

L'ORGUEIL D'OLYMPE

La présente histoire a été conçue comme une aventure de présentation du jeu **Dreamraiders**. Elle suit donc une structure cohérente linéaire (voir page 102 du manuel de base). Dans cette aventure, les protagonistes sont invités par la Société Yggdrasil sur l'île d'Aurigny, dans le Canal de la Manche, pour affronter une crise majeure. Une étrange tempête s'est formée à Stockholm, en Suède, et on soupçonne que la cause puisse provenir d'une victime du Mal de Morphée. En tant que Dreamraiders, les personnages joueurs devront s'infiltrer dans le monde des rêves, trouver le Rêveur et le réveiller. Si les choses tournent mal, ils devront même envisager de le tuer pour empêcher des malheurs plus graves.

Le Rêveur qui génère tout ceci n'est autre que Dmitri Stomovlov, un esprit brillant entravé par la mesquinerie de son père, Nikola Stomovlov, candidat au Prix Nobel de Physique jusqu'à ce que soit démontré qu'il avait falsifié tous ses résultats. Cela fait déjà longtemps que Nikola est mort, mais le monde des scientifiques est petit et personne n'a confiance en ce fils d'escroc. Tout ceci s'est entortillé dans le rêve de Dmitri, où son père, nommé Nikola Newton dans cette «réalité», est considéré comme le génie qui a construit une cité dans le ciel qu'il a appelée Olympe, en hommage à son épouse et dont il s'attribue tous les mérites tandis que son fils, le véritable créateur de la cité, pourrit dans un cachot.

SCÉNARIO ONIRIQUE OLYMPE

Imago 🌀 d10, Mnemore 🌀 d8, Realitas 🌀 d6, Natura 🌀 d4

Olympe est une cité dans le ciel fondée par Nikola Newton, un visionnaire qui a fui les «terrestres» et s'est élevé dans les cieux. Les habitants d'Olympe n'ont pas besoin de remonter leurs manches pour travailler, car les Gardiens, des hybrides mi-hommes mi-machines, le font pour eux. Nikola vit dans la Demeure du Gouverneur avec sa femme Olympe et leur fils Dmitri.

- Lieu : Une cité volante dans les années cinquante.
- Références : *BioShock Infinite* (jeu vidéo), *Capitaine Sky et le Monde de demain* (film).

ACTE 1

Selon la structure linéaire, l'acte commence avec l'arrivée des protagonistes à Olympe. Dans cette réalité, ils sont des citoyens de la classe moyenne d'Olympe. La ville entière ressent un mélange d'enthousiasme et de tristesse à cause de ce qui se passera aujourd'hui : le Grand Inventeur et Gouverneur Nikola Newton dirigera la cité volante au-dessus de Stockholm, émerveillant le monde par sa grandeur et les autres inventions qu'il a été capable de créer, comme les Gardiens, hybrides mi-hommes mi-machines construits avec les morts de la ville, qui continuent ainsi à la servir après leurs trépas.

Le principal objectif de cet Acte 1 sera de diriger les protagonistes jusqu'à la Demeure du Gouverneur, où Nikola réside, car c'est apparemment lui le Rêveur.

Dans cet acte, se déplacer dans la cité représentera un obstacle de Mnemore 🌀 6. Par ailleurs, affronter les occupants de la ville sera une barrière d'Imago 🌀 6 (s'il s'agit de Gardiens) ou de Realitas 🌀 2 (si ce sont des citoyens).

ACTE 2

Les protagonistes s'infiltreront dans la Demeure du Gouverneur et, tandis qu'ils s'ouvrent un chemin jusqu'à lui, ils découvrent le secret le mieux gardé de Nikola : son véritable fils, Dmitri Newton, est enfermé dans les oubliettes. Arriver jusqu'à lui suppose de combattre les Gardiens et d'autres créatures similaires surgis de l'esprit de Dmitri, qui se révèle être le vrai Rêveur.

Dans cet acte, s'infiltrer dans la Demeure du Gouverneur constituera un obstacle de Mnemore 🌀 8, alors que les Gardiens représenteront une barrière d'Imago 🌀 8.

ACTE 3

Les protagonistes atteignent les cachots et trouvent Dmitri. Un affrontement physique avec lui pourra se finir avec sa mort dans le monde réel. La meilleure manière de le libérer est de réussir à ce que Nikola admette son échec devant tout Olympe et le reste du monde, de réconcilier le fils avec son passé et de lui donner ainsi la force nécessaire pour affronter le futur.

Dans cet acte, atteindre les cachots représentera un obstacle de Mnemore 🌀 8, et les Gardiens d'élite seront un obstacle unique d'Imago 🌀 10.

DMITRI STOMOLOV, LE RÊVEUR

Savoir	4	🌀 Natura	d4
Physique	2	🌀 Imago	d10
Combat	2	🌀 Realitas	d6
Astuce	3	🌀 Mnemore	d8

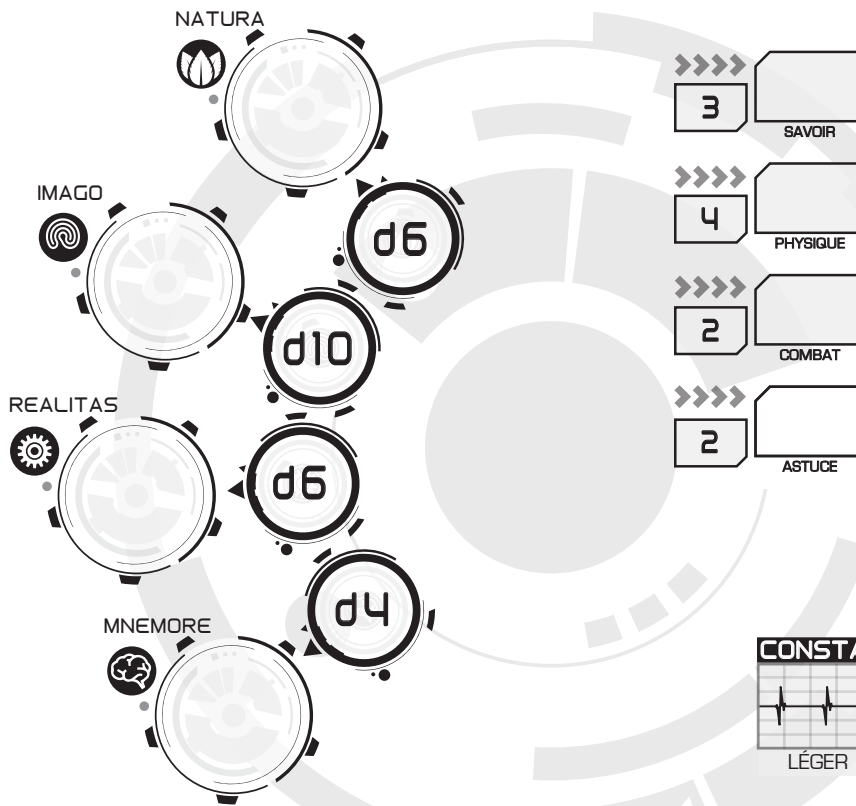
Spécialités

Assembler des machines	2	🌀 Creatio	2
Autodéfense	2	🌀 Morpho	0
Physique théorique	2		
Mécanique	2		
Discret	3		

DESCRIPTION

Mens sana in corpore sano est votre devise. Vous aimez les exercices physiques depuis l'école primaire et arrivé au lycée, cela vous a permis de surpasser les examens les plus difficiles. Vous êtes entré à l'université avec une bourse et grâce au soutien des professeurs, vous avez décroché un diplôme. Vous n'étiez cependant pas assez bon pour devenir un sportif professionnel, mais vous avez continué à vous défoncer au gymnase comme si vous en étiez un. Finalement, la gymnastique est devenue votre principale passion et, jusqu'à ce que vous commenciez à travailler comme Dreamraider, c'était votre manière de vous évader de la routine de votre travail de bureau dans lequel, soit dit en passant, vous vous débrouillez plutôt bien.

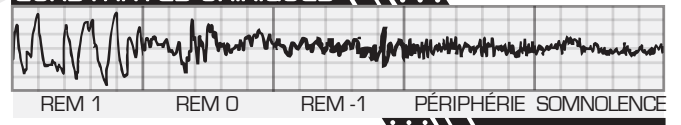
Depuis que vous êtes un Dreamraider, vous avez acquis une certaine réputation dans ce milieu. Vous vous démarquez comme une personne résolue et réfléchie, malgré vos 25 ans tout juste fêtés. Lorsque vous travaillez avec votre camarade tacticien, les choses se passent particulièrement bien, car vous vous comprenez d'un simple regard.



CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONIRIQUES



SOUVENIRS

Objet : Des haltères.

Événement : Un oreiller trempé de sueur.

Événement : Paranoïa « effet l'an 2000 ».

Souvenir : Fracture de la cheville.

SPECIALITÉS

Taekwondo 2
Force 2

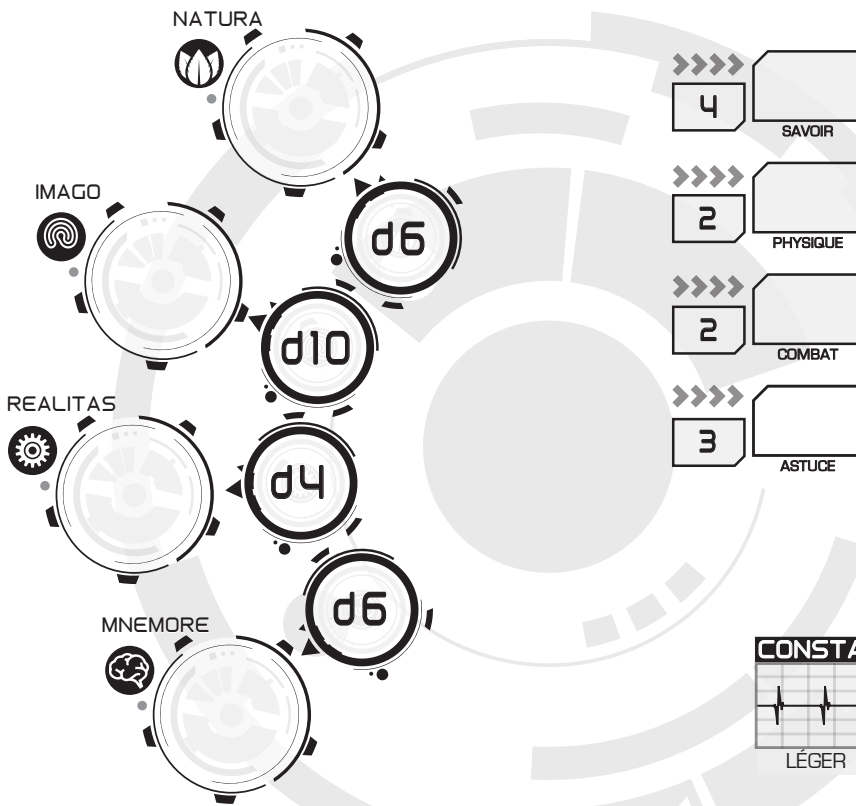
Calme sous la pression 2

Informatique 2
Électronique 1

Courir 2



DREAMRAIDERS



DESCRIPTION

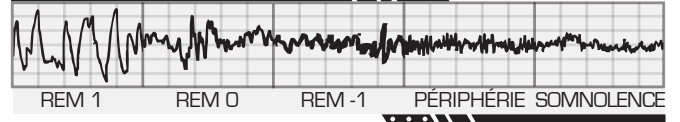
À 33 ans, la plupart des gens vous voient comme une personne respectable, cultivée et intéressante. Votre accent anglais et vos études universitaires en Lettres ont amené les gens à penser que vous êtes une personne à qui il faut parler, même si vous n'avez absolument aucune idée de ce que vous dites. Et cela arrive de plus en plus souvent. Vous ne l'avez pas admis, mais vous avez un problème de drogue. Ce qui a commencé par des joints à l'université a évolué en shoots en discothèque. Vous investissez d'ailleurs une grande quantité de vos gains en trips qui vous font sentir une meilleure personne.

La mort de votre père est à l'origine de tout. Vous aviez toujours eu une relation compliquée avec lui et quand il est tombé malade, vous avez pensé qu'il irait mieux et que vous auriez le temps de vous rapprocher de lui plus tard. Mais il est mort sans que vous puissiez lui dire au revoir. Cela vous a marqué plus que vous voulez bien le reconnaître et vous vous êtes réfugié dans les discothèques et les bars malfamés. Vous vous demandez même parfois s'il ne serait pas mieux de rester pour toujours dans le monde des rêves.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONIRIQUES

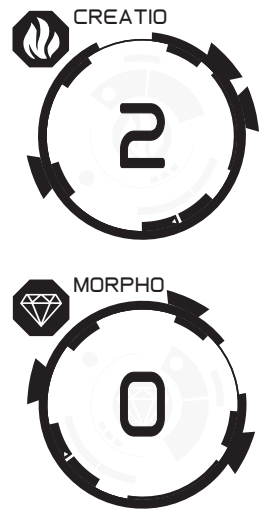


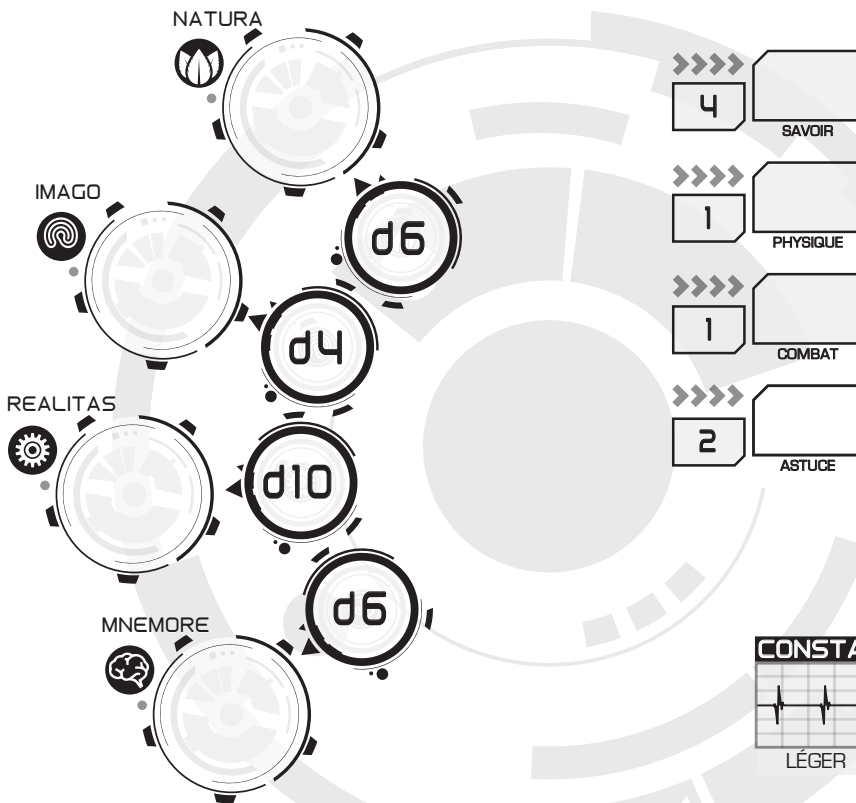
SOUVENIRS

- Lieu :** Une discothèque.
- Objet :** Collection de livres.
- Souvenir :** Piscine Yggdrasil.
- Lieu :** Le bar de Tommy.

SPECIALITÉS

- Briser la glace 2
- Auto-défense 1
- Autodidacte 2
- Monde des rêves 1
- Bas-fonds 2
- Tolérance aux drogues 2





DESCRIPTION

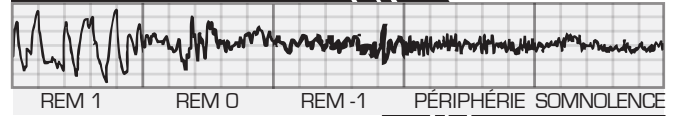
Avant de devenir un Dreamraider, personne ne vous prenait au sérieux. Malgré un quotient intellectuel parmi les plus élevés, vous n'êtes qu'un enfant de 10 ans. Vous en avez toujours été conscient et vous vous étiez résigné à attendre 10 ans de plus pour être pris au sérieux. Mais le Mal de Morphée a tout changé. Les gens ont commencé à vous voir autrement depuis que vous avez récupéré et que vous êtes capable de vous introduire dans les rêves des autres, où vous pouvez prendre n'importe quelle apparence en accord avec votre maturité. Vous avez même coordonné plusieurs opérations avec succès. Hors des rêves, cependant, les choses ont tendance à revenir à leur point de départ et cela vous énerve toujours quand on vous demande quel jouet vous voulez avec le menu enfant dans les restaurants.

Un exemple de personne qui vous traite pour qui vous êtes est le technicien du groupe. Vous vous comprenez sans avoir besoin de parler et vous avez résolu ensemble de grands problèmes dans le monde des rêves. Vous faites une bonne équipe, mais vous n'osez pas vous rapprocher davantage de lui par peur de découvrir qu'en réalité, il ne vous voit que comme un gamin.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONIRIQUES



SOUVENIRS

Objet : Bulletin de notes d'école primaire.

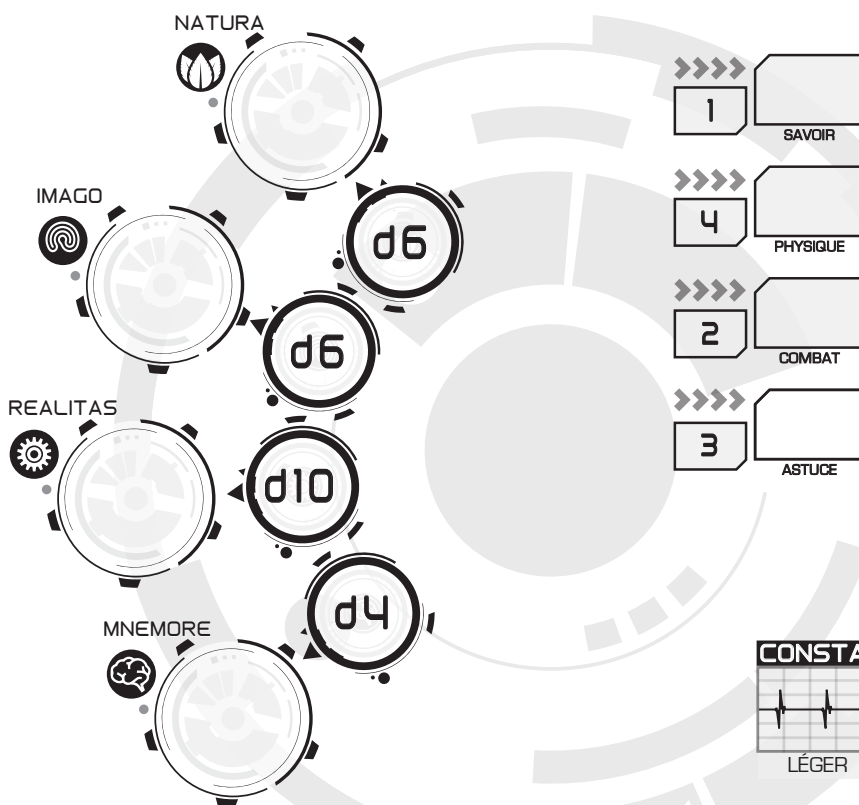
Objet : Risk [jeu de plateau].

SPÉCIALITÉS

Endurer les coups 1
Chimie 2
Négociation 2

Stratégie 2
Armes à feu 1





DESCRIPTION

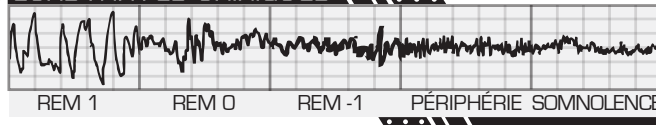
Si, en cours de chimie, on vous avait dit que vous finiriez par aller dans les rêves des autres, vous ne l'auriez jamais cru. Vous auriez sans doute plaisanté en disant apparaître dans les rêves coquins de quelqu'un de votre classe. Mais après tout, vous n'êtes qu'une adolescente et vous êtes supposée avoir les hormones en ébullition, non ? C'est en tout cas une excuse aussi bonne qu'une autre pour faire ce que vous voulez. Vous le reconnaissez, vous avez du mal à vous soumettre à l'autorité. Peut-être qu'un psychologue dirait que cela est dû à votre relation difficile avec votre mère. Vous êtes simplement assez intelligente pour comprendre comment fonctionnent les choses sans que quelqu'un ne vous le dise. Certes, vous vous trompez parfois. Mais vous savez aussi en gérer les conséquences.

Peut-être est-ce à cause de cette tendance à réagir avec impulsivité que vous vous débrouillez si bien en extérieur, sautant, grimpant aux murs, etc. C'est comme si quelqu'un se tenait sur vos épaules pour vous dire quand sauter, plier le genou... Dans une autre vie, vous avez dû être gymnaste ou athlète, mais maintenant, avec le monde des rêves à votre disposition, vous savez clairement qui vous êtes : une Dreamraider.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONIRIQUES



SOUVENIRS

Souvenir : Une femme très attirante.

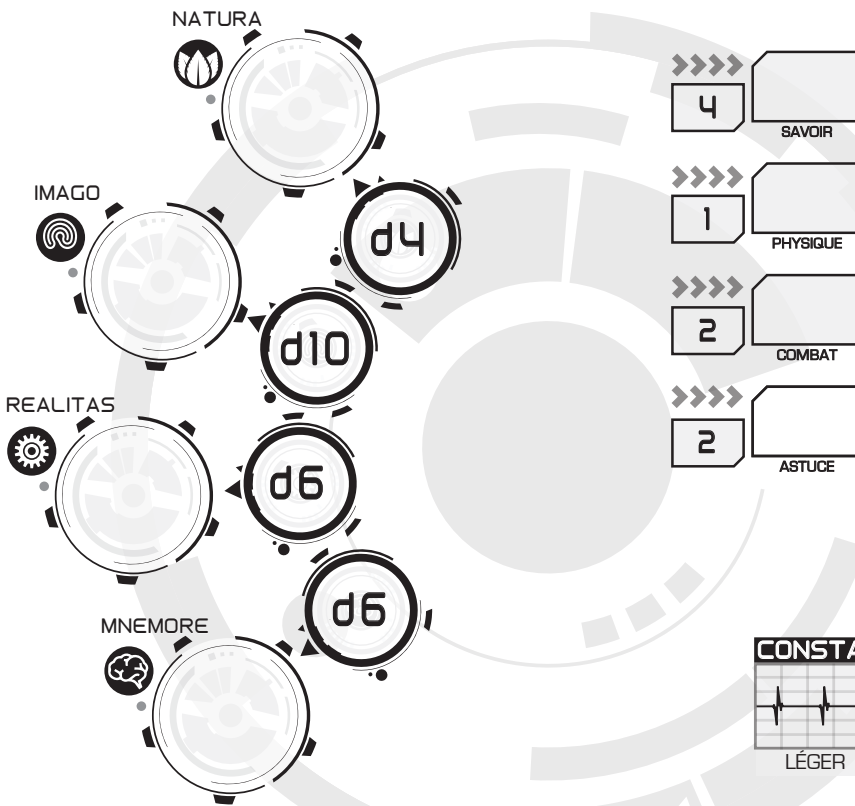
Lieu : Salle de cour de lycée.

Objet : Une carte à collectionner de Michael Jordan.

SPECIALITÉS

Séduction	2
Persuasion	1
Consciente de tout	2
Endurance	2
Musculature	1
Bagarres	2





DESCRIPTION

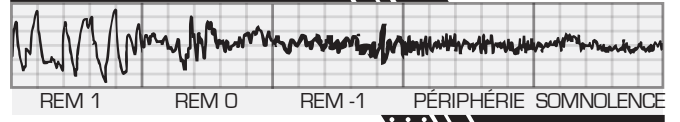
Avec vos 56 ans, vous pensiez que vous étiez déjà au crépuscule de votre vie. Vous étiez un professionnel compétent, avec de l'expérience et une position confortable. Votre fils était votre plus grande fierté et vous étiez sûr qu'il irait bien plus loin que vous. Mais votre fils a soudainement disparu sans laisser de trace et cela vous a rendu fou. À cela s'est ajoutée la catastrophe : vous avez souffert du Mal de Morphée et tout a changé. Quand vous vous êtes réveillé, la piste de votre fils s'était refroidie. Personne ne sait s'il est encore vivant. La Fondation a alors promis de vous aider à le retrouver si vous travaillez pour elle comme Dreamraider. Vous faites d'ailleurs partie des premiers.

Devenir un pionnier vous concède une certaine aura de vétéran qui fait que certains novices viennent à vous pour chercher des conseils. Vous faites ce que vous pouvez, mais enfin, c'est le monde des rêves ! Quelle partie de « tout est possible » ne comprennent-ils pas ? Vous faites votre travail avec application et, en vérité, vous avez appris beaucoup sur le fonctionnement des rêves. Mais votre rêve récurrent, celui qui ne sort jamais de votre tête, est de rejoindre votre fils.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONIRIQUES



SOUVENIRS

Lieu : Consultation en neurologie.

Objet : Dossier médical.

Objet : Un passe-montagne taché de sang.

Souvenir : Fils disparu.

SPECIALITÉS

Connaissance de l'esprit 1
Mécanique des rêves 3

Œil clinique 2

Affronter la situation 2

Perte de contrôle 1

