

# DREAMRAIDERS

## Pas le temps de dormir

par Ismael Díaz Sacaluga

Depuis des temps immémoriaux, l'homme cherche le Miroir de l'Impossible : une relique qui permet de voir le futur. Il y a treize ans, la corporation SENOKRAD l'a trouvé enfoui sous la ville de Jérusalem, mais un attentat a détruit la surface du miroir. La majorité de ses fragments ont été récupérés, mais les autres ont fini dispersés dans le passé, transformés en objets de contrebande et convoités par ceux qui veulent les réunir pour pouvoir connaître ce que le futur leur réserve.

Entretemps, la corporation SENOKRAD a transféré dans le plus grand secret ce qui restait du miroir dans ses installations ultrasecrètes sur l'île de Sado, dans la mer du Japon. Là, une équipe de scientifiques a découvert qu'en se brisant, le miroir était devenu une sorte de fissure temporelle. Des personnes provenant d'époques passées commencèrent à surgir de la brèche.

Ils provenaient tous d'époques passées. Confus, ils ne savaient pas comment diable ils avaient fait pour atterrir là. L'identification de certains de ces voyageurs permit de découvrir qu'ils avaient tous été portés disparus lors de naufrages ou dans des circonstances similaires.

Reclus dans les installations de l'île de Sado, ces voyageurs temporels involontaires reçurent rapidement le nom de Timeraiders, car ils étaient les seuls capables de voyager à travers la fissure temporelle du miroir. Avec l'entraînement nécessaire, certains de ces individus sont aujourd'hui des agents spéciaux. Leur mission ? Voyager dans le passé et réparer les dérèglements chronologiques que semblent provoquer les fragments du miroir qui ont fini disséminés tout au long de l'Histoire.

La corporation SENOKRAD dit coopérer avec au moins une demi-douzaine de nations et affirme qu'en réunissant tous les fragments du miroir, elle pourra seller définitivement la fissure, assurant ainsi la stabilité du courant temporel.

Ainsi, on peut dire que les Timeraiders assurent la sécurité de notre réalité.

Mais ce n'est pas la seule organisation secrète qui tente de mener à bien cette tâche.

### Précédent - Ce qu'il s'est passé

La trame de cette aventure est basée sur cette simple question : que se passerait-il si un membre des Timeraiders souffrait du Complexe du Messie ?

David Sanchez est un Timeraider. Né en 1948, il a passé son enfance dans un petit village de l'Alava (*Note du Traducteur : l'une des trois provinces du Pays basque espagnol*), près du monastère de Quejana. À seulement neuf ans, lors d'une nuit d'orage, il s'est perdu dans les bois. Quelque chose de terrible a dû alors lui arriver, car, cherchant à fuir quelqu'un, le jeune David est tombé dans un puits. La chance a fait que les eaux de ce puits, à ce moment précis, ont été connectées au Miroir de l'Impossible se trouvant dans les installations des Timeraiders, sur l'île de Sado. Les médecins examinèrent l'enfant apeuré qui montrait des traces évidentes d'agression. Le petit David, confus et traumatisé, affirmait qu'une créature démoniaque l'avait attaqué. Devenant l'un des premiers Timeraiders, David a été élevé dans les installations de l'île de Sado. Il devint un véritable expert en Histoire, et plus particulièrement concernant la période médiévale. En tant que spécialiste de l'Inquisition, il a été choisi pour mener à bien une opération très spéciale.

En mai 2013, des agents de la corporation SENOKRAD ont trouvé des indices sur l'existence d'un livre qui ne devait pas exister : *Les Mémoires de Saint-Anselme*. Ce livre est la transcription de l'hébreu en latin d'un texte manuscrit qui, dans le futur, permettra à la corporation SENOKRAD de trouver la cachette du Miroir de l'Impossible. Pour s'assurer que cette copie ne voit jamais le jour (et que, par conséquent, l'Église ne puisse jamais mettre la main sur le Miroir prématurément), David est envoyé en 1376, au monastère de Quejana. Sa mission est de s'assurer que cela n'arrive pas en empêchant que les informations sur le Miroir ne tombent entre les mains d'un frère dominicain, le frère Anselme de Monténégro.

Cependant, peu de temps avant de quitter l'année 2013, David a vu au journal télévisé le visage d'un des cardinaux qui postulait pour devenir le nouveau pape. Malgré ses traits déjà

vieillis, l'esprit de David a réuni rapidement les pièces d'un puzzle qui n'avait jamais été achevé. Il a reconnu la personne qui a tenté d'abuser de lui, il y a plus de treize ans.

Le choc de la révélation a provoqué l'activation du Complexe du Messie dans l'esprit de David, altérant ainsi le tissu de la réalité. Le Cardinal Santos d'Ayala souffre depuis d'une possession démoniaque. Cela se passe dans le présent, dans le monde réel... Mais lorsque David est arrivé en 1376, il était sous les effets du Mal de Morphée.

Amnésique et désorienté, David s'est réveillé coincé dans un temps qui n'est pas le sien. Le seigneur des terres de cette époque est Fernan Perez d'Ayala, qui se trouvait à passer ses dernières années reclus dans son palais-monastère, à se consacrer à des travaux d'érudit. Frère Anselme de Monténégro, homme de confiance d'Ayala et membre sévère des Dominicains qui traduit en latin *Les Mémoires de Saint-Anselme*, a été chargé du mystérieux amnésique. Cependant, frère Anselme a trouvé parmi les affaires personnelles de David d'étranges machines du futur (dont un téléphone portable). Les considérant comme l'œuvre du diable, frère Anselme a accusé David d'être un hérétique et l'a enfermé dans l'un des cachots du palais, pendant presque deux ans.

#### **Introduction - Timeraiders : TEMPS PERDU**

Mai 2015. En pleine nuit, les protagonistes ressentent un soudain frisson alors qu'ils sont en train de dormir. Avant d'avoir le temps de s'en demander la raison, toutes les alarmes des locaux se mettent à sonner. Les lumières rouges et les messages à travers les mégaphones ne laissent aucun doute : quelqu'un est en train d'attaquer les installations de l'île de Sado !

Le superviseur des personnages est l'un des scientifiques aux commandes du programme Timeraiders, le docteur Gerald Seaman. Les personnages le trouvent au milieu du chaos qui règne dans les couloirs des installations. Tandis qu'ils fuient les mystérieux assaillants qui prennent d'assaut les installations (des forces paramilitaires qui portent les emblèmes d'un ordre religieux), Seaman leur explique ce qu'il s'est passé : par une altération de l'histoire, le manuscrit hébreu qui indiquait la cachette du Miroir de l'Impossible a disparu à un moment donné de l'an 1376 et a réapparu dans les mains du Saint-Office. À partir de ce moment, l'Inquisition a employé le pouvoir du Miroir pour faire et défaire l'Histoire selon son envie.

Une fois dans les chambres souterraines des

installations, Gerald les traîne presque jusqu'à la chambre où se trouve le Miroir de l'Impossible. Leur agent de liaison avec les dirigeants de la corporation SENOKRAD et une équipe des forces spéciales font alors leur apparition. Bien que leurs uniformes soient ceux d'un groupe spécial d'intervention, ils arborent les emblèmes d'un ordre religieux. Leur échapper signifie faire face à une Menace de niveau 6 (les agents sont autorisés à utiliser la force létale). Une fois cet obstacle surmonté, les personnages sont interceptés par Salvador, qui les récupère à bord d'une berline sans élément distinctif.

Avant de partir, Gerald leur confie un dossier sur David Sanchez qui présente les détails de l'opération qui lui a été demandée de mener à bien en 1376 : « Cela fait deux ans que nous l'avons envoyé dans le Royaume de Castille. Là, il a voyagé jusqu'au monastère de Quejana où il devait empêcher la transcription en latin du manuscrit hébreu. L'agent Sanchez a disparu sans laisser de traces. Trouvez-le et découvrez ce qu'il a bien pu faire pour produire un tel chaos. »

En traversant le miroir, les personnages ressentent cette désagréable sensation de chute libre... jusqu'à ce qu'ils plongent dans les eaux malodorantes d'un puits.

#### **Introduction - Dreamraiders : RÊVES DU VATICAN**

Mai 2013. Les alarmes des installations de l'île d'Aurigny se mettent à sonner. « Évènement onirique en cours ! », vocifèrent les haut-parleurs. Nos protagonistes, des vétérans de la Division de Sauvegarde Onirique, voient tout ceci comme un jour normal de bureau pour les Dreamraiders.

Réunis dans la salle des opérations, Sawyer et le Colonel Rockstone informeront les personnages des raisons de cette agitation :

« Avec la renonciation du pape Benoît XVI, le Vatican se prépare à élire son nouveau pape. L'un des candidats les plus sérieux est le cardinal espagnol Eduardo Santos d'Ayala. Cela fait un peu moins de six heures qu'il souffre de ce que l'on pourrait définir comme une possession démoniaque. Il est incapable d'articuler une parole sans que ce ne soit des blasphèmes et des versets en langues mortes. Les médecins sont stupéfaits des transformations physiques qui se manifestent sur son corps. Maintenant la situation dans le plus grand secret pour le reste du monde, le gouvernement espagnol nous a demandé d'essayer de découvrir s'il ne s'agit pas d'une altération de la réalité provoquée par le Complexe du Messie. Et si tel est le cas,

nous devons y mettre fin le plus rapidement possible. »

Peu de temps après, connectés à Yggdrasil et plongés dans la fosse, les Dreamraiders ressentent cette désagréable sensation de chute libre... qui se termine lorsqu'ils se réveillent dans le fond d'un puits. En regardant au-dessus d'eux, ils voient le coucher de soleil teinter le ciel couvert de menaçants nuages précédant l'orage. À l'extérieur du puits, ils entendent les proclamations d'un frère dominicain annonçant la condamnation au bucher d'un hérétique, accompagnant la clameur de la foule.

Et autre chose.

Ils ne sont pas seuls dans ce puits.

### **ACTE 1 : Secourir David Sanchez**

Les personnages de deux organisations se rencontrent pour la première fois quand frère Anselme, en compagnie d'une bande de mercenaires à la solde de Fernan Perez d'Ayala, s'apprête à rendre la justice à un David amnésique. Son plan est de le brûler sur un bucher monté sur la place d'un petit village, dans les environs du palais-monastère de Quejana (et qui, dans le futur, ne sera plus qu'une forêt). Vaincre les mercenaires ou s'échapper en emmenant David signifie combattre une Menace de Mnemore/Passé 8.

Une fois David secouru, et à mi-chemin entre le village et le palais-monastère de Quejana, les agents des deux organisations peuvent enfin se présenter comme il se doit et partager leurs informations. En effet, ils auront tous montré un intérêt certain à sauver la vie de David. Ni les uns ni les autres n'ont entendu parler de leurs organisations respectives. Cependant, les Dreamraiders ont l'impression que la mission de David est de retourner dans son temps. S'il est le Rêveur, cela implique sans doute d'aider les Timeraiders, du moins pour le moment. Pour leur part, le David amnésique (dont le visage et l'allure malade montrent les deux années de captivité dont il a souffert) commence à recouvrer la mémoire lorsque les Timeraiders lui rappellent qu'il a été l'un des leurs.

### **ACTE 2 : Sauver le manuscrit hébreu**

Après avoir retrouvé la mémoire, David se rappelle qu'il faut récupérer le manuscrit hébreu, ainsi que la copie en latin que les Dominicains sont en train de réaliser et qui, dans un futur proche, permettra à l'Inquisition de mettre la main sur le Miroir. Les problèmes surgissent quand ce qui n'était qu'une simple pluie devient un véritable orage.

L'un des éclairs touche l'orgueilleuse construc-

tion, démarrant un effrayant incendie qui s'étend sur la section du palais où frère Anselme est en train de s'occuper de la transcription du manuscrit hébreu. En plus d'aider David à réunir toutes les pages, de s'assurer que la copie en latin est bien détruite et, au passage, de trouver l'un des fragments perdus du Miroir de l'Impossible (Obstacle de Mnemore/Passé 6), les personnages doivent combattre les flammes (Menace de Natura/Présent 8) et sortir de là vivants.

### **ACTE 3 : Sauver Eduardo Santos d'Ayala**

Une fois le manuscrit récupéré et alors qu'ils tentent d'échapper à Fernán Pérez d'Ayala (Mnemore/Passé 6) qui les considère comme les responsables de l'incendie, les personnages doivent retourner au point d'accès : le puits.

Cependant, en sautant dans le puits, ni les Dreamraiders ne se réveillent, ni les Timeraiders ne retournent dans le présent. Les deux groupes sortent du puits et David reconnaît la nuit où ils se trouvent. C'est la nuit du 17 avril 1956 : cette nuit même où, enfant, David s'est perdu dans ces mêmes bois et a été agressé par Santos d'Ayala, jeune prêtre à ce moment-là.

À la grande surprise des Timeraiders (mais sans doute pas pour les pillards des rêves qui ont déjà compris qu'il s'agit du Rêveur affecté du Complexe du Messie), David altère sa forme sous les yeux des personnes présentes en devenant une sorte d'archange vengeur. Portant une armure noire et des ailes effilées comme des couteaux, David s'envole en emportant avec lui le manuscrit hébreu et en laissant les personnages derrière lui.

Ainsi, sous la même pluie et les mêmes éclairs qui zébraient la nuit des siècles auparavant, les personnages doivent maintenant empêcher l'archange vengeur, sous les traits desquels s'est transformé David, d'anéantir le jeune prêtre (Menace Imago/Futur 10). Pour ce faire, ils peuvent utiliser la force brute, des pouvoirs surnaturels invoqués par les pouvoirs de Morpho et de Creatio ou grâce à un discours convaincant faisant appel à l'émotion et au pardon. S'ils y parviennent, David récupère sa forme humaine, empêchant ainsi le jeune prêtre d'agresser le jeune David... mais sans s'être taché les mains de sang.

### **Épilogue**

Après avoir évité la mort du jeune prêtre (et futur cardinal), l'orage commence à se calmer et avec les premières lueurs du matin arrive le moment de se dire au revoir pour les agents des deux organisations. Le jeune garçon rame-

né chez lui, les Timeraiders et la version adulte de David peuvent retourner dans le présent en plongeant dans le puits. Ils constatent, une fois de retour en 2015, que le temps est revenu à son cours normal en mettant fin à cette dystopie dictatoriale de l'Inquisition. Avec David sain et sauf et le manuscrit récupéré, ils peuvent renvoyer David à son époque en employant à nouveau le Miroir. Mais cela est une autre histoire...

Quant aux Dreamraiderns, ils se réveillent à nouveau en 2013 en ayant stoppé l'altération de la réalité. La possession démoniaque dont était victime Santos d'Ayala s'est arrêtée. Cepen-

dant, une fuite opportune dans la presse met à jour certaines suspicions sur l'implication du cardinal dans une sombre affaire d'abus sur mineur pendant ses années de prêtrise en Alava. Quand les personnages apprennent par les journaux la nouvelle de la renonciation du cardinal à se présenter en tant que futur pape, il est possible qu'ils posent quelques questions sur ces « Timeraiders ». Face à cela, Sawyer haussera les épaules, avec un clin d'œil complice : « Voyager dans le temps ? Croire à cela serait presque aussi absurde que de croire qu'il existe des gens capables d'entrer dans les rêves des autres, vous ne croyez pas ? »

## RÈGLES POUR JOUER À TIMERAIDERS... AVEC DREAMRAIDERS

Les mécaniques de base des jets de dés et la création de personnages obéissent aux mêmes indications que pour créer un pillard des rêves. Cependant, il existe quelques différences :

**Sphères** : Les Timeraiders n'ont que trois sphères : PASSÉ, PRÉSENT et FUTUR. Leurs valeurs sont fixes et ne peuvent être modifiées : 1d10 pour le Présent, 1d6 pour le Passé et 1d4 pour le Futur.

- ▶ **FUTUR** : Employez cette sphère pour surpasser des obstacles où sont nécessaires des connaissances de données, de techniques ou de pratiques sociales d'une époque postérieure à la vôtre.
- ▶ **PASSÉ** : Employez cette sphère pour surpasser des obstacles où sont nécessaires des connaissances de données, de techniques ou de pratiques sociales d'une époque antérieure à la vôtre.
- ▶ **PRÉSENT** : Employez cette sphère pour surpasser des obstacles pour lesquels sont nécessaires des connaissances de données, de techniques ou de pratiques sociales d'une époque contemporaine à la vôtre. Nous entendons par contemporaine une date entre un et cinquante ans de différence.

**Ressources** : Les Timeraiders n'ont pas de capacités oniriques, mais ils disposent d'une réserve de ressources qui suit les règles du manuel de base de **Dreamraiderns** (chapitre *Combattre sa propre ombre*, page 116).

**Instabilité Quantique** : Les Timeraiders n'ont pas à se préoccuper de leurs constantes oniriques ou du fait que le scénario onirique risque de s'effondrer. Par contre, leur principale préoccupation doit être que leurs actions ne doivent pas laisser de traces trop importantes dans le devenir de l'Histoire. C'est

pour cela que certaines actions, qui n'ont pas de conséquences en dommages physiques, peuvent avoir tendance à augmenter ce marqueur quantique (identique à celui que possèdent les Dreamriders). Si ce marqueur dépasse le niveau 6, leurs actions ont provoqué un tel désordre dans le courant temporel que, par des accidents du destin, ils ont effacé leur propre existence.

**Récupération** : Un seul jet de guérison peut être fait pour améliorer son état physique. Il n'est pas possible de diminuer l'instabilité quantique accumulée.

Le personnage effectue un jet de Physique (ou Connaissance, s'il applique un traitement) + Spécialité + Ressources :

Les succès nécessaires dépendent de l'état de santé du patient : Léger (2), Sérieux (4), Grave (6), Critique (8) et Mortel (10).

D'autre part, la sphère est déterminée par les conditions où le personnage se trouve :

- ▶ Au repos, avec accès au matériel médical (Présent).
- ▶ Au repos, sans accès aux commodités de la vie moderne (Passé).
- ▶ Dans un environnement sauvage, sans accès à l'eau potable ni à d'autres ressources (Passé et augmentez la difficulté d'un niveau).

S'il réussit son jet de guérison, le personnage passe à l'état de santé précédent. Il devra faire un jet tous les jours pour continuer à se soigner jusqu'à complet rétablissement.

S'il ne réunit pas les succès nécessaires, les succès obtenus sont considérés comme des dés d'avantage utilisables pour le prochain jet de récupération du personnage.