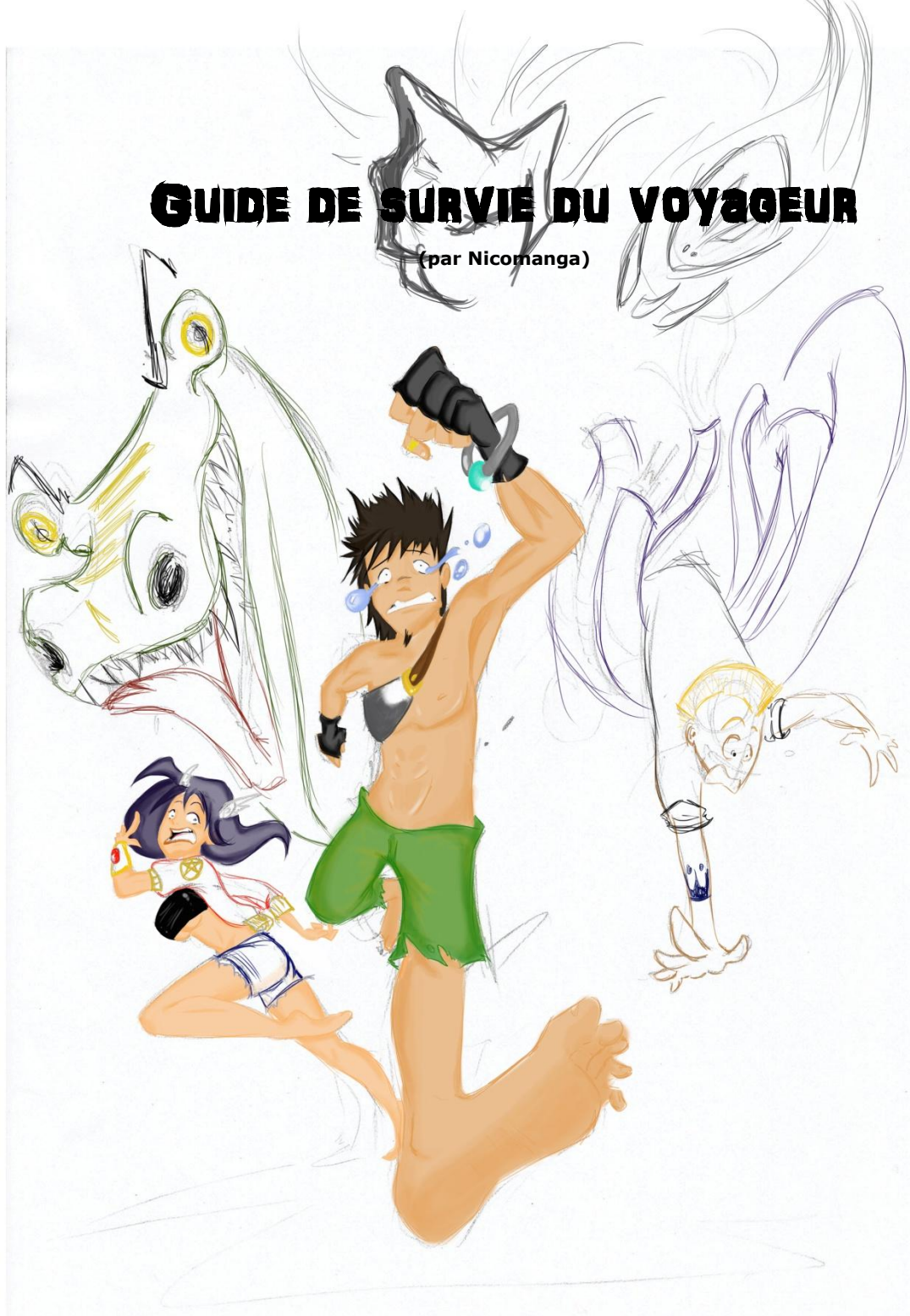


GUIDE DE SURVIE DU VOYAGEUR

(par Nicomanga)



Note de l'auteur : « Merci à ceux qui m'ont apporté leur aide pour ces articles ! »

Vous êtes voyageur depuis peu, l'esprit rebelle et aventureux ? A moins que vous ne soyez qu'un boulet, un poltron, un fardeau pour les autres ? Vous avez peur de Dreamland ? Qui que vous soyez, ce dossier est fait pour vous ! Nos reporters et scientifiques se sont coupés en quatre pour vous rédiger ce guide de survie ! Rien que pour vous, petits veinards !

⚠ N.B. : ce dossier est un complément pour les abonnés ; toute reproduction, même partielle, donnera lieu à des poursuites de VK, jusqu'à règlement du problème.

I – LES ROYAUMES

Quand on est voyageur débutant ou inexpérimenté, on ne visite pas les mêmes lieux. Dreamland est découpé en plusieurs zones et royaumes. Les royaumes, comme leur nom l'indique, sont des royaumes où vous passez vos nuits. Chaque royaume a un « thème » spécifique, correspondant aux différents types de rêves existants. Les zones sont les différentes régions où sont répartis les royaumes.

A – La zone 1

C'est ici que tous les nouveaux voyageurs démarrent. Les royaumes qui s'y trouvent sont calmes, et vous aurez peu de chances d'avoir des problèmes.

Conseils : Si vous ne voulez pas vous battre, restez ici, peu importe depuis combien de temps vous êtes voyageur. D'autres plus jeunes que vous ayant l'expérience du combat pourraient vous tuer avant que vous n'ayez eu le temps de dire « aïe ».

B – La zone 2

C'est la zone principale. Les royaumes y sont plus grands qu'en zone 1, et on y retrouve la plus grande part de rêveurs et voyageurs. Cette zone est parfaite pour s'améliorer.

C – La zone 3

Âmes sensibles s'abstenir ! Seuls les voyageurs les plus aguerris parcourent cette zone. C'est ici que se trouvent la plupart des royaumes cauchemars. Il est préférable d'être bien entraîné avant d'y mettre les pieds.

Il paraîtrait qu'il existe une quatrième et une cinquième zone, mais jusqu'à présent, personne n'a pu en revenir pour le confirmer...

D – LES ROYAUMES À CONNAÎTRE

Bien que chaque soir une cinquantaine de royaumes apparaissent et disparaissent, il en est certains qui demeurent en raison du nombre important de rêveurs et voyageurs qui les visitent chaque soir. Parmi eux, notez les plus intéressants :

-le royaume des doutes : la plupart des nouveaux voyageurs commencent leur aventure ici. Les êtres des doutes répondront à toutes vos questions, ou presque toutes. Il accueille tous les soirs 100 nouveaux voyageurs, mais seulement 30% d'entre eux survivent à leur première année.

-le royaume des chats : royaume de la zone 2, il est le pays du commerce. Pour plus d'informations, conférez-vous à la partie VI.

-le royaume obscur : c'est le plus puissant royaume de Dreamland. Ne vous en approchez sous aucun prétexte, ou c'est la mort qui vous attend.

-Déliirium city : si vous vous endormez complètement saoul, vous y apparaissez, et ce suivant votre état d'ivresse. Vous serez à la merci de ses habitants.

-Mojoland & Sboobland : royaumes érotiques, dont nous vous laisserons découvrir tous les aspects. (N.B : Mojoland n'est atteignable que par les voyageurs masculins ayant fait « mojo » pour la première fois. Toutefois, ce terme reste encore obscur pour nos reporters...).

II – LES ÊTRES DE DREAMLAND

Comme vous le remarquerez au cours de vos aventures, la population de Dreamland est très diverse. Mais 3 catégories principales sont discernables.

A – LES CRÉATURES DES RÊVES

Ils sont reconnaissables à leurs oreilles pointues. Selon leur royaume d'origine, ils peuvent être plus ou moins agressifs. Parmi ceux-là, les seigneurs cauchemars et les rois des rêves sont les plus puissants (N.B : leur force dépend du nombre d'individus qui fréquentent leur royaume). Les créatures des rêves sont des êtres permanents dans Dreamland et représentent 7 milliard de têtes.

B – LES RÊVEURS

Humains qui n'ont pas pris conscience de Dreamland ; ce sont des êtres éphémères. Ils représentent 5,6 milliard d'individus.

C – LES VOYAGEURS

Vous faites partie de cette catégorie. Les voyageurs sont des humains (donc des êtres éphémères) ayant vaincu leur plus grande peur, ou phobie. De ce fait, ils ont gagné un pouvoir correspondant et ont pris conscience de l'existence de Dreamland. Ils représentent 975 million d'individus. Notez cependant que chaque voyageur vit à Dreamland à sa manière. Pour plus de détails, conférez-vous au point suivant.

III – LES TYPES DE VOYAGEURS

Les voyageurs parcourant Dreamland sont tous différents. Ils ont chacun un but, plus ou moins louable ; c'est pour cela que vous devez apprendre à les connaître. (**N.B** : ce n'est pas écrit sur leur visage !)

A – LES VOYAGEURS LAMBDA

Ils n'ont pas de but précis, ou rien de bien original. Ils sont peu nombreux, car la plupart d'entre eux cherchent à combattre le plus possible pour grimper dans le classement des voyageurs, le classement SMB (Cf la partie VI)

B – LES VOYAGEURS KILLERS (OU VK)

Ces voyageurs extrêmement agressifs n'ont qu'un seul but : tuer tout ce qui leur passe sous la main. Bien que le concept de VK varie sur quelques points, ils ont tous au final la même occupation. (Pour savoir comment réagir si vous en rencontrez un, Cf IV).

C – LES HUNTERS

Voyageurs sans foi ni loi, les hunters sont les chasseurs de tête de Dreamland. Ils sont pour la plupart de puissants voyageurs (s'ils ne sont pas des créatures des rêves). Ils acceptent n'importe quel contrat en échange de renseignements rares, d'un service ou d'une somme importante. Notez cependant qu'il est fortement conseillé d'avoir des informations sérieuses, avérées et de grande valeur. Chez les hunters, tout se sait, et il ne sera pas difficile pour eux de vous retrouver et reprendre ce qui leur est dû.

D – LES VOYAGEURS SOLDATS

Ces voyageurs particuliers constituent la garde de royaumes puissants, majoritairement. Ils ont mis tout leur talent et leur confiance au service de leur seigneur ou roi, et ils sont pour la plupart bien entraînés.

Conseils :

- 1) Ayez un but, ne voyagez pas au hasard ou vous pourriez avoir de mauvaises surprises.
- 2) Voyagez en groupe, vos chances de survie n'en seront que plus grandes ! Et pourquoi ne pas se répartir les tâches selon les pouvoirs de chacun ?

IV – Réactions Et attitudes

Selon le voyageur que vous avez en face de vous, que vous le connaissiez ou non, la raison pour laquelle il est là et le lieu où vous vous trouvez, vous ne réagirez pas de la même façon.

A – LES LIEUX

- 1) **Forêt** : terrain ambigu. Il constitue à la fois la meilleure et la pire protection que vous puissiez espérer. Il est facile grâce aux arbres de se cacher et d'esquiver les attaques (notamment à distance), mais il est tout autant difficile d'attaquer pour les mêmes raisons. Si cela vous est possible, grimpez aux arbres. Mais méfiez-vous des créatures qui s'y cachent.
- 2) **Terrain dégagé** : on comptera dans cette catégorie les plaines, terrains vagues, etc.
- 3) **Milieu marin** : terrain avantageux pour les voyageurs tirant leur pouvoir du milieu concerné (notamment la Mer sucrée). Généralement, à cause du sable ou de l'eau (si vous avez plongé), vous serez ralenti et grandement désavantagé. Il se pourrait même que vous ne puissiez pas utiliser votre pouvoir. De plus, il se cache souvent dans les profondeurs des créatures féroces, géantes et affamées. Alors réfléchissez à deux fois avant de nager.
- 4) **Milieu aérien** : les voyageurs du vent ou ornithologues seront aux anges. Les hauteurs sont dangereuses ; si vous tombez, vous mourez. Cela vaut aussi pour votre adversaire (attention toutefois à ce qu'il ne vous emmène pas avec lui dans sa chute).
- 5) **Ville / royaume peuplé** : c'est à la fois l'endroit où vous avez le plus de chances de passer inaperçu et de croiser un VK. Cependant, si ces endroits sont très peuplés, cela signifie que le seigneur et ses lords sont puissants. Alors tenez-vous à carreaux !
- 6) **Royaume ennemi** : si vous vous êtes mis un royaume sur le dos pour une raison ou pour une autre, évitez cet endroit. Vous aurez autant de chances qu'ailleurs d'être découvert, car des soldats et voyageurs seront disposés autant à l'extérieur qu'à l'intérieur du royaume. La seule différence sera le temps de trajet jusqu'à la salle de torture.

7) Royaume obscur : évitez ce royaume ! Il est le plus puissant et le plus dangereux de Dreamland. On n'y voit rien, personne ne sait ce qui s'y cache. De plus, ses lords sont d'une puissance et d'une cruauté sans pareil. Si vous y entrez, vous pouvez être sûr d'y passer votre dernière nuit, et ce quel que soit votre pouvoir.

N.B : le royaume des chiffres et du hasard : ce royaume est l'endroit le plus indescriptible de Dreamland. Tout peut arriver, ou ne plus arriver, même les choses les plus invraisemblables. Aussi s'il pleut des paquebots, ne vous étonnez pas.

B – LES RENCONTRES

VK : méfiez-vous, ne combattez que si nécessaire. Il est préférable de connaître le pouvoir de votre adversaire pour faciliter vos chances de survie. La plupart du temps, ils vous combattront à mort. Pour plus de détails, Cf V.

Créatures des rêves : dépend notamment de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Ils seront soit des alliés, soit des ennemis. La façon dont ils se comporteront avec vous dépendra notamment de votre comportement à votre leur (à moins que ce ne soient des créatures omnivores affamées).

Conseils :

*N'oubliez jamais que la mort est partout, permanente (et encore dans les royaumes cauchemars, et celui des chiffres et du hasard).

*Ne soyez pas stupide : ne jouez pas au héros, à moins que la survie du groupe en dépende.

V – LES COMBATS

En fonction des circonstances, même si vous avez suivi scrupuleusement ces conseils, il se peut que vous soyez contraint de défendre votre vie. Avant, il est nécessaire de prendre de quelques précautions : il faut connaître autant de choses que possible sur vous et votre/vos ennemis.

A – LES POUVOIRS

Vous et votre/vos adversaire êtes dotés de pouvoirs de par votre statut de voyageur. Si vous ne connaissez pas celui de votre ennemi, connaissez au moins le vôtre jusque dans les moindres détails : quel est-il ? Quelle est sa force ? Sa faiblesse ? Ses limites ? Quel est son anti-pouvoir ? Etc. Mais il faut aussi que vous vous connaissiez

personnellement : préférez-vous le corps à corps ou le combat à distance ? Foncez-vous tête baissée ? Êtes-vous facilement irritable ? Etes-vous solide ? Rapide ? Lent ? Grand ? Lourd ? Etc... En somme, cherchez vos aptitudes naturelles.

Si vous connaissez le pouvoir de votre ennemi, ou le découvrez petit à petit, appliquez du mieux possible ces mêmes questions pour optimiser vos chances de survie.

Par ailleurs, il existe certains types de pouvoirs bien définis.

-Elémentaires : comme leur nom l'indique, ils tirent leur puissance d'un élément. Méfiez-vous en quels qu'ils soient, ce sont de redoutables voyageurs. (**N.B :** si un combat s'engage entre deux contrôleurs du même élément, celui qui maîtrise le mieux son pouvoir aura la main, ne pouvant ressentir la puissance de l'élément de l'autre. Par exemple, le contrôleur du feu le plus puissant ne sentira pas la chaleur des flammes de son adversaire) ;

-invocateurs : invocateurs d'armes ou de créatures, leur pouvoir repose sur l'apparition. Pour plus détails, Cf V-B. ;

-voyageurs uniques : les voyageurs dits uniques sont les seuls à posséder leur pouvoir. Pour qu'un autre voyageur puisse obtenir leur pouvoir, il faut que le détenteur actuel meure. Généralement, leur pouvoir sort du commun ;

-les autres : beaucoup de voyageurs ont des pouvoirs qui ne se rangent pas dans ces catégories en raison de leurs particularités. Dites-vous bien que la plupart se rattachent à un royaume spécifique et que si ce n'est pas le cas, ils appartiennent très certainement à la catégorie précédente. Par ailleurs, nous ne pouvons vous donner de plus amples informations car les détails des différents pouvoirs sont d'un nombre beaucoup trop important, et il faudrait d'interminables pages d'explications pour vous fournir toutes les informations nécessaires...

N.B :

*certains voyageurs possèdent deux pouvoirs ? C'est impossible. La seule possibilité est qu'ils soient aidés par quelqu'un ou possèdent un objet magique.

*Certains royaumes proposent d'échanger vos pouvoirs contre un autre, comme celui de la foudre. Mais notez bien que vous ne serez jamais aussi fort qu'avec votre pouvoir d'origine.

*Voyageurs de la douleur et voyageurs immortels : si vous êtes concerné par cette description, lisez attentivement ces lignes. En raison de votre pouvoir, vous avez tendance à oublier le risque et à foncer tête baissée dans les situations les plus suicidaires. Malheureusement, ce comportement est poursuivi dans la réalité, ce qui explique un nombre important de décès dans le monde réel. De plus, les voyageurs de la douleur ne sont pas pour autant immortels, donc, même si vous ne sentez rien, vous pouvez mourir ! **Alors, soyez rationnel aussi longtemps que possible.**

B – LES ARMES

Certains voyageurs ont pour pouvoir l'invocation d'armes, ou en ont simplement obtenu une d'une façon ou d'une autre. La plupart des armes sont dites magiques en raison de leurs facultés particulières. Chacune d'entre elles a une ou des spécificités, et tout comme pour les pouvoirs, il faut se questionner ;

-les armes à distance : évidemment, ces armes sont d'une terrible efficacité à distance mais se révèlent quasiment inutiles au corps à corps. Tout dépend évidemment de l'arme, de l'opposant et de la maîtrise de ce supplément.

-les armes rapprochées : utilisées au corps à corps et inutiles à distance. Les détails concernant leur efficacité sont les mêmes que pour les armes à distance.

Certaines armes, parmi ces deux catégories, peuvent être originaires du pays technologique. Aussi leurs capacités pourraient vous surprendre voire vous désavantager.

-les créatures : certains voyageurs utilisent des animaux/créatures des rêves comme arme. Considérez que vous avez deux adversaires en face de vous. Leur utilisation diffère selon leur origine, leur puissance, etc... Habituellement, ces bêtes sont utilisées comme un soutien, ayant leur volonté propre et obéissant plus ou moins à leur maître ; comme complément de force : certaines créatures comme les araignées peuvent, grâce à leurs piqûres, améliorer les compétences de leur voyageur, ou leur conférer des aptitudes similaires à leur nature (par exemple des yeux supplémentaires ou la capacité de grimper aux murs dans le cas des araignées). **Ne méprisez aucune créature, même la plus pitoyable des bêtes : elle pourrait se révéler beaucoup plus dangereuse que certains gros animaux.** Tout comme les voyageurs, si possible, essayez de connaître les capacités actuelles de ces invocations.

C – COMBATS GROUPÉS

Avant toute chose, vous ne devez pas oublier que votre vie est la chose la plus précieuse que vous ayez, alors ne la gâchez pas bêtement.

Si vous affrontez plus d'un adversaire, vous devez vous adapter. La stratégie à adopter n'est pas la même si vous êtes seul ou accompagné d'alliés. Si vous êtes seul contre tous, ne cherchez pas l'affrontement ou vous mourrez. Ce n'est pas pour rien qu'existe le dicton « l'union fait la force »... Essayez plutôt de faciliter votre fuite, en attaquant le plus faible, en faisant une diversion d'une manière ou d'une autre pour semer la confusion chez vos ennemis. Cependant, notez que cela ne marche que dans 40% des cas si vous avez deux adversaires, et que cela va décroissant si le nombre d'ennemis augmente.

Si vous êtes en groupe, arrangez-vous pour répartir intelligemment (et le plus rapidement possible) les membres de votre équipe à l'adversaire leur convenant le

mieux. Vous pouvez regrouper plusieurs adversaires sur un seul de vos alliés, pour que vous puissiez faire plus ou moins la même chose, mais il est préférable que votre camarade puisse supporter cette charge, ce qui paraît le plus souvent difficile, voire impossible...

(N.B : dans tous les cas, il est préférable de connaître le pouvoir de ses adversaires !)

Conseils : Pour augmenter vos chances de survie, pratiquez un sport de combat en IRL. Vos compétences de combat sans armes n'en seront que meilleures (et cela pourrait même vous aider dans le monde réel !)

VI – DIVERS

Dans cette rubrique, nous vous proposons divers conseils et anecdotes utiles, bons à connaître.

-Les objets magiques : en dehors des armes, il existe des objets magiques dont l'utilité est plus ou moins connue, avec une durée plus ou moins longue. Ces armes sont rangées en catégories (A, B, C et D), réparties selon leur rareté et leur puissance ; A étant les meilleures, et D les plus mauvaises. Les objets éphémères se trouvent sur le terrain lors de vos découvertes et n'ont qu'une durée limitée d'utilisation (ex : les fruits d'Hermès dans la forêt des rêves vous confèrent des ailes pendant un court laps de temps. Il est préférable de ne pas s'envoler trop haut, sinon gare à la chute).

N.B : les objets les plus puissants de Dreamland, les plus grands trésors, sont les clés des songes. Toutes ne sont pas connues, mais une chose est sûre : quiconque en possède une est un adversaire redoutable. Beaucoup de voyageurs tentent de les retrouver pour s'approprier leurs pouvoirs et ils sont prêts à tout pour cela. Méfiez-vous d'eux, ils peuvent être aussi impitoyables que des VK (s'ils n'en sont pas déjà...).

-Le commerce : vous avez probablement lu la partie concernant le royaume des chats. Ces créatures sont d'excellents négociateurs, sinon arnaqueurs. La monnaie couramment utilisée là-bas est l'*E.V.* : l'*Essence de Vie*. En d'autres termes, c'est une partie de vous-même. Faites attention à ne pas finir par mourir pour une babiole sans utilité, cela ferait une piètre mort pour un voyageur...

-Le village des hunters : tous les hunters de Dreamland connaissent cet endroit. Ils y obtiennent leurs contrats, y sont payés, règlent leurs comptes, etc. Cet endroit de la Zone 3 ne connaît absolument aucune règle. A part peut-être le « tout est permis ».

-Les événements : certaines nuits sont marquées par des events rares se produisant à des intervalles réguliers mais éloignés. Tentez d'y participer, car on y rencontre souvent les futurs grands voyageurs. (Derniers événements en date : la nuit du Chat noir et la Célestiafest ; à venir : la grande guerre élémentaire).

-Le classement SMB : tout voyageur ne peut ignorer ce classement. Mis à jour à la seconde près par les reporters de Relouland, il classe tous les voyageurs selon leurs exploits. Y sont considérés les combats, les actes particuliers, etc. Ce classement, compétition inter-voyageurs, est découpé en trois ligues :

- 1) la ligue Baby :** tous les jeunes voyageurs étant dans Dreamland depuis moins d'un an en font partie. Les premiers sont considérés comme les « espoirs » de Dreamland.
- 2) La ligue Major :** la grande majorité des voyageurs en font partie. Les premiers sont évidemment parmi les plus puissants voyageurs.
- 3) La ligue Spéciale :** seuls les voyageurs ayant accompli un acte particulièrement important en font partie. Ce sont évidemment les voyageurs les plus puissants de Dreamland. Aussi, il vous est fortement déconseillé de tenter de les affronter.

Conseils supplémentaires :

*Faîtes vos armes ! Vous ne serez pas le numéro un de Dreamland en claquant des doigts. Tout le monde y est passé, alors ne rechignez pas.

*Evitez de parler de votre pouvoir : moins on en saura sur vous, plus longtemps vous vivrez.

*Faîtes-vous des alliés, que ce soient des voyageurs, des créatures des rêves et pourquoi pas des seigneurs cauchemars !

*Tenez-vous au courant des actualités en lisant le DrMag ! Cela vous permettra de connaître les évolutions dans le classement, les déplacements de monstres ou groupes de voyageurs extrêmement puissants, les situations politiques des royaumes, les situations des différents lieux, les événements, etc.

Si en dépit des conseils que nous vous avons proposés, des explications claires avancées et de l'avantage que vous a sans doute donné l'ouvrage ci-présent, vous arrivez dans une situation qui ne ferait pas partie de celles proposées et que vous ne savez pas quoi faire... Débrouillez-vous ! Vous êtes voyageur, nous ne sommes pas la solution ultime. Maintenant, c'est à vous de jouer et de faire vos propres expériences ! Ce sont vos actes qui détermineront votre survie et vous montreront de quelle trempe vous êtes fait. Mais peut-être qu'en fin de compte, vous resterez le poltron inutile que vous étiez avant de lire ce livre. Dans ce cas, attendez votre fin la plus proche, ou vous passerez des nuits de plus en plus désagréables.

EN VOUS SOUHAITANT BON COURAGE DANS VOTRE DECOUVERTE DE DREAMLAND !!!



~ LE MOT DE LA FIN ~

Merci à Nicomanga pour l'écriture de ce guide de survie, l'investissement et le temps passé à nos côtés, reviens vite tu vas nous manquer.
Remerciement également à Reno
d'avoir créé cet univers passionnant et qui nous permet de rêver tous les jours un peu plus.

N'hésitez pas à venir vous inscrire si ce n'est pas à déjà fait sur « **Dreamland Reborn** »

(www.dreamland-reborn.net) et à nous donner votre avis sur ce Hors Série.