

## Somnambules

Les personnages de ce jeu souffrent d'une affection particulière qui les empêche de dormir...

Ils se sont physiquement habitués à cette constante fatigue.

Un effet *secondaire* de leur affection est leur capacité à percevoir les phénomènes surnaturels : fantômes, usage de magie, êtres féériques, vampires...

Les plus doués peuvent modifier la réalité selon leurs rêves les plus fous.

## Personnages

Les personnages se créent en répartissant 4 dés entre leurs scores de réalité et de rêve.

Pour chaque point de réalité, le personnage dispose d'une affinité pour un aspect de la réalité, comme une compétence physique ou mentale.

Pour chaque point de rêve, le personnage dispose d'une affinité pour un aspect magique, qui peut être n'importe quel type de pouvoir.

### Exemples de personnages

**André** : réalité 3d (escalade, course, flingues) rêve 1d (envol)

**Sandra** : réalité 2d (mentir, langues) rêves (télépathie, 6e sens)

## Eveillés

Les éveillés (humains normaux) sont créés comme les somnambules, mais ils n'ont pas de score de rêve.

Ils en ont une, mais ne peuvent l'utiliser que dans le monde des rêves, inaccessible aux somnambules.

## Monstres

Les monstres se sont échappés des mondes oniriques, et sont créés exactement comme des somnambules.

## Actions réalistes

Pour effectuer une action on magique, un personnage lance ses dés de réalité, à six faces.

Le score de résultat est égal au dé le plus haut, auquel on ajoute la plus haute combinaison : +2 si c'est un double, +3 si c'est un triple... Une affinité rajoute +1 au résultat.

Le résultat doit dépasser un seuil, ou le résultat de l'adversaire en cas d'opposition.

**Seuils de difficulté** : facile (3), moyen (5), dur (7), incroyable (9)

## Actions magiques

Pour une action onirique, on utilise le rêve. La difficulté est dure (7) ou incroyable (9). La difficulté augmente de +1 pour chaque usage du rêve dans les 24 heures précédente.

L'usage du rêve, simplement pour percevoir les monstres et phénomènes magiques, ne compte pas comme un usage de magie, et la difficulté est généralement moyenne (5).

Il faut posséder une affinité idoine pour exercer la magie.

## Conflits

Un combat est une opposition de réalité : le perdant perd temporairement 1d de rêve ou réalité.

Si la différence de résultats est de 3+, les dégâts augmentent de +1.

## Expérience

Au bout de plusieurs aventures, un personnage gagne +1d en rêve ou réalité. Le maximum est de 5d : à partir de 5d en rêve et en réalité, le personnage a réussi un équilibre parfait entre vie physique et vie onirique, et parviens à retrouver le chemin vers le monde des rêves...

## Monstres

Voilà quelques exemples de monstres auxquels les somnambules peuvent être confrontés. La plupart se sont échappés du monde des rêves par la force d'une volonté cruelle.

### Grand méchant loup

Réalité 3d (griffes, course, intimidation) Rêve 3d (téléportation, détecter enfants, souffler maisons)

De terrifiantes créatures noires qui se nourrissent d'enfants perdus.

### Spectre

Réalité 1d (effrayer) Rêve 5d (aspirer la force vitale, télékinésie, télépathie, résister à la magie, pyrokinésie)

Ce sont les incarnations oniriques de personnes mortes, si puissantes et terrifiantes qu'elles parviennent à trouver le chemin de la réalité...

## Aventure

Les personnages somnambules sont confrontés à une invasion de créatures issues du monde des rêves : les Doppelgängers. Ceux-ci ont une forme humanoïde fluctuante, mais lorsqu'ils tuent un être humain, ils en prennent aussitôt l'apparence exacte, et la plupart des souvenirs.

Cette transformation dure jusqu'à la prochaine nouvelle lune...

Les Doppelgängers sont une demi-douzaine dans la ville. Les disparitions se multiplient et seuls les somnambules peuvent comprendre de quoi il s'agit, et ils ne peuvent agir que par eux-mêmes !

### Doppelgänger

Réalité 3d (discrétion, mensonges, lutte) Rêve 2d (voler l'apparence, extraire les souvenirs)