fourgonnette d'occasion pour parcourir les États-Unis pendant deux ans.

Votre grande sœur, Akemi, avait quitté la maison familiale longtemps avant vous. C'est elle qui vous a trouvé votre premier travail comme photographe dans un journal de Los Angeles. Cependant, à cause de son caractère maniaco-dépressif et de son addiction aux drogues, vous vous sentez responsable d'elle.

LIVRE UN

**NATURA** 3  
**SAVOIR** 3  
**IMAGO** 2  
**PHYSIQUE** 2  
**REALITAS** 4  
**COMBAT** 2  
**MNEMORE** 2  
**ASTUCE** 4

## CONSTANTES VITALES



## CONSTANTES ONIRIQUES



## SOUVENIRS

**Photo** : Vieux portrait de famille d'un mariage japonais, tous vêtus des habits traditionnels.

**Phobie** : Vous souffrez de claustrophobie.

**Objet** : Une fourgonnette Volkswagen T3 d'occasion.

**Objet** : Une dose de cocaïne.

**Lieu** : Un manoir proche d'une falaise (voir page 30 du manuel)  
 Seuls les personnages qui joueront la campagne d'initiation posséderont ce souvenir. Ignorez-le si les personnages sont utilisés pour une autre aventure.

## SPECIALITÉS

Traditions japonaises	1
Se cacher	2
Courir	1
Conduire une voiture	2
Mécanique	1
Premiers soins	1
Flair du journaliste	2
Photographie	1

Ce souvenir n'a pas de spécialité et sa signification est dévoilée dans le prologue de la campagne d'initiation (« Amis Absents »).

**CREATIO** 4  
**MORPHO** 0



# RAVEN SPEEDLIGHT

NATURA



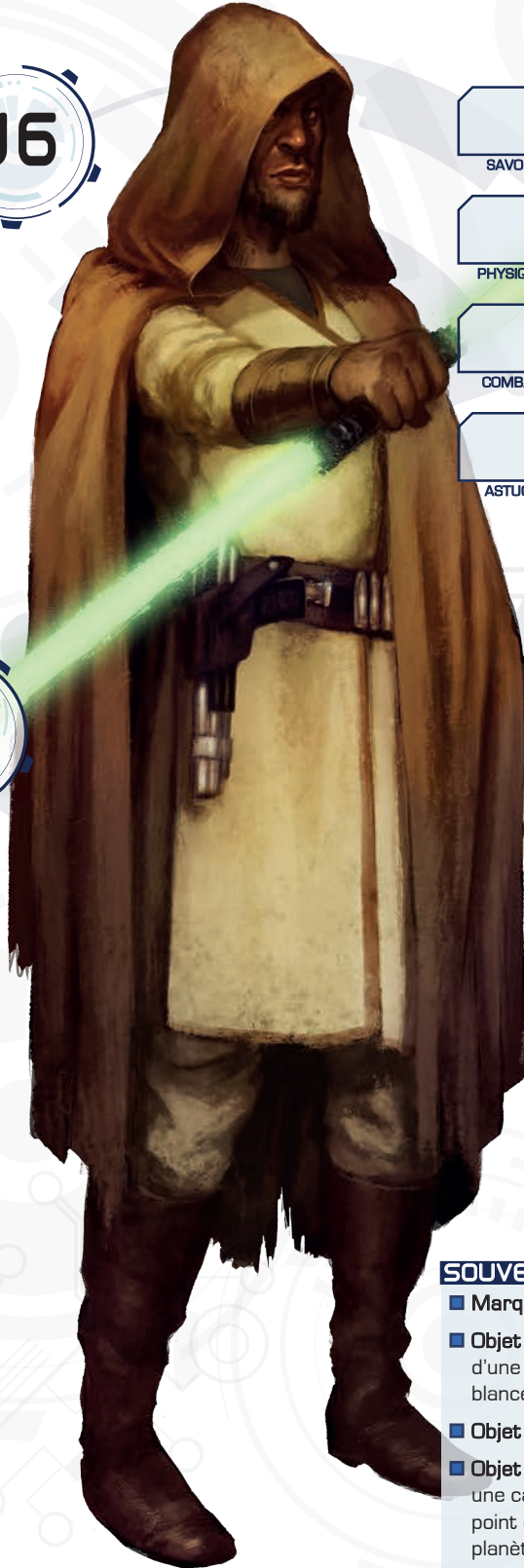
IMAGO



REALITAS



MNEMORE



## INFORMATIONS

- **Monde / Genre** : Aventure dans un Futur Intergalactique.
- **Contexte historique** : Cette réalité se situe dans un futur très éloigné de notre XXI<sup>e</sup> siècle. L'humanité a atteint les étoiles, laissant derrière elle (loin derrière) sa planète d'origine, colonisant d'autres mondes et d'autres galaxies. Pour de nombreux humains, la Terre n'est rien de plus qu'un mythe. Il est possible qu'elle ait même été détruite.
- **Éléments étrangers** : La maîtrise du voyage dans l'hyperespace et la technologie laser ont permis à l'humanité de visiter et de coloniser toutes sortes de mondes. Cela implique le contact avec des races extraterrestres intelligentes, avec lesquelles existent des relations allant de fraternité pacifique à la haine la plus intense. Il existe de plus une coalition de mondes connue sous le nom d'Iconoclastes : une alliance de races intergalactiques (dont font partie les humains) qui luttent pour une union des cultures et des civilisations, en éliminant toutes les croyances particulières. Sous la symbolique couleur blanche, les Iconoclastes se répandent par le cosmos tel un empire implacable, assimilant les civilisations... ou les détruisant si elles refusent d'abandonner leur identité.

La dernière tentative pour s'opposer à eux a été le fait d'un culte intergalactique connu sous le nom des Croyants. Des moines guerriers, originaires de nombreuses planètes différentes, doués de pouvoirs paranormaux et luttant pour la liberté de croyance face aux Iconoclastes. Ils ont tous été vaincus et exterminés... ou presque.



SAVOIR



PHYSIQUE



COMBAT



ASTUCE

## SPECIALITÉS

Avancées

Baton d'énergie psychique	2
Contrôle mental	2
Don des langues	1
Télékinésie	2

## SOUVENIRS

- **Marque corporelle** : Un code-barres tatoué sur la nuque.
- **Objet** : Une holocarte reproduisant l'image d'un individu enveloppé d'une tunique identique à celle que vous portez. Au vu de la ressemblance, il pourrait être un parent, peut-être votre père ou un proche.
- **Objet** : Carte d'identification d'un cargo stellaire.
- **Objet** : Un petit disque en métal qui, en pressant un bouton, projette une carte holographique d'une région de l'espace. On remarque un point clignotant au milieu de nulle part (il ne semble pas y avoir de planète ou d'astéroïde à ces coordonnées).