

Découvertes



TABLE DES MATIÈRES

Les Technomanciens	6
Ma patronne est un démon !	6
La grande évasion	6
Le retour de la revanche du messie	7
La patte du maître	7
La situation économique	7
Un démon, ça se remet toujours d'une chute...	8
La Guerre des Étoiles ?	9
Et maintenant ?	10
Le loup dans la bergerie	10
Les ennuis continuent	11
E0 Découvertes	12
Avertissement	12
La chienlit	12
Un début classique	12
Négociations	13
Et un conseil de plus, un !	13
Attaque	14
Récupération	17
Épilogue	18
Petites précisions spéciales MJ	18
Les Chevaliers de la Lumière	19
Un passé peu glorieux	19
Qu'est-ce qu'un Chevalier de la Lumière ?	19
Tout ce que tu ne connais pas te tueras	20
En Amérique du Nord	20
En Europe (de l'Atlantique à l'Oural)	21
En Asie	22
En Afrique et en Océanie	22
En Amérique du Sud	22
Les buts généraux	23
Les électrons libres	24
Eaux troubles	25
Quelques généralités	25
Introduction	25
Le Congrès Mondial de l'Eau	25
Mais que veulent les Chevaliers de la Lumière ?	26
La rencontre	26
Un inconnu vous offre des fleurs	27
Un rendez-vous manqué	27
Entretien avec un chevalier	28
Toujours des décisions à prendre	28

Entretien avec djermoun	28
Fight club	28
Hasta la vittoria, sempre !	28
Les PNJS	28
Trahison	29
Les raisons d'une trahison	29
La manipulation de mana	29
Les études génétiques	30
Roswell, Zone 51 : Ils sont parmi nous	31
E1 Contre vents et marées	32
Panier de crabes	32
Tout était si simple au départ.	33
Stanislas Drejny	33
Opération : Place Nette	34
Synchronisation des montres	34
La livraison	34
Grand spectacle	34
Le groupe d'intervention	35
La revanche du retour de celui qu'on n'attendait plus	35
Le message	35
Les Acteurs	36
Midgard	37
Bokor	37
La Guerre	37
Jormundgand	38
Tout sur les Gestalts	39
Considérations générales	39
Les pouvoirs pour $P \leq 10$	39
Etat physique d'un membre du Gestalt (auto)	39
Localisation d'un membre du Gestalt (-2)	40
Message Télépathique (auto)	40
Conversation Télépathique (variable)	41
Concentration de la Puissance (-5)	41
Les Nouveaux Pouvoirs pour $P > 10$	41
Résistance mentale (-6)	41
Conversation continue (-8)	42
Résistance magique (-10)	42
Appel au secours (-10)	42
Guérison (variable)	42
Le Délitement : Une règle optionnelle à propos du Gestalt.	44
Les derniers secrets	50
The last secrets	50
Jichin : Je hais Ancyte et Anaphi	50
Comment dévorer une planète ?	52

La théorie	52
Les complications	53
Wiesärek : famille nombreuse, très nombreuse	54
Quetzalcóatl et les arbres à Mana	56
Toungouska et les missiles nucléaires	57
Nauru et les missiles nucléaires	58
Campagne de Terreur du Céleste	59
Je suis un véritable Serviteur du Céleste	60
Ce n'est pas un secret	63
Les caractéristiques des grands pères	64
Pourquoi ?	64
Considérations générales	64
Les différences	64
Les grands pères	65
Le dragon argenté : Anaphi	66
Le dragon asiatique : Jichin	67
Le dragon blanc : Toungouska	68
Le dragon bleu : Athabaska	69
Le dragon doré : Ancyte	71
Le dragon féérique : Wiesärek	73
Le dragon noir : Gupta	74
Le dragon rouge : Vermithrax	75
Le dragon vert : Tshuapa	76
L'hydre : Vorok	77
Le serpents à plumes : Quetzalcóatl	78
Le serpent de mer : Nauru	79
La wyvern : Gwellarion	80
Les derniers enfants	81
Midgard	81
Jordmundgand	82
Wenceslas	83
Les vieux	85
Maera	86
Velkhan	88
Bokor	90
Les grands pères et leurs gestalts	91
Wiesärek	91
Doppelganger	91
Ancyte	94
Akasha	95
Description physique	95
La grand-mère	95
Présent	98
Le crime	99
Les descendants	99
Relations familiales	99

Relations extérieures	99
Akasha	100
Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Akasha ?	100
Sous quelle forme apparaîtra-t-elle ?	101
Quelle sera sa réaction vis-à-vis des joueurs ?	101
Dans quels cas combattra-t-elle ? Avec quelles armes ?	101
Prendra-t-elle la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?	101
Caractéristiques	101
Akasha	101
Descendants	101
Pouvoirs secrets	102
Miscellanea	102
Destin de la planète	102
Génétique	102
Magie	102
Perceptions	102
Sorts familiaux	102
Siphon de Mana	102
Memento Mori	103
Portail	103
Tempus fugit	103
Rituels	103
Figier la Mana	103
Lien Cristallin	104
Griffe Cristalline	104
Le paradis perdu (mais pas pour tout le monde)	105
Shambala, la Vallée Perdue	105
Agartha, la cité légendaire	106
Géographie	106
Habitants	107
Êtres magiques	108
Ressources	108
Epilogue	109

LES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens qui cherchent à éradiquer les dragons n'ont rien compris au problème. Certains dragons sont désormais plus humains qu'eux. Ils cherchent encore à imiter les sorts draconiques sans comprendre le fantastique potentiel qu'ils laissent de côté. Que ce centre nous permette enfin de l'étudier et de repousser les limites de la nature !

Joseph Strater pour l'inauguration d'un nouveau laboratoire.

Ma patronne est un démon !

Le mal est ma lueur,
Son ombre est ma couleur.
Le mal est ma lueur,
Son parfum, mon odeur.

Dolly, Je ne veux pas rester sage

Il est à peu près certain qu'avoir un être pas franchement catholique comme patronne n'est pas ce qu'il y a de mieux pour souder une équipe. Loin de là.

Et, dans le genre démon, Kathleen McKee-nan n'est pas vraiment coton : Elle se soucie du bien être de ses troupes comme de sa dernière chaussette, elle n'est absolument pas ouverte à la discussion et elle ne pense qu'à comploter et détruire.

Disons-le clairement, l'ambiance de la M&D est pourrie. Suffisamment pour que plein de monde veuille se barrer. Et le problème ne date pas d'hier. Depuis le milieu des années 90, la situation a encore empiré. En fait depuis que Kathleen a franchi une nouvelle phase. Et pas n'importe laquelle puisqu'elle est en phase de nature.

La grande évasion

Le premier à fuir à grandes enjambées fut Melrose Pendergast. Il faut dire qu'il avait de sérieux appuis. Et aussi de sérieuses raisons puisque ses activités «contre-nature» n'auraient vraiment pas plu si elles avaient été découvertes. Et, avec toutes les fuites du côté des dragons, il ne se donnait pas plus de 6 mois de survie dans la boîte.

Or une mise au placard à la M&D se fait souvent dans une petite boîte en pin.

La chasse à l'homme fut assez rude mais les ressources des bleus lui ont permis de s'en tirer. Ainsi qu'un grand nombre de technomanciens indépendants qu'il s'est activé à fédérer depuis.

Puis, lorsque la nouvelle de sa fuite et surtout celle de sa survie se sont répandues, les vocations ont commencé à naître.

Les premiers à fuir furent tous des cadres dirigeants. C'étaient les seuls à avoir suffisamment d'appuis extérieurs dans ces fameux groupes de technomanciens indépendants et surtout à avoir assez de compétences à monnayer. Et, accessoirement, à intéresser assez Melrose pour qu'il mette en branle son réseau.

Si un certain nombre d'entre eux fut tout de même rattrapé et finit suicidé sous des rames de métro, la plupart réussirent leur coup. Il faut dire que, quand les cerveaux se barrent, le corps commence à bouger beaucoup moins bien.



Et, pour le coup, la situation mit Kathleen en rogne. Tellement en rogne qu'elle finit, sous une influence extérieure, par passer en phase de légende. Dès lors, avec un démon

dans toute sa splendeur à la tête de l'organisation, l'ambiance devint franchement délétère. Et la grogne grandit encore.

Et comme tout bon cercle vicieux le veut, le mouvement s'accéléra à tel point que même les fantassins commencèrent à avoir des idées et à quitter le navire.

En moins de deux ans, la M&D perdit 25% de ses effectifs. Le passage du millénaire allait s'avérer difficile.

Le retour de la revanche du messie

A l'aube du 21^e siècle, Kathleen était en train de laisser couler sa boîte. Certains disent que l'éclatement de la bulle Internet est dû à une mauvaise gestion et à une mauvaise tenue de certains services financiers de la M&D. Il y a sûrement de l'exagération mais c'est vrai que la M&D avait un énorme problème de gouvernance.

Sauf que... Sauf que Kathleen n'était pas la seule dirigeante de la boîte. Le vieux Chadwick voulait prendre sa revanche depuis longtemps. Il avait été écarté des affaires depuis la disparition de son fils et de son petit-fils. La qualité de son élixir de longévité était fluctuante, suffisamment pour qu'il ne puisse pas être efficace à la tête de l'entreprise. Et ces baisses de qualité survenaient toujours lorsque cela arrangeait Kathleen.

Ceux qui y verrait plus qu'une malheureuse coïncidence sont bien évidemment des méditants.

Mais lorsque Kathleen perdit un peu les pédales, Chadwick en profita pour revenir au premier plan. Quelques conseils d'administration furent assez épiques et il prit un peu plus le pouvoir. Assez pour faire valser quelques têtes parmi les fidèles de Kathleen et commencer la réorientation de la politique de la firme qu'il avait tout de même contribué à créer et à amener au sommet. C'est dire si le bougre savait mener sa barque.

La patte du maître

Etudions un peu le bonhomme.

Chadwick ne veut pas éliminer les dragons. Il trouve même ça foncièrement idiot. Comment faire de la magie si on ne dispose plus des ingrédients nécessaires ?

Evidemment, réduire l'impact de la présence des dragons sur Terre serait une bonne chose. Surtout qu'à l'heure actuelle, ils peuvent mettre en péril la domination des technomanciens sur le monde.

Et s'il y a bien une chose que Chadwick veut récupérer, c'est le contrôle. Total, absolu.

Pour lui, l'humanité a besoin d'être dirigée, car elle n'est pas capable d'aller dans le bon sens par elle-même et doit suivre les préceptes de dirigeants bienveillants et paternalistes. Même si ces dirigeants sont cachés au fin fond des arcanes de la grande finance et de la magie. Le roi sur la montagne en quelque sorte.

C'est en cela que sa vision diffère beaucoup de celle de Kathleen. Celle-ci envisage sa société comme une gigantesque entité alors que lui ne veut pas d'un monolithe mais d'un pouvoir efficace et diffus. Il préfère user de subtilité et de manigances longues là où elle commence à ne plus apprécier que la force brute, la confrontation, la subornation et les actions directes tant au point de vue physique que moral. Non, tous les démons ne sont pas comme ça mais elle est encore un peu fraîche et a besoin de temps pour s'affirmer et mûrir.

La situation économique



La M&D n'est plus ce qu'elle était au début des années 90. Elle a perdu environ 60% de sa puissance financière. Même si elle a encore un poids impressionnant, sa structure n'a pas survécu. Tout le bel organigramme de «Politique» a été balayé par les crises financières, la récession en Asie et le départ des personnes qui savaient gérer ces entités morcelées mais pourtant tellement dépendantes les unes des autres. Les dernières crises ont fini de lui porter ce que certains ont qualifié de coup de grâce. Nous verrons qu'ils sont loin du compte.

En revanche, la société reste toujours une multinationale de premier ordre. Sans doute même la première. Ne serait-ce que par les participations qu'elle a dans un grand nombre d'autres sociétés.

La M&D n'est plus une pieuvre toute puissante avec des ramifications dans tous les domaines de l'économie, c'est un actionnaire avisé qui a su diversifier son portefeuille dans tous les domaines. Les restes de sa structure ont fusionné avec d'autres concurrents et, en assez peu de temps, des anciens de la M&D sont devenus les dirigeants de ces nouvelles sociétés.

La M&D pratique l'entrisme à tous les niveaux. Quasiment tous les conseils d'administration des grandes entreprises ont en leur sein un membre influent de la M&D. Des sociétés téléguidées par la M&D financent les campagnes d'un grand nombre de parlementaires à travers le monde. Nombre de hauts fonctionnaires ont vu leur carrière s'envoler vers des sommets après un séjour dans les entreprises dirigées par le groupe. Du lobbying classique et une belle démonstration de maestria de Chadwick.

Car c'est bien Chadwick qui est au commandement de la restructuration. Il a placé ses pions à tous les niveaux, fait prendre les commandes des laboratoires influents par des hommes de paille et n'a laissé à Kathleen que quelques laboratoires qui étaient trop à la pointe et dont il ne comprenait pas l'intérêt des recherches. D'autant qu'il était délicat pour lui de se débarrasser complètement

de Kathleen, dernière descendante de la famille MacKeenan, sans créer des problèmes politiques avec la branche conservatrice du conseil d'administration.

Un démon, ça se remet toujours d'une chute...

L'emprise que Kathleen avait sur sa société a énormément faibli durant cette mutation. Plus rien n'allait dans sa vie, d'autant qu'elle avait vraiment du mal à canaliser sa vraie nature. Mais elle sut très vite réagir.

Voyant sa position au sein de la structure menacée, elle comprit qu'il était dans son intérêt que les labos dont elle avait encore le contrôle soient les meilleurs pour que les lauriers lui reviennent. Elle a donc relancé il y a peu une campagne de recrutement, de chasse aux organes et a multiplié les nouveaux projets de recherche.

Elle a aussi su garder certains amis. Des amitiés liées par contrat. Et l'une des plus précieuses est celle de Velkhan.

Voilà déjà un certain temps que ces deux-là sont associés. Au besoin, il n'y a qu'à regarder «Technologie» pour s'en convaincre.

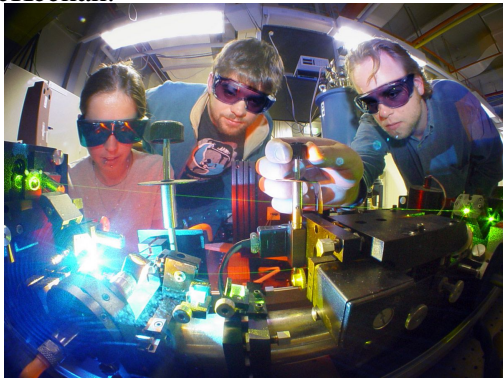
Suite à «First Fire», ils ont modifié leur accord initial pour ne plus simplement se limiter à des transferts de technologie mais établir une coopération poussée.

Mais quel est l'intérêt de Kathleen là-dedans ? Ne serait-elle pas en train de scier la branche sur laquelle elle se trouve ? Laisser entrer le loup si grandement dans la bergerie ? S'allier avec un dragon ? Surtout le plus grand d'entre eux.

C'est que, cette fois-ci, Velkhan a décidé de mettre les grands moyens dans cette association et d'en tirer tout le parti possible. Il a donc décidé de faire profiter les équipes de Mc Keenan de son expérience millénaire et de ses connaissances scientifiques pour les aider à développer certaines technologies rencontrées lors de ses voyages sur d'autres planètes. Bien sûr, Velkhan fait un choix judicieux des technologies qu'il leur apporte

pour ne pas trop renforcer les technomanciens et se créer un ennemi. (On ne sait jamais. Ou plutôt, on sait toujours...) Certains labos de la M&D sont maintenant remplis de technologies et de diagrammes mis au point sur des planètes fort éloignées de la nôtre.

En particulier, les ordinateurs quantiques, même s'ils restent encore à l'état de prototypes, sont devenus monnaie quasi-courante pour eux. Et, autant le dire tout de suite, cette avancée n'a pas été utilisée que pour le décodage génétique mais aussi pour la cryptanalyse. A l'heure actuelle, plus aucun code ne peut résister aux équipes de Kathleen McKeenan.



Ces équipes accumulent toutes les informations qu'elles peuvent récolter sur les technomanciens indépendants, les autres activités de la M&D et, bien entendu, les dragons. Or, le moins que l'on puisse dire, c'est que les informations affluent en ce moment. N'oubliez pas, l'information, c'est le nerf de la guerre ! Le principal défaut de ces équipes c'est qu'elles manquent cruellement d'analystes : Il y a beaucoup trop d'informations pour tout traiter correctement.

L'arrivée de Velkhan a donc redonné une avance non négligeable à Kathleen dans les domaines de la recherche et du développement. Et ce qu'elle connaît des projets du Céleste, à savoir la disparition d'un grand nombre de dragons terrestres, lui convient parfaitement.

Quant à ses équipes d'intervention, elles sont souvent coordonnées avec des nouveaux-nés pour pouvoir gérer efficacement tout type de menace. Attention, coordination ne veut pas dire collaboration ; poten-

tiellement, il peut toujours y avoir quelques couacs.

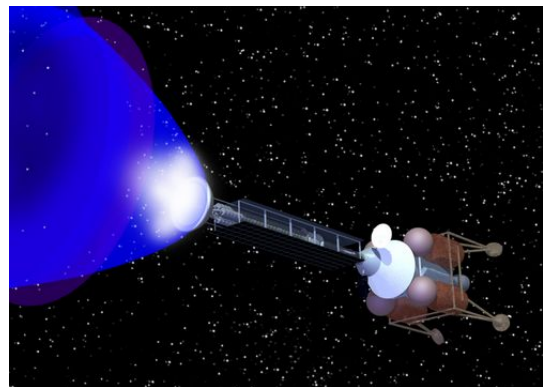
Dès que la taille de son organisation sera suffisante, Kathleen compte bien relancer une campagne active de récupération des labos sous la coupe de Chadwick. Cela se fera généralement suite à une action ratée contre des dragons. Et ces échecs seront souvent en partie dus à la présence de nouveaux-nés non détectés sur les lieux.

Oui, Velkhan aide vraiment à tous les niveaux.

C'est aussi une des raisons pour lesquelles les nouveaux-nés s'en prennent moins aux dragons : ils s'occupent des technomanciens.

Voilà qui explique les nouvelles légendes urbaines du milieu draconique parlant de dragons sauvés in extremis du dépeçage par des nouveaux-nés.

La Guerre des Étoiles ?



Chadwick a non seulement restructuré une partie de l'entreprise mais il a aussi recréé des laboratoires tout entiers acquis à sa cause. Dans ceux-ci, des scientifiques sans haine découpent sans haine des êtres magiques et des dragons. Uniquement pour le bien de la science et de l'humanité. De vrais petits Menges.

On voit maintenant des avancées technomanciennes de plus en plus importantes dans tous les domaines technologiques (en particulier dans la nanotechnologie) et qui auraient relevé de la science fiction il y a quelques années.

Les équipes de Chadwick n'étant pas soute-

nues par le Céleste, elles pourraient être rattrapées par celles de Kathleen sur de nombreux projets mais il s'avère que leurs domaines de recherche divergent de façon importante.

Chadwick, malgré son côté visionnaire, reste dans une recherche classique telle qu'elle a pu être décrite dans «Technologie». On peut parler d'alchimie scientifique.

Les équipes de Kathleen, elles, prennent une avance considérable dans le clonage, l'adaptation de l'humain aux conditions extrêmes (espace, grandes profondeurs) et dans tout ce qui est énergie et mécanique.

Elle agit ainsi dans la logique d'un plan à assez long terme de Velkhan : conquérir l'espace proche afin d'empêcher toute intrusion extra-terrestre. Accessoirement, il peut ainsi bloquer les projets d'Athabaska et cette petite mesquinerie lui plaît bien.

L'intérêt de Kathleen dans l'affaire ? Avoir les moyens de flinguer encore plus de dragons. Elle est clairement monomaniacale...

Et maintenant ?

Les réunions du conseil d'administration de la M&D sont toujours courtoises, tout se passe en sous main. Aucun des belligérants n'arrive vraiment à prendre un avantage décisif sur l'autre pour l'évincer totalement ou lui faire perdre assez d'influence.

Cependant, la politique d'ensemble de la société n'est plus ce qu'elle était. Ces luttes de pouvoir font perdre un temps et des ressources précieux à chacun et entravent certaines actions. Le manque de coordination est flagrant lorsque des équipes mandatées par des labos différents s'annihilent lors de chasses aux organes. De longues et âpres tractations sont souvent nécessaires pour que les deux têtes de l'exécutif de cette nouvelle hydre puissent se mettre d'accord.

Mais la croissance de la société est à nouveau à l'externe et ce sont les laboratoires indépendants qui en souffrent vu le rythme d'assimilation.

Pour favoriser les retours au bercail, une «amnistie» pour les anciens transfuges a souvent lieu. Enfin, tant que ça sert les intérêts des uns ou des autres. Enfin surtout des autres comme on va le voir rapidement.

Celui qui perd le plus de poids à l'heure actuelle est Melrose Pendergast. Son projet est de passer définitivement dans la sphère draconique, de travailler avec tous les dragons qui ont pu faire des expériences alchimiques dans le passé et ainsi de garder une valeur aux yeux de certains et de pouvoir rester en vie.

Le loup dans la bergerie

L'entrisme, la dissimulation et la prise de renseignements ou de contrôle de façon sournoise, il y a une organisation qui sait le faire. Et même très bien le faire. C'est bien entendu de la CURE dont je veux parler.

Depuis longtemps déjà des agents de la CURE s'étaient infiltrés dans la structure de la M&D. Cependant, ils n'avaient jamais réussi à atteindre des instances dirigeantes ou, au moins, des postes où les informations confidentielles pouvaient être collectées en nombre suffisant.

Ils ont donc profité de la perte de puissance de la M&D pour que ceux qui restent dans la structure obtiennent des places plus intéressantes et que ceux qui sortent de la structure prennent des responsabilités dans les structures qui se sont créées. Ces nouvelles structures ont donc embauché un bon nombre de nouveaux employés qui n'étaient rien d'autres que de nouveaux agents de la CURE. Les laboratoires indépendants ne l'étaient pas tant que ça.

Puis, lorsque la firme a commencé à réintégrer d'anciens cadres (voire de nouveaux), ces agents se sont tout naturellement retrouvés intégrés dans l'organigramme de la nouvelle M&D.

La CURE a maintenant une vue d'ensemble de la firme comme jamais auparavant. Et c'est tant mieux pour elle puisque elle a pu être prévenue que ses transmissions pou-

vaient maintenant être interceptées et décryptées.

Les éleveurs de pigeons voyageurs à travers le monde n'ont toujours pas compris l'augmentation subite de la demande mais ils ne s'en plaignent pas.

La CURE a donc dû restreindre ses activités au strict nécessaire pendant un certain temps, temps que les scientifiques ont mis à profit pour accélérer les recherches sur les moyens de transmission aliens. A force de persévérance, d'implants et de produits injectés à même le cerveau, ils ont maintenant un réseau d'informations psychique. En gros, ils ont trouvé un moyen de créer des télépathes. Malheureusement, ceux-ci sont peu nombreux et ont une durée de vie assez raccourcie. Ils servent donc pour les transmissions les plus sensibles, le reste continuant de circuler dans des cartes mémoires cryptées avec des pigeons voyageurs ou toute autre méthode traditionnelle.



Mais avoir leurs entrées dans la boîte leur a aussi permis de récupérer des plans et des idées transmises par Velkhan. Alliés à ce qu'ils ont pu avoir de la technologie alien, ils reprennent un avantage impressionnant sur beaucoup de concurrents et les implants de leurs agents ne sont plus obligatoirement cybernétiques mais aussi biologiques. Avec des

possibilités de passer inaperçu au détecteur de métaux encore accrues évidemment.

Sans compter que, grâce à Velkhan, les premiers projets spatiaux de la CURE sont enfin en passe d'être réalisés, alors que les équipes de Kathleen n'en sont toujours qu'aux études de faisabilité et qu'Athabaska en rêve encore la nuit.

Les ennuis continuent

C'est très bien cette histoire qui veut que la CURE ait maintenant des télépathes à sa disposition. Mais c'est une faille de sécurité plus qu'importante.

Leur télépathie, si elle est comparable dans ses effets à celle des dragons, ne l'est pas dans la pratique. Elle passe par la psychosphère dont la CURE ignore l'existence.

Et cela a deux effets collatéraux.

Le premier est que l'intelligence de la psychosphère s'accroît fortement à mesure qu'on l'utilise de cette manière. La Mana terrestre étant le reflet de l'intelligence des habitants de la planète et de ceux qui «vivent» dans la psychosphère, cette ingestion brutale d'informations est une véritable cure de jouvence pour elle.

Le second est que les êtres qui en ont conscience peuvent eux aussi recevoir ces messages. Ils sont peu nombreux, c'est vrai, mais ils ne sont pas négligeables. Il s'agit de Wenceslas, Tougouska (le vrai, dans le corps de Bokor, même s'il est un peu occupé en ce moment) et de tous les feux follets qui ont atteint un niveau élevé d'éveil. Tous se sont bien aperçus maintenant qu'il y avait un nouvel acteur dans le jeu. Et pas des moindres.

Pour eux, les ennuis ne font que s'accroître...

E0 DÉCOUVERTES

Un scénario d'intro qui n'en est pas un

Avertissement

Le voilà, le très attendu scénario qui fait la bascule entre l'ancien monde de Scales et le nouveau monde, celui qui marque principalement le changement de politique draconique par la rupture de l'alternance Jichin-Vermithrax à la tête du Conseil au profit de Tshuapa.

Mais, contre toute attente, il s'avère que c'est un tout petit scénario, avec quasiment aucune intrigue pour les joueurs. Et beaucoup de choses à gérer pour le maître de jeu. Autant le dire tout de suite, il va lui falloir jouer très finement le coup. Tout ce scénario n'est qu'une énorme entourloupe de la part de la CURE. Rien n'est vrai et tout se joue sur le bagout, le résultat final étant qu'il faut absolument que les dragons réussissent la mission et entrent en possession des informations, sans soupçonner la participation de la CURE.

La chienlit

Tout d'abord, un bref résumé de la situation :

La Guerre (la chasse aux êtres magiques) dure depuis un certain temps. Les pertes sont nombreuses des deux cotés et les êtres magiques commencent à sérieusement se structurer. Wiesärek a fait sécession et est passé du côté des êtres magiques. Ancyte fait de la résistance passive. Et le Céleste embête tout le monde (et principalement les joueurs...). Quant au projet Résurrect Mom, il a du mal à prendre sa vitesse de croisière dans tout ce bordel.

Vos joueurs, eux, ont gagné leur place au Conseil (en tant que représentants du Céleste). Ils ont aussi le cul coincé entre les êtres magiques et les dragons, n'étant logiquement aimés ni des uns ni des autres.

La CURE commence à en avoir ras-le-bol des diverses activités des dragons et des technomanciens. Ce d'autant plus que ces derniers semblent donner des signes de restructuration qui n'augurent rien de bon. Donc, ils vont essayer de les affaiblir en utilisant les dragons. Pour cela, ils montent un plan à la noix, qui consiste à mettre entre les mains des dragons les plans de quasiment toute la structure technomancienne.

Telle est la difficulté de ce scénario pour le maître de jeu : faire enfin jouer des membres de la CURE, tout en les faisant passer pour des technomanciens...

Un début classique

Ne voilà-t-il pas que, comme d'habitude, un homme, appelons-le Tom, prend contact avec votre gestalt. Par téléphone, courrier, directement... à vous de voir.

Seulement voilà, si ces derniers temps le gestalt ne recevait que des êtres magiques ou des dragons, cette fois-ci, l'homme se présente tout bonnement comme un technomancien. Et en plus, ce zigoto ne tente même pas de s'en cacher, même si d'autres dragons que celui de votre groupe sont présents. Non, non, il déclarera à tous ceux qui veulent l'entendre : «Je suis un technomancien !»

Bien sûr, normalement, un technomancien doit être abattu à vue. Aussi, en fonction de l'agressivité des personnes présentes, vous pouvez tout à fait le barder d'explosifs et déclarer simplement que, si on l'attaque, il fera sauter tout le monde. Le tout, c'est qu'il puisse s'exprimer un peu. À vous de choisir exactement la méthode employée en fonction de votre monde et de vos joueurs.

Son discours sera très simple : "J'appartiens à une organisation de technomanciens assez importante, avec des ramifications assez étendues. Mais voilà, je souhaite quit-

ter cette organisation. Et comme mes patrons n'aiment pas trop les défections, il me faut la protection des dragons pour changer de vie. Si je vous ai contacté en premier (les joueurs), c'est que j'avais un peu peur de me faire dévorer avant d'avoir pu parler."

On comprendra aisément, et si ce n'est pas le cas Tom l'expliquera, que son organisation est tout de même très bien informée pour savoir que les joueurs occupent une place particulière dans le monde de Scales. C'est assez inquiétant.

Négociations

Bien évidemment, en échange de la protection des dragons, Tom n'arrive pas les mains vides. Il propose tout bêtement de fournir l'adresse d'un centre important de son organisation, ainsi que les codes d'accès à l'ordinateur sur lequel est stocké une multitude d'informations : Des informations qui concernent la magie des techno, mais aussi des informations sur la structure même de l'organisation.

En soi, ce type d'information est très important. Vos joueurs peuvent tout à fait estimer que le Conseil doit être mis au courant (et s'il y a d'autres dragons pendant la proposition de Tom, soyez assurés que eux aussi le pensent).

Donc, plusieurs possibilités :

- Soit vos joueurs décident d'avertir le Conseil directement, et tout se passe bien.
- Soit le Conseil est averti de la proposition par d'autres dragons. Jichin demandera alors à rencontrer ce technomancien, puis mettra ses frères au courant. Auquel cas, il ne manquera pas de faire remarquer que vos joueurs sont des gros fayots, qu'ils cachent plein de choses au Conseil, qu'ils sont indignes de confiance, qu'on ferait mieux de les abattre sur place... etc. En gros, il en profitera pour faire de la mauvaise publicité à vos joueurs.
- Soit vos joueurs décident de ne pas avertir le Conseil et que personne d'autre ne

peut le faire à leur place. Dans ce cas, Tom insistera pour rencontrer le Conseil, car il estime que, pour sa sauvegarde, il doit avoir la totalité de l'organisation draconique derrière lui. Franchement, il a peur et n'a strictement aucune confiance dans les joueurs pour assurer sa protection. Il veut rencontrer les vieux directement.

Bon, vous l'avez compris, au final, il faudra bien que le Conseil soit averti.

Si, par hasard, vos joueurs préfèrent la jouer solo et torturer Tom pour le faire parler, on est dans la mouise. On peut tout à fait en venir à des mesures extrêmes qui consistent à menacer de se faire péter la gueule si Tom n'obtient pas gain de cause. Ou alors, plus vicieusement, il peut tout à fait suggérer qu'il a le moyen de contacter Jichin directement et de l'informer que les joueurs ont été contactés en premier. En gros, cela suggère qu'il connaît l'adresse de Jichin et que, de toute façon, maintenant que les joueurs veulent se la faire solo, Tom n'a plus rien à perdre, ce qui n'est pas le cas des joueurs si Jichin apprend qu'ils font de la rétention d'information. Et on retombe dans le deuxième cas, en pire...

Si vous avez d'autres idées sur les moyens de coercition de Tom, n'hésitez pas !

Le but, c'est que Tom discute directement avec des membres du Conseil.

Et un conseil de plus, un !

Bon, une fois ceci acquis, Tom et les joueurs sont convoqués. À vous de choisir les membres du Conseil présents, sauf qu'il y aura obligatoirement Jichin et Vermithrax, plus quelques autres. Mais pas Wiesärek. Ce n'est pas la peine pour cette histoire de convoquer l'ensemble du Conseil.

Tom en dira suffisamment pour montrer qu'il a une bonne connaissance du réseau draconique (il peut donner l'adresse de certains grands-pères, parfois approximativement, parler de The CLAW, parler de la guerre en cours... à vous de voir). Le seul

truc dont il est incapable de parler véritablement, c'est de la magie ou de son organisation. En fait, il révélera que lui-même n'a qu'une connaissance vraiment très très minime de la magie et de l'organisation des technomanciens, pour la bonne et simple raison qu'il n'est qu'un informaticien chargé de l'entretien d'un gros ordinateur. Mais ce qu'il sait, c'est que cet ordinateur sert de sauvegarde pour une partie des informations de l'organisation.

À l'époque, il ne le savait pas. Il croyait travailler pour une boîte de design informatique et s'était étonné qu'une si petite entreprise ait un ordinateur si performant. Alors, il s'est posé des questions. Et, couillon comme il est, histoire de passer le temps autant que par curiosité, il s'est amusé à pirater certains fichiers de cet ordinateur (ce qui lui a permis d'avoir accès aux informations sur les dragons).

C'est là qu'il a réalisé la grosse connerie qu'il avait faite et qu'il a découvert le monde draconique et la magie des technomanciens. Il a vite compris que si on découvrait ses petites intrusions, il était mort. D'où sa discussion avec le Conseil...

Pour l'instant, il sait qu'il n'est pas sur la sellette, et donc ses codes d'accès à la salle d'ordinateur sont encore valables, mais plus pour longtemps. Donc voilà le deal : l'accès à l'ordinateur contre une nouvelle vie. Après une âpre discussion, il s'avèrera que Jichin est intéressé par l'idée.

Certes, ce n'est pas une histoire qui changera la face du monde, une vague organisation de technomanciens minables... mais bon, il serait intéressant de voir ce qu'il y a dans cet ordinateur. Les autres grand-pères présents seront d'accord.

Alors, allez, pour le fun, Jichin propose même de fournir l'équipement et les dragons pour procéder à la mission. Mission qu'il souhaite voir commandée par... les joueurs, bien évidemment. Comme ça, si ça foire, ce sera de leur faute, et, si ça réussit, ce sera grâce à l'aide qu'il aura lui-même accordée.

En fait, et il ne s'en cache quasiment pas, il

trouve que c'est une mission à la con, insignifiante par rapport aux problèmes actuels, qui correspond parfaitement à ce que peut faire une équipe de branquignols comme celle de vos joueurs. Et avec un peu de chance, ça lui fera un peu de publicité si ça marche.

Donc, voilà, libre à vos joueurs de demander tout le soutien qu'ils veulent, il leur sera accordé.

Ils peuvent aussi refuser ; ce serait drôle, parce que, à partir de là, ils auront droit à un torrent de mauvaises blagues, d'insultes, de mises en demeure : on dira qu'ils ne sont pas de vrais alliés de la cause draconique... etc... etc... Au final, agir ainsi est un très bon moyen de se discréditer totalement et de se faire éliminer : Après avoir tué les personnages, le Conseil demandera simplement au Céleste d'envoyer d'autres représentants...

Donc, à vos joueurs de réunir une équipe. Tom accepte de fournir le code qui permet de passer par la porte blindée sous l'escalier.

Et c'est parti, roule petit bolide, l'attaque se prépare.

Attaque

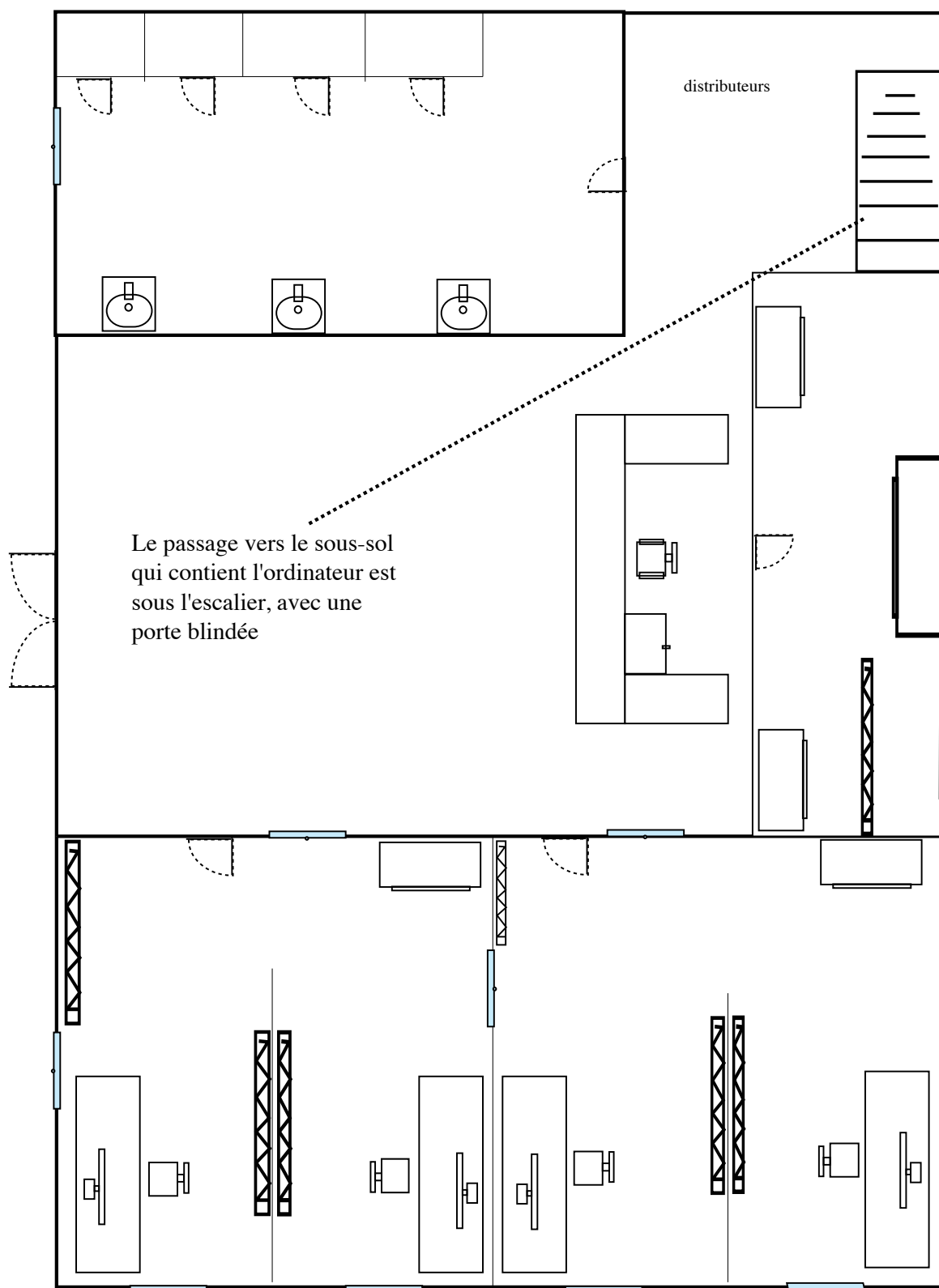
Pour le reste, en fait, à vous de voir combien de personnes seront présentes lors de l'attaque.

Il n'y a qu'une chose à savoir, c'est qu'il y a en permanence quelqu'un dans le sous-sol (qui n'est qu'une grande pièce rectangulaire avec des ordinateurs) et que, en cas de problème, cette personne est censée effacer les données des ordinateurs ou, au pire, faire tout sauter. Donc, il faut aller à la porte le plus vite possible et taper rapidement le code, avant que l'ex-collègue de Tom n'agisse pour tout effacer ou tout faire péter.

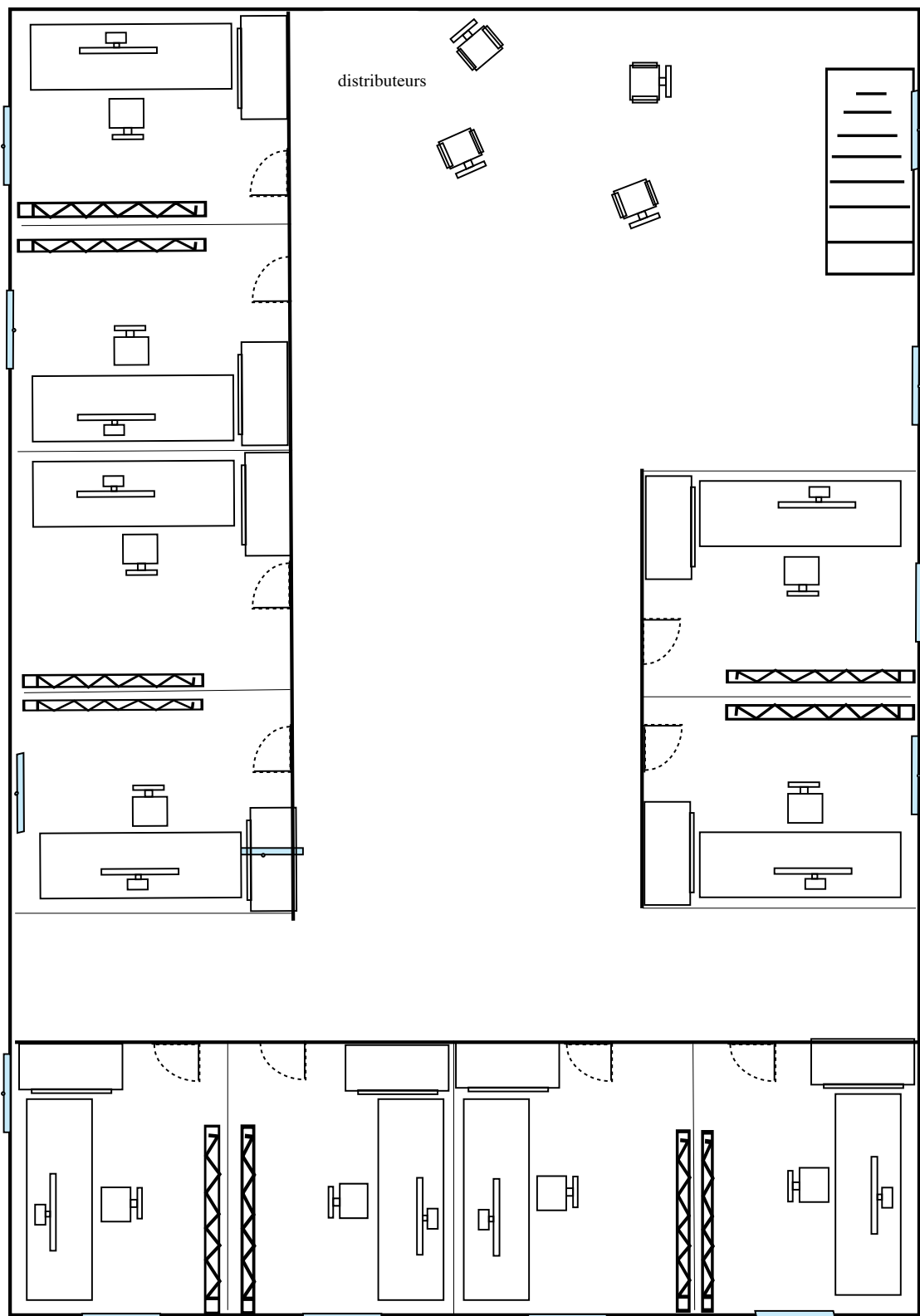
Le plan n'est donné qu'à titre indicatif, si vous voulez un autre endroit, allez-y. De même, je ne situe pas le lieu, voyez où vous voulez le mettre.

Le seul truc, c'est qu'a priori c'est une boîte de design informatique, avec un système de sécurité minimal. On peut considérer que chaque local est occupé par quelqu'un.

rez de chaussée



1er étage



Et effectivement, là où ça devient suspect, c'est que, même quand la boîte est fermée, il y a du monde à l'intérieur.

Après, je vous laisse vous organiser comme vous voulez, notamment pour la puissance de feu des personnes à l'intérieur. Tout en sachant que ce sont des hommes de la CURE.

Si vous voulez vous amuser, vous pouvez mettre des cyber (voir ce qui concerne les cyber sur le site). En gros, une bonne petite résistance sera appréciée et n'oubliez pas que c'est censément un centre de technomages, donc que certains fassent preuve de capacités surhumaines est tout à fait normal et logique.

L'objectif, c'est que, au final, vos joueurs puissent pénétrer dans la salle informatique et récupérer des données. Mais aussi que toutes les personnes qui se trouvent dans la boîte soient tuées, il ne faut pas de survivant. Si vous employez des cyber, n'oubliez pas qu'ils finissent dans un joli feu de thermites. Ce qui arrivera s'il s'avère que les dragons souhaitent embarquer les corps. En effet, toute cette jolie organisation a été montée spécialement de toute pièce par la CURE et est en permanence sous sa surveillance (discrète la surveillance) et donc, si des corps de cyber sortent de là, on les fera exploser à distance.

Bien évidemment, tous les hommes de la société savent qu'ils vont mourir, mais ils l'acceptent.

Récupération

Bon, ce sera dommage, mais les personnages entreront juste un peu trop tard dans le sous-sol, une partie des informations sera effacée. Et le reste sera crypté, de manière balaise le cryptage (mais rien qui ne soit impossible pour Athabaska ou ses sbires).

Pour le reste, il est évident que tous les dragons qui accompagneront les personnages voudront des copies des différents fichiers restants. Et si les personnages piquent carrément les disques durs, ils voudront toujours les avoir sous les yeux pour éviter que quelqu'un ne les bidouille.

En gros, il sera quasiment impossible de fourber avec ces informations.

Bien évidemment, les informations seront directement rapportées au Conseil. On en filera une part à Athabaska, mais avant on fera une copie (tout le monde connaît les liens d'Athabaska avec les technomanciens... du moins si vos joueurs ont fait les différents scénarios existant sur le site).

En définitive, le Conseil obtiendra la totalité des informations non-secrètes de la structure de la McKeenan&Dodge, plus certaines informations secrètes... Mais bon, c'est plutôt à vous de voir ce que vous voulez vraiment révéler. En soi, vous pouvez y aller franco et bazarder une bonne tripotée de trucs. De toute façon, c'est tellement énorme qu'il est impossible pour les dragons d'attaquer la M&D bille en tête.

Si vous n'avez pas encore fait tuer Tom, de toute manière, celui-ci ne sait rien de plus. C'est juste un mec qui a été embauché normalement, après une étude très poussée de son caractère. La CURE, en l'employant, savait parfaitement que ce mec serait incapable de résister à du piratage. Il ne le sait pas, mais il a carrément été choisi à partir de ce critère.

D'ailleurs, si jamais quelqu'un avait l'idée de faire une enquête très poussée sur ce type, il serait possible de trouver divers éléments qui montreraient que c'est un petit rigolo, un peu hacker sur les bords, ayant des problèmes avec l'autorité et qui n'en est pas à son premier piratage. Cela peut amener à se poser des questions sur son embauche, mais ça peut être drôle à mettre en jeu. En fouillant beaucoup, on peut également découvrir que ce n'est pas le premier employé embauché par cette boîte à avoir démissionné : la plupart sont partis sans véritable raison et tous sont morts peu de temps après. La CURE a un peu cherché avant de trouver la perle rare qui cafte exactement comme elle le souhaitait. Les autres ont eu peur et se sont enfuis ou n'ont carrément pas bougé, pour être discrètement éliminés plus tard.

Ce qui ne sera pas le cas de Tom, la CURE ne le tuera pas. Par contre, ayant obtenu ce

qu'il voulait, le Conseil le fera tuer sous peu.

Épilogue

Donc, peu de temps après cette superbe attaque, un nouveau Conseil sera réuni par Jichin. Cette fois-ci, tous les grands-pères seront présents, même Wiesärek. On parlera de la découverte de la M&D, Jichin se fera engueuler par Vermithrax, Jichin et Vermithrax se feront engueuler par tous les autres. Etc. . .

Si vous avez lu Guerre, nous y évoquons la manière dont s'est passé le Conseil et ce qui se passe après.

Précisons que seuls Athabaska et Wiesärek comprendront que quelque chose ne tourne pas rond dans cette histoire. En effet, grâce à leurs relations avec Pendergast, ils apprendront que, si les informations sont véridiques, il est absolument impossible que cette société de design informatique appartienne à la M&D. Et Pendergast, on peut dire qu'il est au courant de l'organisation de la M&D. Donc, les deux couillons se poseront intérieurement plein de questions. . . tout plein. Mais ils n'ouvriront pas leur gueule, autrement ils devraient se justifier de leur connaissance de la M&D.

À la limite, ils enquêteront chacun de leur

côté, sans rien trouver de vraiment flagrant. Le plus évident sera que la société existe depuis longtemps, mais qu'elle semble avoir été rachetée depuis peu par une multitude de sociétés écrans, et qu'il y a eu quelques travaux de nature inconnue. . . à part l'aménagement d'un sous-sol. Et bien sûr, les informations sur Tom. Le tout rendant évident qu'il y a anguille sous roche, mais ça ils le savaient déjà, alors ça ne leur sert à rien. Sauf que ça indique tout simplement que pour faire tout ça, il faut être puissant et très très bien informé, tant sur les dragons que sur les technomanciens.

Petites précisions spéciales MJ

Vous le comprenez, ce scénario est minuscule, sans aucun intérêt rôlistique, mais, dans le background du jeu, il est d'une importance capitale. Il vous faudra parfaitement vous préparer pour gérer l'attaque de la boîte, avec un savant dosage de stress et de danger tout en sachant qu'il faut que les joueurs réussissent sans se douter qu'ils ne devaient pas échouer. Être réaliste pour une histoire qui n'est que du faux-semblant. . . bon travail et bon courage.

LES CHEVALIERS DE LA LUMIÈRE

Un passé peu glorieux

Il faut se mettre d'accord sur plusieurs points quand on parle des Chevaliers de la Lumière.

- Ce n'est pas un groupe structuré à l'échelle mondiale.
- Ce n'est pas pour autant qu'il n'y a pas de coordination.
- Ils sont puissants mais pas omnipotents et un groupe d'êtres magiques bien entraîné peut leur faire très mal.
- Ils ressemblent beaucoup à des groupes paramilitaires et sont facilement assimilés à des terroristes.

Au milieu des années 90, les Chevaliers de la Lumière se sont retrouvés dans une impasse. Ils n'étaient organisés qu'en petites cellules sans rapports les unes avec les autres et ne pouvaient donc pas mener à bien des opérations qui auraient pu mettre à mal la société draconique. Société à laquelle ils ne connaissent quasiment rien par ailleurs.

La plus grande et la plus prometteuse des structures était celle de Von Blotten. Et sa mort suite à une action de vos PJs (dans le scénario B0 Scramble) a été une catastrophe pour tous ceux qui pensaient avoir enfin trouvé un chef qui les mènerait loin et pourrait les rassembler sous une seule bannière.

Paradoxalement, c'est cette mort qui fut à l'origine de la résurrection des Chevaliers de la Lumière. Privés de leur chef, les forces vives de ce mouvement saisirent l'opportunité de s'exprimer. Une opportunité pour tous ceux qui ne comprenaient ni les actions para-militaires peu préparées auxquelles ils avaient participé jusqu'alors, ni surtout le peu de stratégie sur le long terme dans la poursuite des parasites que sont les dragons et leurs serfs (tout le monde aura, je l'espère, reconnu les êtres magiques dans cette description).

Aussi, après la disparition des anciennes "têtes" du mouvement, de jeunes loups aux dents longues ont pu bâtir une nouvelle organisation plus souple, plus efficace et plus au courant de la situation draconique mondiale.



Qu'est-ce qu'un Chevalier de la Lumière ?

Les Chevaliers de la Lumière sont des gens ordinaires qui ont eu la malchance un jour de croiser un dragon sous sa forme écailleuse. Après s'être rendu compte que ce n'était pas une créature isolée et que les dragons infestaient le monde, ces personnes ont décidé de les éliminer, pour des raisons aussi personnelles que diverses.

Le plus souvent, lorsque l'on essaye de tuer des dragons, que l'on survit et que l'on raconte ses mésaventures, on tombe assez rapidement soit sur quelqu'un qui veut vous mettre une chemise qui se boutonne dans le dos, soit sur des gens qui ont la même obsession. C'est généralement ainsi que les Chevaliers de la Lumière recrutent.

Et la chasse aux dragons peut commencer. Ou finir très vite, selon votre degré de préparation. Alors on se tourne vers les séides des dragons : ces humains aux curieux pouvoirs que l'on nomme les êtres magiques. Et là, la chasse est plus facile puisqu'ils ont des modes de vie beaucoup plus stéréotypés et des pouvoirs moins importants. Enfin, ça

c'est la théorie car plus ils sont faciles à reconnaître et plus ils sont forts.

Tout ce que tu ne connais pas te tueras

C'est cet adage dont se sont emparés les nouveaux dirigeants avant de se répartir le monde en zones d'influence. Il signifie pour eux le besoin pressant de mieux connaître leurs ennemis et leurs alliés afin de mieux coordonner les actions futures et porter ainsi des coups terribles aux «parasites».

Mais revenons rapidement sur ces dirigeants. Ils sont au nombre de cinq et se sont entendus dès le départ pour se répartir les tâches au niveau géographique mondial et garder ainsi une totale indépendance de mouvements et de politique. Ainsi, les conflits d'intérêts et de personnes sont réduits au maximum mais les possibilités d'opération et de coopération à grande échelle sont augmentées.

Cependant, vu les conflits présents sur les différents continents et le manque de présence humaine dans certaines régions, ces organisations restent très disparates. On peut les répartir en deux grandes catégories : les riches frères ennemis (Europe et Amérique du Nord) et les parents pauvres (le reste du monde).

Il est à noter que les organisations "chevaleresques" sont absentes de certaines régions du monde, en particulier le Proche et le Moyen Orient. Dans ces régions, la population a d'autres chats à fouetter que de se soucier de l'apparition de quelques reptiles dinosauriens. Et, dans le pire des cas, une grande partie de ladite population est armée, voire même lourdement armée, et pourrait régler le problème de quelques rafales de Kalshnikov plus ou moins ajustées.

En Amérique du Nord

En Amérique du Nord, il y a un avant le 11 septembre et un après. Pour les Chevaliers de

la Lumière de cette région, c'est un peu pareil...



Les organisations d'avant 2001 étaient disparates, surarmées et peu efficaces. Elles n'ont pas résisté longtemps aux assauts administratifs des agences gouvernementales. Celles qui en ont réchappé montrent un tout autre visage.

La réorganisation des cellules américaines est due à Walt Rodney Bragg. Ce petit homme replet et néanmoins charismatique est l'homme le plus influent du mouvement des Chevaliers de la Lumière. C'est lui qui a coupé les ponts entre les groupes de chevaliers et les milices d'extrême droite qui pullulent aux Etats-Unis. Il tient en effet à ce que son mouvement ne se perde pas dans des considérations politiques qu'il méprise. Se servir de ces mouvements est naturel mais ce n'est pas parce qu'un fermier se sert de son âne qu'il doit se mettre à braire par la suite.

C'est aussi lui qui a réorganisé l'ensemble des cellules et redéfini leurs objectifs. S'il lui paraît logique qu'une personne qui a vu un dragon dans toute son horreur veuille en découdre, il ne lui paraît en revanche pas si logique qu'elle coure à la mort sans préparation. Aussi, après de nombreux entretiens avec les recrues potentielles, il les a séparées en plusieurs catégories.

- Les violents : ils servent en général de chair à canon car on ne peut guère leur faire confiance pour des missions où la finesse est de rigueur. En revanche, si leur entraînement est insuffisant, il les place dans des milices ou des organisations paramilitaires pour le compléter. Ensuite, il les engage dans diverses socié-

tés de "contractors" (avant on disait mercenaires) pour qu'ils puissent continuer à s'entraîner et rapporter quelque argent.

- Les réfléchis et les passifs : ceux-là forment la base et le gros de son organisation. Ils sont la cheville ouvrière, ceux qui peuvent faire des planques interminables ou patiemment éplucher des livres de comptes, des actes notariés et autres petites choses passionnantes du même genre. Ce sont de basses besognes dans lesquelles on ne se salit pas les mains mais qui, au bout du compte, permettent d'en apprendre plus sur l'ennemi.
- L'élite : eux se chargent des missions de renseignement humain, cherchent à lier des contacts pour en apprendre plus sur les organisations draconiques ou technomanciennes et font des cambriolages de haut vol dignes des plus beaux romans d'espionnage.

Au final, même si l'éradication n'est plus le point fort des Chevaliers de la Lumière américains (mais alors, vraiment plus), les rares actions qu'ils entreprennent sont toujours couronnées de succès et font toujours très mal aux organisations auxquelles ils s'attaquent. C'est dû à l'excellence de leurs renseignements et de leur préparation.

C'est ainsi que ces groupes sont (en dehors de la CURE et de la M&D) les plus à même de fournir des renseignements sur les organisations draconiques. Ils connaissent l'existence des treize grands dragons, la structure familiale, la différence entre un dragon et un être magique mais ne savent pas d'où viennent les uns ou les autres. Vous me direz que, sur ce point, ils sont comme la grande majorité de la population draconique terrestre et vous aurez raison.

Petit détail amusant, ils connaissent le pouvoir familial des dragons argentés. Ils ont même mis au point des séances de psychothérapie qui donnent de plutôt bons résultats. Elles sont basées sur une grande part d'hypnose et peuvent être traumatisantes pour le patient mais elles ont l'avantage de fonctionner dans un grand nombre de cas.

En Europe (de l'Atlantique à l'Oural)

Les Chevaliers de la Lumière européens sont restés très classiques. Quand on dit classiques, il faut comprendre xénophobes, racistes (non, ce n'est pas pareil), très en cheville avec les mouvements d'extrême droite, violents, fanatiques et peu enclins à la réflexion.

Et comme ils étaient chargés des relations avec l'église catholique, on comprend mieux pourquoi tout ne s'est pas passé pour le mieux.

La figure de proue de leur mouvement se nomme Federico Napoli, un italien affable, sportif et musculeux. Cet ancien bandera (la légion étrangère espagnole) ne craint pas de casser quelques oeufs en trop quand il fait une omelette. Et si ce sont d'innocents passants, des romanichels qui n'auraient pas dû se trouver sur sa route ou tout autre obstacle du genre femme enceinte, il écrasera une petite larme avant de recharger son fusil.



La première chose à porter à son crédit est d'avoir réussi à noyer son mouvement dans une nébuleuse de groupes fascistes, lui permettant ainsi de faire profil bas face aux nombreuses actions des services secrets européens qui s'en prennent aux mouvements terroristes, mafieux ou paramilitaires.

Ces groupes constituent aussi une base de recrutement assez importante et une ressource de chair à canon que ses collègues peuvent lui envier. Et c'est sans doute le deuxième point à lui créditer. Sa politique

de recrutement actif fait que les chevaliers européens sont très nombreux. Certes, dans la plupart des cas, la qualité n'est pas au rendez-vous, mais la masse parvient à régler un grand nombre de problèmes.

En revanche, il faut avouer que les renseignements dont ils disposent ne sont pas vraiment au top et que leurs actions contre la "vermine écailleuse" s'apparentent plus à de grosses ratonnades qu'à autre chose.

Le troisième point important quand on parle des chevaliers européens est leur armement. Ou plutôt leur sur-armement. Avec une zone de combat en bordure de leur territoire (l'ex-Yougoslavie), ils ont eu accès à un matériel plutôt important. Et leurs caches d'armes peuvent faire froid dans le dos à tout individu qui croit qu'il y a un contrôle des armes sur le vieux continent.

La plupart de ces chevaliers (du moins ceux qui survivent assez longtemps) sont d'ailleurs de fervents fanatiques des armes, qu'elles soient blanches ou à feu, des sports de combat et d'autres activités du même genre. Il n'est pas rare de les voir dans des sociétés privées de "sécurité" ou de "protection". De là leur vient la plupart de leurs revenus. Ils mettent en commun 1% des sommes qu'ils touchent (peu ou prou), ce qui leur fournit une assise financière sinon suffisante, du moins confortable. Cette assise leur sert à fomenter leurs actions ou acquérir plus d'armes encore.

C'est ainsi que cette organisation est devenue en quelques années l'un des plus gros possesseur de DragonSlayer au monde. Ben oui, quitte à être chevalier, autant avoir l'épée qui va avec, non ?

En Asie

L'Asie n'a jamais eu une forte tradition de chasse au dragon. C'est sans doute dû à la place qu'occupe le dragon dans les traditions de cette région. Une conséquence de l'influence de Jichin et Gupta au cours des siècles, peut-être.

En Afrique et en Océanie

Sur ce territoire immense, les choses sont très dures à gérer. Et les problèmes reposent sur les épaules enveloppées de Nadia Salami, une femme entre deux âges.

En (trop) grand nombre, les habitants du continent africain sont beaucoup plus occupés par leur survie au jour le jour que par des bêtes immenses venues d'une préhistoire dont ils n'ont que foutre.

La situation est encore bien pire en Océanie où le morcellement des territoires rend la coordination encore plus difficile.

Cependant, les cellules actives ont un bon niveau d'efficacité et n'ont certainement pas à rougir face à leurs homologues étrangères. Elles sont pourtant fort peu nombreuses et très dispersées à l'échelle de ce continent. On les trouve principalement au Maroc, en Egypte et en Afrique du Sud. Avec si peu de moyens, impossible de tout savoir ou de planifier des opérations de grande ampleur. D'autant que leurs finances sont régulièrement au plus bas.

En Amérique du Sud

Les chevaliers d'Amérique du Sud sont peu nombreux, environ une trentaine répartis sur le Brésil, la Bolivie et l'Argentine. En revanche, leur pouvoir de nuisance est très important.

Ils cherchent par tous les moyens à atteindre les sphères décisionnelles pour accroître la vitesse du processus de déforestation. Ils pensent en effet qu'en réduisant la forêt à sa portion la plus congrue, ils couperont les serpents à plumes de leur base arrière et qu'ainsi leur chasse deviendra plus efficace.

Autant le dire tout de suite, la déforestation n'est pas de leur fait, ils ne font qu'essayer de s'en servir. Et non, les problèmes environnementaux ne sont pas vraiment leur tasse de thé.

Les buts généraux

Le but ultime des Chevaliers de la Lumière ne change pas avec le temps. Ils veulent tuer tous les dragons de la planète !

Mais comment parvenir à ce but ? À priori, c'est l'un des rares sujets sur lesquels ils soient tous d'accord. Comme quoi, même des abrutis belliqueux peuvent arriver à se mettre d'accord. Ils veulent révéler l'existence des dragons à la population de la Terre pour qu'un génocide s'ensuive. En effet, ils sont bien conscients qu'ils ne sont pas capables à eux seuls de terrasser autant d'adversaires aussi redoutables. Ils misent donc sur le nombre.

Mais une telle révélation ne se fera pas sans mal. La psychologie des foules n'est pas le point fort de cette organisation et, comme on l'a déjà dit, de nombreuses personnes sur cette Terre se préoccupent plus de savoir quoi manger ce soir que du côté écaillé de leur voisin. A fortiori s'il s'agit d'êtres magiques qui ne sont pas franchement reconnaissables.

Ils ont donc décidé d'un plan d'ensemble sur une dizaine d'années.

Leur premier objectif est d'identifier les ancrages draconiques dans les instances dirigeantes humaines afin de les éradiquer. Une fois que les appuis politiques et financiers des dragons auront été réduits à néant, il sera sans aucun doute beaucoup plus facile de passer à la deuxième partie du plan.

Celle-ci concerne les médias. Les Chevaliers de la Lumière s'efforcent de noyauter différents médias de la planète pour éduquer les masses et influencer les réactions populaires à leurs futures révélations. Tout comme les années cinquante avaient été peuplées d'OVNI et d'invasions extraterrestres, les an-

nées à venir devraient reprendre le thème de l'ennemi ancestral tapi au sein de notre société. "Et si votre voisin était un monstre ?" Les Chevaliers de la Lumière souhaitent par ce biais inciter les masses à répondre de manière violente à ce genre de stimuli. Si les foules suivent ce type de raisonnement, la troisième phase de leur plan devrait donner de bons résultats.

Celle-ci consistera à provoquer un certain nombre d'incidents destinés à révéler la présence de dragons au sein de la population. À ce moment-là, les Chevaliers devraient occuper suffisamment de postes importants pour diffuser l'information et lancer des opérations d'éradication de grande ampleur. Les Chevaliers pensent qu'ainsi, au bout d'une dizaine d'années et malgré les bavures inévitables, la quasi-totalité des dragons de la planète aura succombé.

Il faut être réaliste, ce beau plan n'est pas près de fonctionner comme les Chevaliers l'espèrent. Ils ont largement sous-estimé le nombre de dragons, n'ont pas mis dans l'équation l'existence des êtres magiques et croient que les dragons présentent un front uni. Ils n'ont pas non plus pris la mesure de l'influence des familles draconiques dans tous les aspects de la vie humaine.

Enfin, ils ne sont pas conscients de la puissance des technomanciens et encore moins de la CURE. Et ceux-ci ne verraient sans doute pas d'un bon œil la révélation de l'existence des dragons au plus grand nombre.

On verra dans le scénario suivant une de leur tentative se rapportant à la première phase de leur plan.



Les électrons libres

La structure des Chevaliers de la Lumière a beau être efficace pour repérer les chasseurs de dragons et les affilier, elle ne peut cependant pas les absorber tous. Aussi, on peut trouver des chasseurs de dragons qui ne sont en contact avec personne et qui se lancent dans l'aventure tout seuls.

Il est évident que ces solitaires sont peu nombreux car rapidement éliminés pour la plupart. En fait, après leur première victime,

ils sont souvent à leur tour victime de la vendetta lancée par la famille du défunt. Cependant, certains ont quand-même réussi à faire leur trou.

Ils sont à utiliser avec parcimonie, vu leur faible nombre, mais peuvent faire des ennemis dangereux pour des groupes nouvellement formés et peu discrets. Le temps de deux ou trois parties tout au plus.

Quelques généralités

Ce que vous êtes en train de lire est un scénario d'introduction dans le monde de Scales.

Encore un ?

Oui, mais celui-ci se déroule après la Guerre. Et il fait ressortir de vieux ennemis oubliés : les Chevaliers de la Lumière. Vous me direz que c'est normal, j'avais un peu envie d'utiliser le superbe background révisé. Mais il y a toujours une chose bien classique là-dedans : les joueurs vont encore se faire balader.

Ce scénario ne présente pas de difficultés majeures sauf pour le maître de jeu qui devra faire en sorte que des choses difficilement concevables paraissent réalistes.

Introduction

Ce scénario a lieu dans une grande ville du littoral méditerranéen de l'Europe. Une du genre qui voudrait être une capitale mais qui ne l'est pas vraiment. Marseille, Montpellier, Gênes ou Barcelone, par exemple. Bon d'accord, certaines d'entre elles sont des capitales régionales, mais bon... Pour que les choses soient simples, on va supposer que tout se passe à Marseille et que les PJ's sont français ou vivent en France.

L'important est que dans cette ville va avoir lieu un congrès sur la gestion de l'eau. Et la gestion de l'eau, ça attire un paquet de monde. Des dirigeants, des fonctionnaires, des ONG et même des dragons. Du genre qui aime l'humanité. Ou la planète. En gros, on peut compter sur la présence de Tshuapa, l'actuel président du Conseil, d'Anaphi et d'Ancyte, le duo métallique, de Nauru, pour des raisons évidentes, et d'Athabaska venu voir tout ce qui touche aux nouvelles technologies et promouvoir sa vision des choses (et ses entreprises). Presque la moitié du Conseil. Ça fait un paquet de monde, ça !

Mais que viennent faire les PJ's là-dedans ? Un peu ce qu'ils veulent... Je m'explique : un tueur à gages peut très bien avoir quelque'un à tuer (ou à intimider, on n'est pas que des bêtes) ; une institutrice peut très bien mener sa classe ou être conviée à une réunion sur l'éducation au développement durable ; un chauffeur peut conduire, etc... En bref, c'est à vous de vous débrouiller pour trouver une raison pour que vos persos soient là en fonction de leur background. C'est certain que ça ne va pas être de la tarte dans tous les cas.

Le Congrès Mondial de l'Eau

Ce congrès réunit un grand nombre de pays dits émergents où les questions relatives à l'eau, sa gestion, son traitement et sa distribution posent problème. On y trouve aussi les pays du pourtour méditerranéen dont quelques pays riches et industrialisés.



Bon, avec autant de grosses huiles, la sécurité est pléthorique. On trouve des fonctionnaires de tous les pays, des dirigeants et des membres des services secrets. Et même des sociétés de sécurité privées chargées de s'occuper de certains lieux.

Mais certaines de ces sociétés ne sont pas là que pour la sécurité. Et certaines de leurs actions ne vont pas être bénéfiques pour la sécurité de tous les participants. . .

Ce congrès se déroulera sur 5 jours, remplis de conférences et de sessions ordinaires et extraordinaires.

Les soirées seront libres mais les participants au congrès pourront profiter de nombreuses activités culturelles ayant lieu durant la même période : concerts, pièces de théâtre et autres vernissages auront lieu tous les soirs. De quoi s'occuper, si on n'est pas pris par des activités professionnelles puisque de nombreuses réunions officielles auront lieu dans les salons de la plupart des hôtels de la région.

Mais que veulent les Chevaliers de la Lumière ?

C'est vrai ça, ils ne sont pas vraiment connus pour être des philanthropes mais plutôt des bons gros bourrins armés d'épées.

Enfin, ça, c'était avant.

Si vous avez lu le petit topo sur les Chevaliers, vous savez que ce n'est plus leur seule facette. A l'heure actuelle, ils se trouvent dans une phase d'expérimentation. Ils veulent juste connaître les réponses à quelques questions simples : Comment réagira la population lorsque l'existence des dragons sera révélée ? Comment les gouvernements géreront-ils la crise ?

Pour répondre à ces interrogations, les rares têtes pensantes de l'organisation ont décidé d'opter pour une politique des petits pas. Et le premier pas doit avoir lieu lors de cette conférence. Mais ça, vous vous en étiez douté.

Tout ceci fait partie d'un plan de plus grande ampleur. Les rares chevaliers dotés de neurones se rendent bien compte que leur combat est vain : Ils ne sont pas assez nombreux, l'ennemi est insaisissable et se confond avec la population et, dans le meilleur des cas, eux-même passent pour de gentils illuminés.

Il leur faut donc faire connaître la menace au plus grand nombre. Mais ils ne peuvent pas non plus tout révéler sous peine de passer pour des fous. Il leur faut des preuves, des faits et des témoins. Du concret en somme. Et il leur faut des appuis, haut placés si possible, et qui comprennent la menace.

Ils vont donc essayer de recruter des hauts fonctionnaires de tous les pays en leur montrant des transformations, des dragons en action et en se montrant sous leur meilleur jour : celui de sauveurs de l'humanité.

La rencontre

Comment introduire les PJ dans cette histoire sans qu'ils ne se sentent trop catapultés par le MJ ? Ben, ce n'est pas possible ! En effet, non seulement il vous faudra trouver une façon de les faire rentrer dans le jeu qui dépendra de vos PJs (que je ne peux donc pas connaître), mais aussi admettre que vos PJs sont appelés à faire de grandes choses.

La création d'un gestalt n'est pas anodine et la réunion des êtres qui le forme n'est que rarement le fruit du hasard. Les PJs ne sont que l'instrument du destin. Ou plus précisément de la Mana. Oui, oui, c'est bien un *deus ex machina*.

Il peut être intéressant d'avoir des persos pré-tirés, vous en trouverez certains en fin de scénario. Si les joueurs créent les leurs, il vous faudra un peu plus improviser mais les pistes citées plus haut devrait pouvoir vous aider.

Donc, une fois que vous aurez trouvé une raison valable pour qu'ils soient là, il vous faudra aussi trouver un lieu idéal de rencontre. Ca peut être le restaurant à côté d'un colloque ennuyeux où vos PJs se sont fait remarquer parce qu'ils riaient trop entre eux, une salle de concert, une discothèque ou tout autre endroit à votre convenance.

Ca peut surtout être lors d'une conférence intitulée « De l'eau et de ses propriétés plastiques » et dont le sous-titre est « Comment faire une sculpture en eau ? ». Cette conférence au nom étrange admet pour orateur un

tout aussi étrange individu qui se fait appeler professeur Hans Z. Bradley. Son allure est celle d'un savant fou tout droit sorti d'une BD à deux sous des années 50.

Son propos est que l'on peut modeler l'eau pour en faire des constructions (petites) ou au moins des poches contenant de l'air à partir de propriétés de certains courants électriques alliés à des plantes particulières. Pour vous, ô grand master, aucun doute, il parle de *lignum vitae* ; mais pour l'assistance éberluée, cet individu n'est qu'un imposteur ou, au mieux, un doux dingue qui prend ses désirs pour des réalités.

D'ailleurs une grande partie de la salle va se vider très vite. Ne resteront que les persos (on l'espère) et une poignée d'individus. Or, dans cette poignée d'individus se trouvent des dragons, des êtres magiques et d'autres personnes qui peuvent avoir un rapport avec le monde magique de Scales.

Un peu avant la fin de la conférence, trois individus, deux costauds en blouse blanche et un policier, entreront dans la salle. Le troisième désignera H. Z. Bradley du doigt tandis que les deux autres se précipiteront sur lui, le ceintureront et l'emmèneront au dehors. Le policier en tenue s'adressera au public en déclarant que la personne qu'ils ont eu sous les yeux avait enlevé le vrai intervenant, qu'il s'agissait d'un fou échappé d'un sanatorium proche et que la situation est maintenant sous contrôle. Un membre de l'organisation du colloque présentera ses excuses au public pour la gêne et conviera tout le monde à un petit apéritif donné dans une salle voisine. En gros, allez prendre un peu de liquide qu'on puisse passer l'éponge.

Un inconnu vous offre des fleurs

Lors de cet apéritif, les PJs feront la connaissance d'un individu étrange mais néanmoins charmant. Agé d'une cinquantaine d'années et d'origine maghrébine, il dira s'appeler Rachid Djermoun. Il s'agit

d'un père dragon féérique qui reconnaîtra au premier coup d'œil un gestalt en devenir.

Or, si gestalt en phase de création il y a, c'est que l'objet gestalt ne doit pas être bien loin.

Rachid fera donc tout pour sympathiser avec les joueurs et leur proposera un rendez-vous nocturne. Pour les y attirer, il leur mettra l'eau à la bouche en reprenant à son compte certaines des allégations du conférencier et en leur proposant de continuer la conversation un peu plus tard dans un endroit plus discret.

D'ici-là, il va se mettre en chasse de l'objet gestalt puisqu'il compte bien être à l'origine de la création de ce gestalt afin de récupérer quelques services.

Un rendez-vous manqué

Rachid a donné rendez-vous au PJs dans un salon privé d'un hôtel cossu. Comble de malchance, ce qui n'arrive que dans les jeux de rôles, ce salon a aussi été réservé pour une réunion discrète de hauts fonctionnaires. Et, à l'accueil de l'hôtel, personne ne semble s'être aperçu de la bourde.

Peu avant l'heure du rendez-vous, les joueurs vont donc se retrouver en compagnie d'une demi-douzaine de personnes bien habillées qui se poseront des questions sur leur présence dans ce beau salon avant qu'un spectacle inhabituel ne les attirent vers les fenêtres.

Sur le toit de l'immeuble en face, un homme habillé tout en cuir noir se bat avec un dragon sous forme draconique et l'homme a visiblement le dessus. Bon, pour le dragon du groupe, vu la taille, il s'agit presque d'un enfant dragon d'une dizaine d'années tout au plus.

Après quelques secondes de ce spectacle (juste assez pour que tout le monde voie bien, mais pas assez pour que qui que ce soit puisse quitter la pièce), des hommes du service de sécurité font irruption dans la salle avec des armes de poing à la main et évacuent tout le monde. Il s'agit évidemment de membres

triés sur le volet puisque ce sont tous des Chevaliers.

Comment ça, vous commencez à voir la mise en scène ?

Entretien avec un chevalier

Les Chevaliers de la Lumière essayent depuis un certain temps de prendre pied dans les hautes sphères décisionnelles. Ils ont donc monté cette mise en scène pour mettre des personnes au courant de l'existence des dragons et repérer de futurs sympathisants.

Les Pjs et les autres personnes présentes lors du combat sont donc emmenées dans un parking souterrain et poussés sans ménagement dans des camionnettes banalisées qui les mèneront dans un entrepôt proche.

Là, ils seront installés dans une salle assez dépouillée.

Toujours des décisions à prendre

sinon c'est pas drôle

Entretien avec djermoun

tabou, enquête, mise en relation avec d'autres, menaces de sanction de la part du conseil. Découverte de qui était dans la salle. Intervention des dragons argentés.

Enquête en vue de l'entretien avec le conseil ou son président

Fight club

Convaincre une bande de brute de prêter un coup de main dans la suite



Hasta la victoria, siempre !

Libération de l'otage et entretien final avec le conseil

Entretien avec un chevalier Entretien avec djermoun Entretien avec le chef ou un représentant du conseil Enquête pour retrouver l'otage qui n'a pas le tabou Appui du fight club Libération de l'otage et entretien final avec le conseil

Les PNJS

Nom : Rachid Djermoun

Race : Père Féérique

Position : A++/N

Travail : Commercial, servant d'agent de liaison

Domicile : Sans

Aide : Renseignement gestalt, créatures magiques, famille, réceptacle

Pre 2/ Vol 6/ Soup 5/ End 2

Musique

Abrutissement 4 Spasme 4 Anaerobiose 4

Histoires drôles

Démangeaison 4 Confusion 2 Couardise 1

Les raisons d'une trahison

Depuis que Velkhan est bloqué sur Terre, il n'a eu de cesse que de retrouver la plénitude de ses moyens et la liberté de ses mouvements. Il y a toujours quelques petites choses annexes qui lui trottent dans la tête, comme faire la peau à Athabaska, mais il sait être patient. C'est indispensable pour quelqu'un qui passe des milliers d'années à errer dans l'espace.

Pour atteindre ces objectifs dans un délai raisonnablement court, car il sent bien que les événements sont en train de s'emballer, il a eu besoin de faire appel à une aide extérieure. Et la seule aide extérieure sur laquelle il sait que ses enfants n'ont pas de prise est la Mc Keenan & Dodge.

En dehors de son côté exempt de dragons, la M&D peut aussi lui fournir une expertise scientifique de haut vol et des moyens financiers importants. N'étant pas la moitié d'un idiot, Velkhan a tout de suite vu son intérêt dans ce rapprochement.

Du côté de la M&D, Kathleen Mc Keenan a elle aussi vu l'intérêt d'une collaboration plus étroite. Pendant des années, sa société a perdu un grand nombre de membres de talent et a subi des déboires importants avec la perte de plusieurs centres de recherche ou la divulgation de secrets de fabrication à d'autres organisations. L'arrivée de Velkhan lui a redonné une avance non négligeable sur ses concurrents dans la recherche et développement. Et ce qu'elle connaît des projets du Céleste, à savoir la disparition d'un grand nombre de dragons terrestres, lui convient parfaitement.

La manipulation de mana

Le dragon céleste doit se soigner. Même si l'attaque d'Athabaska ne l'a pas tué, elle l'a laissé dans un état pitoyable (tout est rela-

tif) et l'a amputé d'une grande partie de ses capacités. La première chose dont il ait besoin pour arriver à une guérison complète est d'une grande source de mana. Malheureusement pour lui, et heureusement pour nous, il n'a plus accès directement à la mana terrestre. Il ne peut donc en ponctionner que dans les réceptacles ou dans une réserve comme la poche de Quetzalcóatl en Amazonie. Encore une fois, malheureusement pour lui, recréer une telle poche n'est ni facile, ni rapide. Et celui qui en a le plus profité semble être Midgard auquel Velkhan ne va pas s'amuser à aller chercher des noises trop vite.

Lors des premières études sur la faisabilité des Ephémères, le Céleste avait entendu parler du Négadraco, cette substance qui permet de bloquer la circulation de la mana. Son but premier est donc désormais de créer un réservoir physique de mana au lieu de l'emprisonner dans des structures géologiques comme au bon vieux temps du Crétacé quand les Récolteuses n'avaient pas encore la possibilité de créer des réceptacles. D'autant que cette substance offre un bien meilleur rendement que la création de réceptacles pendant laquelle la majeure partie de la précieuse substance n'est pas capturée mais utilisée pour l'enchantement.

L'inconvénient du Négadraco est qu'il est créé à partir d'écailles de dragons noirs et qu'il en faudrait beaucoup pour pouvoir faire entrer la collecte de la mana dans une phase industrielle. De plus, même avec tous les moyens de la M&D, les technomanciens ne savent pas repérer tous les dragons de la planète et ne veulent surtout pas risquer d'être découverts à cause d'une action trop musclée qui, au vu de leurs capacités, ne leur permettrait que de passer d'une phase de test à une phase artisanale.

Donc, pour l'instant, Velkhan se sert de ses contacts pour commencer à faire monter un certain «racisme» envers les dragons noirs

afin que personne ne regrette leur disparition quand il aura mis au point un plan de chasse de grande ampleur.

Mais Velkhan n'est pas dragon à mettre tous ses œufs dans le même panier.

Dans la population draconique, on trouve toutes sortes d'individus. Des plus pacifistes aux plus va-t-en-guerre, des plus cultivés aux plus rustres, voire même des gens qui ressemblent à s'y méprendre à des humains. Et l'une des choses que l'on trouve facilement dans une population humaine, ce sont des arrivistes dénués de tout scrupule, qui vendraient père et mère pour un peu plus de pouvoir. Depuis le temps, Velkhan est devenu un expert pour repérer ce genre d'individus et les manipuler à son profit.

Puisque ses nouveau-nés sont génétiquement bridés pour la plupart, ils ne peuvent pas créer de réceptacles. Le Céleste s'est donc retourné vers cette frange de la population draconique pour leur apprendre le secret de la création de réceptacles et ainsi avoir un arrivage plus important de ressources. Les nouveaux-nés vont régulièrement rendre visite à ces individus et prendre une partie de leur production pour la lui ramener.

On peut dire que Velkhan est assez humaniste puisqu'il laisse une grande partie de la production à ces dragons. C'est presque du commerce équitable. En réalité, il agit ainsi pour déséquilibrer le jeu politique de ses enfants en mettant dans leurs pattes des gens dotés d'un "pouvoir" considérable.

Les études génétiques

Velkhan fut pris au dépourvu par l'attaque d'Athabaska. Surtout que celle-ci l'a vraiment laissé assez démuni au niveau magie, ce dont il n'avait franchement plus l'habitude puisqu'il se sert d'elle comme il respire. Il a donc été contraint de se servir de ses neurones et de moyens technologiques pour pallier ce handicap. Comme la plupart des dragons ralliés sous son étendard n'ont tout de

même ni assez de puissance financière, ni assez de connaissances scientifiques pour faire avancer le schmilblick, il s'est rabattu sur les humains qu'il avait rencontrés en la personne de Kathleen Mc Keenan.

Voilà déjà un certain temps que ces deux-là sont associés. Au besoin, il n'y a qu'à regarder Technologie pour s'en convaincre. Cependant, cette fois-ci, Velkhan a décidé de mettre les grands moyens dans cette association et d'en tirer tout le parti possible.

Il a donc décidé de faire profiter les équipes de Mc Keenan de son expérience millénaire et de ses connaissances scientifiques pour les aider à développer certaines technologies rencontrées lors de ses voyages sur d'autres planètes. Bien sûr, Velkhan fait un choix judicieux des technologies qu'il leur apporte pour ne pas trop renforcer les technomanciens et se créer un ennemi. (On ne sait jamais. Ou plutôt, on sait toujours...) Certains labos de la M&D sont maintenant remplis de technologies et de diagrammes mis au point sur des planètes fort éloignées de la nôtre.

En particulier, les ordinateurs quantiques, même s'ils restent encore à l'état de prototypes, sont devenus monnaie quasi-courante pour eux. Et, autant le dire tout de suite, cette avancée n'a pas été utilisée que pour le décodage génétique mais aussi pour la cryptanalyse. A l'heure actuelle, plus aucun code ne peut résister aux équipes de Kathleen McKeenan. Mais ceci est une autre histoire.

La M&D dispose également d'une cartographie assez complète du génome humain et des différents génomes draconiques. Y compris celui de Velkhan. Elle est donc en mesure de déterminer quelles sont les modifications génétiques qui l'ont frappé. Il ne lui manque plus que l'arme qui a créé ces modifications pour créer un antidote et remettre Velkhan d'aplomb.

Evidemment, Velkhan pousse dans ce sens, tandis que Kathleen Mc Keenan fait tout pour freiner discrètement les recherches, allant jusqu'à faire prévenir Athabaska discrètement afin qu'il mette ses stocks en lieu sûr. Elle ne tient pas à perdre son ascendant sur

Velkhan et sa position dans leur association pourrait être mise à mal s'il récupérait tous ses pouvoirs. Ou comment trahir un traître...

Mais ce n'est pas la seule avancée que les scientifiques de la M&D ont faite. Certains d'entre eux supputent maintenant que les dragons ont été eux aussi modifiés et analysent ces modifications. Certains bruits font état de dragons qui ne seraient pas tout à fait comme les autres. Les blancs et les hydres, par exemple. Mais ces informations (ou supputations) ne sont connues que de deux ou trois cadres dirigeants de l'entreprise et d'une poignée de scientifiques triés sur le volet et maintenus sous silence de toutes les façons imaginables.

Roswell, Zone 51 : Ils sont parmi nous

Cela fait maintenant un certain temps que quasiment plus personne n'entend parler d'attaques de nouveau-nés. Ni même de nouveau-nés tout court, d'ailleurs.

Là aussi, l'explication est à chercher du côté des technomanciens. Non qu'ils leur aient fait du mal, loin de là même. En fait, la production de nouveaux-nés est passée du stade artisanal à un stade semi-industriel.

Les fermes dissimulées un peu partout sur la planète et sans cesse détruites par les dragons ne constituaient plus une solution satisfaisante pour Velkhan. Il en garde quand-même quelques unes pour donner le change à ses enfants et pour occuper certains cadres dont il ne veut pas se débarrasser tout de suite.

À l'heure actuelle, l'élevage des nouveau-

nés se fait en batteries avec des techniques de production, un taux de déchets et un rendement qui n'ont plus rien à voir avec ce qui pouvait prévaloir jusqu'alors. Pouvoir faire appel à du personnel qualifié fait tout de suite une différence. Ne pas avoir à déménager les installations à tout bout de champ aussi.

Mettons tout de suite les choses au point : même s'il y a eu de sérieuses améliorations, on ne fait pas sortir des nouveau-nés d'une usine comme des oursons en peluche. La production doit être d'une cinquantaine d'individus adultes et formés par mois. Donc un peu plus de six cents par an.

C'est encore assez peu mais, à la différence des nouveaux-nés précédents, seul un petit 20% est fan de séries télé. Les autres sont tout à fait aptes à s'intégrer dans la population draconique et même humaine. Leur conditionnement est aussi plus fort et les cas de désertion sont infimes. (On en compterait moins de deux depuis le début de la production et seul l'un d'entre eux aurait réussi à survivre à la chasse lancée par ses congénères.)

Ces nouveau-nés sont maintenant entretenus dans des camps para-militaires en Amérique du Sud (et même du Nord), en Afrique, dans les Balkans et en Asie. Ces camps appartiennent à des sociétés militaires privées, ont une existence tout à fait légale et ne sont donc pas inquiétés.

Velkhan et la M&D disposent donc maintenant d'une force de frappe tout à fait considérable qu'ils peuvent utiliser à loisir. Et oui, même la M&D utilise des nouveau-nés maintenant. Du moins, dès qu'ils veulent faire une opération sans trop se découvrir. Ce n'est pas leur faute si leur concurrents trébuchent sur des dragons, après tout...

E1 CONTRE VENTS ET MARÉES

Introduction

Si la majorité des dragons préfère ne rien avoir à faire avec les technomanciens, certains entretiennent pourtant d'étroites relations avec eux. En général, ces relations contre nature doivent bien sûr rester aussi secrètes que possible, sous peine de condamner à mort les personnes concernées.

Parmi ces traîtres à la race draconnique, on trouve Athabaska, ami de longue date de Melrose Pendergast, et le Dragon Céleste, qui arme secrètement Katherine McKeenan contre ses propres enfants. Or, non seulement

ces deux dragons se détestent à mort, mais, en plus, les organisations de leurs alliés technomanciens sont désormais en concurrence directe.

Ce scénario permettra aux joueurs d'entrevoir l'affrontement entre ces deux grands dragons au travers d'opérations anti-technomanciens qui ne sont en fait que d'incendiaires lettres de menace entre ces deux factions.

Ce scénario se divise en deux parties presque indépendantes. Nous vous recommandons d'intercaler entre elles un ou deux autres scénarii de votre choix.

Le flux...

Panier de crabes

Depuis la découverte de l'étendue des structures technomanciennes, le Conseil des Treize se réunit mensuellement pour étudier les mesures à prendre dans différentes régions du monde. Il se réunit aujourd'hui dans une station balnéaire du pourtour méditerranéen.

Les lieux ont entièrement été réservés par les dragons et leurs familles. Toutefois, ce n'est qu'une réunion de routine et plusieurs grands-pères en seront absents. Arrangez-vous pour que les alliés les plus fidèles des PJ ne soient pas là. Jichin, Vermithrax, Athabaska et, bien sûr, Tshuapa seront présents.

La réunion suit son cours habituel et ennuyeux. Un agent local du Conseil vient faire son rapport sur les infrastructures technomanciennes repérées dans la région grâce aux informations dérobées lors de *E0 Découverte*. Une usine de matériel informatique a effectivement été identifiée comme telle.

Le Conseil décide donc d'organiser pour le surlendemain une descente dans ce repaire de bouchers. Certes ce n'est pas la première fois que ce genre d'opération est organisé, mais cette fois-ci, allez savoir pourquoi, Jichin in-

siste pour que les PJ soient impliqués "pour prouver la bonne foi du Céleste et, surtout, de ses envoyés". Les autres grands-pères, à commencer par ceux qui n'aiment pas vos PJ, se laisseront convaincre et toute la famille se tournera ensuite vers eux.

Si les joueurs refusent, on leur concèdera qu'ils n'ont pas besoin d'y aller en personne. Mais comme la présence de Nouveaux-Nés pourrait poser des problèmes avec les dragons locaux déjà désignés pour cette mission, on leur demandera de n'envoyer que des dragons ou des êtres magiques au service du Céleste. Malheureusement pour eux, il est fort improbable que les joueurs aient cela sous la main...

Au besoin, si la situation dégénère, Tshuapa tapera un grand coup sur la table et intimera aux PJ l'ordre d'y aller. Et comme les mesures expéditives du nouveau président du Conseil sont bien connues, les PJ n'auront donc plus qu'à profiter des deux prochains jours pour planifier leur participation à cette opération.

Reste à espérer que votre groupe a envie d'une petite virée pendant laquelle ils ne seront pas forcément les bienvenus.

Tout était si simple au départ...

Après la réunion, alors que les PJs sont dans un endroit calme, un jeune homme d'une trentaine d'années demande les voir.

Il s'agit d'un commis travaillant pour le Conseil et connu des personnages qui doit leur remettre un paquet. Ce paquet contient une boîte noire étanche avec un verrou digital. Il s'ouvrira si n'importe quel membre du gestalt y applique son pouce.

Lorsqu'on ouvre la boîte, un hologramme tridimensionnel d'une vingtaine de centimètres de haut représentant Athabaska apparaît et tient le discours suivant :

"Cher neveu. J'ai un service à te demander. Si l'opération d'après-demain est possible c'est grâce à un traître infiltré dans l'organisation concernée. Or, en échange de ses informations et pour protéger sa famille, il nous a demandé de le faire passer pour mort. Vous devrez donc, le plus discrètement possible, évacuer Stanislas Drejny." L'image se transforme en un jeune homme d'une trentaine d'années : 1m70, cheveux châtain, une cicatrice dans le cou. "Amenez-le ensuite aux coordonnées suivantes : XXX.XXX-XXX.XXX. Je répète aux coordonnées suivantes : XXX.XXX-XXX.XXX."

"En échange de ce service, je vous fournirai des informations sur..."

Les informations proposées par Athabaska dépendent bien sûr de votre campagne. Néanmoins, voici quelques suggestions :

- Les projets d'un ennemi des PJ visant à détruire leur gestalt.
- La position actuelle d'une personne recherchée par le gestalt (parent, ami, ennemi ou autre), retrouvée par les bleus

grâce à The CLAW.

- Le nom et l'adresse d'un membre potentiel du gestalt (tiré de fichiers *Gestalt Therapy*).

"Il va de soi que toute cette affaire est confidentielle. Comme vous le savez fort bien, certains de mes frères ne comprendraient pas. Ah, comme le veut la tradition humaine, je nierai bien sûr avoir eu connaissance de vos agissement et ce message s'auto-détruirait dans 30 secondes."

Et trente secondes plus tard, l'appareil se met à fumer victime d'un sort de combustion.

Stanislas Drejny

Une simple recherche dans les milieux scientifiques permet de trouver quelques informations sur ce technomancien.

- Stanislas Drejny est né il y a 36 ans en Biélorussie dans la belle ville de Novakoml.
- Il est célibataire et ses parents vivent en Biélorussie.
- Il s'agit d'un jeune physicien spécialisé dans la physique quantique.
- Il a écrit plusieurs articles liés à la théorie des super-cordes et aux multiples dimensions qu'elle implique (avant d'être débauché par la M&D).

Si vos joueurs ont leur entrée au sein de la M&D, ils peuvent en plus obtenir les informations suivantes :

- Drejny a été engagé dans la compagnie il y a environ deux ans.
- Il effectue des recherches dont le but est d'utiliser de la mana concentrée pour intervertir les dimensions d'un objet ce qui permettrait, en théorie, de remplacer sa profondeur par sa douzième dimension et d'obtenir un objet apparemment plat.

Opération : Place Nette

Pour cette opération, le Conseil a requis l'aide des plusieurs dragons :

- deux informaticiens bleus pour contrer les alarmes et la sécurité informatique,
- quatre gros bras wyverns,
- deux porte-flingues rouges et
- un démolisseur blanc ou asiatique pour détruire le bâtiment.

Tous ces dragons sont théoriquement aux ordres des PJ, mais ils ont d'ores et déjà préparé leur plan d'attaque et supporteront assez mal cette supervision du Conseil.

Accessoirement, un des bleus essayera de pirater les données des technomanciens pour son propre compte dans le but de les revendre ensuite au plus offrant et un des deux rouges a été chargé par Vermithrax de récupérer toute la mana qu'il trouvera.

Face à eux, les joueurs trouveront quelques technomanciens, mais essentiellement des scientifiques, avec des sorts inutiles en combat et des éphémères pour les protéger. En fonction de la puissance de votre gestalt, vous pouvez mettre plus ou moins de ces derniers.

Synchronisation des montres

L'attaque devrait se dérouler de façon relativement classique et sans anicroches. Cependant, faire sortir Dreijny ne sera pas facile, chacun des dragons présents voulant impres-

sionner l'autre, récupérer le plus de choses possible pour lui même et sa famille sans se faire prendre la main dans le sac et aucun ne voudra faire de quartiers.

Réussir à faire en sorte que Dreijny puisse passer entre les mailles du filet va donc être un exercice de haut vol que vos PJs devront mettre au point ou improviser en fonction de la difficulté que vous voudrez y mettre. Cependant, s'ils ne prévoient rien à l'avance et se lancent sans préparation, vous n'avez aucune raison de leur faciliter la tâche.

La livraison

Si les joueurs ont réussi à filer à l'anglaise avec Dreijny et si les autres dragons ne les ont pas suivis, la remise de l'exfiltré dans une ruelle sombre ne devrait pas poser de problèmes et Athabaska tiendra sa parole quelques jours plus tard. En revanche, si l'un des autres dragons s'aperçoit de quelque chose, suit les PJs et prévient les membres du Conseil, ça risque de chauffer sévèrement pour leurs abattis.

En effet, Les grands dragons, et Athabaska le premier, leurs demanderont des comptes sur le fait qu'ils aient sauvé un technomancien, un ennemi de toute la race draconique, d'une force d'intervention explicitement envoyée par le Conseil. Leur position au sein dudit Conseil pourrait s'en trouver compromise et ils auraient à expliquer quelle est la politique du Céleste dans cette affaire.

... et le reflux

Grand spectacle

Quelques mois plus tard, le gestalt reçoit la visite d'un nouveau-né porteur d'un message du Céleste. "Demain soir, le Dragon Céleste souhaite vous voir assister à un «spectacle» pour que vous puissiez retransmettre un message à ses fils. Un chauffeur passera donc vous prendre à 19h00."

Le lendemain soir, exactement sur le coup

des 19h00, une limousine se parque devant chez les personnages. Son conducteur, un asiatique vêtu d'un costume de chauffeur noir, portant une casquette à visière et répondant au doux nom de Kato, en descend et ouvre la porte arrière pour les faire monter.

Le trajet, qui dépendra de l'isolement de la demeure des PJs, les amènera dans une grande ville universitaire proche, précisément devant une université de sciences. Et ce

sera un enfer.

En tant que MJ, faites en sorte de faire de Kato un individu détestable, qui profite de sa position pour lancer les pires saloperies racistes aux êtres magiques et au dragon s'il n'est pas de la même famille que lui (famille qu'il vous restera à déterminer sachant que tous les Asiatiques ne sont pas asiatiques et vice-versa...), qui utilise un ton suffisant, qui médite sur toutes les actions passées du gestalt avec le célèbre : «Moi, je n'aurai pas fait comme ça !» etc.

Débrouillez-vous, mais vos PJs doivent vraiment le détester.

Le groupe d'intervention

Dans un parking attendant à l'université sont garés plusieurs véhicules utilitaires noirs et un homme semble les attendre.

La voiture s'arrêtera à son niveau et on demandera aux PJs de monter dans un des vans. Ceux-ci sont remplis de nouveaux-nés accompagnés d'un cadre (le cadre en question doit de préférence être connu du groupe et de la même famille que le dragon du gestalt mais pour ce genre de détail, c'est à vous de jouer) qui leur tiendra à peu près ce langage :

Les sous sols de cette université abritent un laboratoire de technomanciens que le conseil n'a su ni détruire ni même repérer. Le Dragon Céleste va montrer qu'il sait s'occuper de ce genre d'affaires et prendre soin de sa famille. Que les grands dragons prennent exemple sur lui et n'oublient jamais à qui ils doivent tout.

Une fois ce discours terminé, la troupe de nouveaux-nés de choc et le cadre se dirigent tout droit vers le département de sciences physiques et s'y introduisent sans difficultés. L'attaque se passe dans le plus grand silence et les personnages trouveront sûrement le temps long à patienter dans le parking.

La revanche du retour de celui qu'on n'attendait plus

Alors que tout semble calme depuis un certain temps déjà, les PJs voient une bouche d'égout se soulever à quelques mètres d'eux et Stanislas Drejny s'en extirper.

"C'est vous ? Mais que... ?" aura-t-il le temps de dire avant que Kato, s'il est toujours avec les Pjs n'attaque et le tue en deux coups d'un petit sabre japonais qu'il avait parfaitement dissimulé jusque là. Evidemment, si les PJs interviennent, l'issue de cette rencontre peut-être toute différente. A vous de gérer !

Le message

Après la fin de la bataille, Un nouveau né viendra chercher les PJs pour les introduire dans le laboratoire afin qu'ils puissent témoigner de ce qu'ils ont vu. Le cadre draconique, escorté des nouveaux-nés survivants (à vous de voir si la résistance a été farouche ou pas), s'approchera des joueurs pour leur parler.

"Vous avez vu ce qui s'est passé ici et ce dont nous sommes capables. Maintenant vous allez en informer le Conseil des Treize."

Subitement, sans aucun préavis, son expression change : ses yeux se révulsent un instant puis dardent sur les PJ d'un regard froid et dur. Velkhan a pris possession de son corps mais vos joueurs peuvent ne pas comprendre de quoi il retourne. Il reprend la parole mais sa voix et ses intonations ont changées. Maintenant parle quelqu'un qui a l'habitude de donner des ordres et qui ne tolère ni qu'on le contredise, ni qu'on l'interrompe :

"Transmettez mot pour mot au Conseil le message suivant : Ma famille a demandé mon aide contre les humains. Elle vous est acquise : Mes nouveaux-nés vous aideront dans cette entreprise et détruiront tous les technomanciens que je leur dési-

gnerai. Sachez néanmoins que je suis aussi étonné que déçu par votre incapacité à gérer les problèmes que vous avez vous-même engendrés et nourris. Tirez les conclusions des événements récents.

Tshuapa, mon fils, je compte sur ton efficacité."

Son corps semble s'affaïsser et la froideur de son regard s'estompe. "Bonne nuit et bon ménage !", conclut-il. Puis, lui et ses hommes sortent du labo, montent dans leurs voitures et s'en vont sans un mot. Si les PJ ont tué leur chauffeur, il ne leur reste plus qu'à appeler un taxi pour rentrer. . . après avoir enlevé les cadavres laissés par le passage de cette équipe si efficace.

L'autre possibilité est que les PJs récupèrent aussi toutes les informations possibles, les bouts de dragons dans les frigos et les machines, ce qui peut représenter plusieurs quintaux et mètres cubes.

Les Acteurs

Quelques pistes pour vos PNJs mais rien ne vaudra les vôtres.

Stanislas Drejny

Génie hors norme et archétype du scientifique tête en l'air. Son sujet de prédilection est tellement loin des préoccupations terrestres qu'il les a lui-même un peu oubliés. C'est uniquement parce que son projet n'a pas la faveur de sa hiérarchie qu'il songe à quitter la M&D. En dehors de ça, c'est un homme bien sous tout rapport mais qui n'a pas forcément conscience de tout ce qui peut lui arriver.

Caractéristiques : Intelligence 3, naïveté 1

Compétences : Physique quantiques : expert ; mathématiques : spécialiste ; alchimie décomposée : débutant ;

Kato



Caractère : Insupportable, puant, arrogant, hautain et le pire c'est qu'il a les moyens de sa politique.

Caractéristiques : Agilité +3, rapidité +2, Force +3, endurance +3 (Oui, ce ne sont pas tout à fait des caractéristiques de base d'un nouveau né, à vous d'adapter en fonction de la force de votre groupe.)

Tatouage : Armure 2, Force 1, Sens accru : vision nocturne

Compétences : Chauffeur (Averti), Karate (Spécialiste), Garde du corps (Averti)

Le cadre draconique

Idéalement, ce personnage devrait être un PNJ récurrent de votre campagne.

Le mieux serait de prévoir des scénarii antérieurs pour montrer l'évolution du personnage et le voir progressivement passer de fidèle à agent du Céleste (avec éventuellement un passage par la case rebelle) et de simple agent à envoyé et cadre draconique.

Nombreux sont les membres du Conseil des Treize à considérer Midgard comme un danger. Mais rares sont ceux qui saisissent réellement la teneur de ce danger. Et ceux qui savent se gardent bien de tout révéler. Après tout, savoir quelque chose que les autres ignorent peut leur donner un avantage. Jusqu'à ce qu'il soit réellement trop tard.

Bokor

Lorsqu'il s'est aperçu de sa méprise au Bouthan, Midgard a été bien embêté. Ne sachant que faire de ce dragon si puissant mais si étrange, il l'a embarqué avec lui. Ça ne lui coûtait pas plus cher que de le tuer et, on ne sait jamais, il pourrait toujours en tirer un bénéfice.

Depuis, il commence à avoir des idées pour son hôte. Plus précisément pour le dépecer.

Bien sûr, il aurait pu le jeter en pâture à ses trolls pour qu'ils en fassent de la purée et des armes magiques, mais il garde cette solution ultime pour la fin, s'il ne lui trouve pas d'autres utilités.

Malgré tout ce que l'on peut dire de lui, Midgard n'est pas un idiot. Et il a bien compris qu'il allait falloir qu'il s'investisse plus dans les affaires humaines. La bataille de l'Himalaya lui a appris qu'il n'était peut être pas encore de taille à faire face à tous ses frères réunis.

La Guerre

Bien qu'il soit extrêmement puissant, Midgard sait qu'il n'a pas le don d'ubiquité. Et donc que les trolls vont lui être très utiles.

Aussi a-t-il décidé de soutenir cette population en l'aidant à se dissimuler et à se renforcer. Pour les accueillir et les abriter pendant la Guerre, il a décidé la création de gigantesques villes souterraines. Ces villes industrielles, réparties entre la péninsule scan-

dinave, l'Islande, le Canada et certains coins tranquilles d'Afrique subsaharienne, abritent une population de plusieurs milliers de trolls et autres créatures souterraines. Et il est presque impossible d'y pénétrer par la force. Ce qui ne veut pas dire qu'aucun autre dragon ou être magique n'y entre mais nous y reviendrons vite.



Dans ces villes, les trolls se livrent à leurs occupations favorites : la forge et l'alchimie. Et même s'il est difficile et très long de créer de vraies armes magiques, les trolls commencent à disposer d'un arsenal impressionnant. Au point de pouvoir sans problèmes changer la nature de la vie des êtres magiques sur la surface de la planète.

On peut actuellement estimer la population de trolls et créatures affiliées à une cinquantaine de milliers sur l'ensemble de la planète. Et parmi eux, plus de la moitié a atteint ou dépassé la phase de la transformation. Ça sert de vivre dans un environnement gorgé de Mana... Pour pouvoir mieux comprendre ce nombre, il est tout à fait équivalent au nombre de dragons toutes familles confondues, féeriques compris.

Et cette population, loin de diminuer pendant la Guerre, n'a cessé de croître. Elle est par conséquent devenue un risque majeur pour la stabilité des équilibres du monde magique de Scales. En clair, tout grand dragon qui en aurait l'occasion ne penserait qu'à une chose : en diminuer le nombre au plus vite. Même Ancyte pourrait avoir secrètement de telles pensées vu les dangers encourus.

Jormundgand

Jordi est au plus mal. En fait, on peut même dire qu'elle est mourante. Si un bon médecin passait dans le coin, il lui donnerait une espérance de vie de quelques années au plus. Mais sûrement pas une dizaine. Il est donc urgent de trouver un moyen de la soigner.

Et comme souvent avec Midgard, urgence rime avec violence. Mais pas seulement cette fois.

Lors de ses divers déplacements sur la planète, tous ponctués d'excavations diverses et variées, Midgard est tombé sur des preuves de modifications génétiques des dinosaures. Il ne l'a sûrement pas pensé en ces termes mais c'est bien de ça qu'il s'agit. Et nous les connaissons bien ces modifications : ce sont les Sauriens de notre bon ami Anaphi.

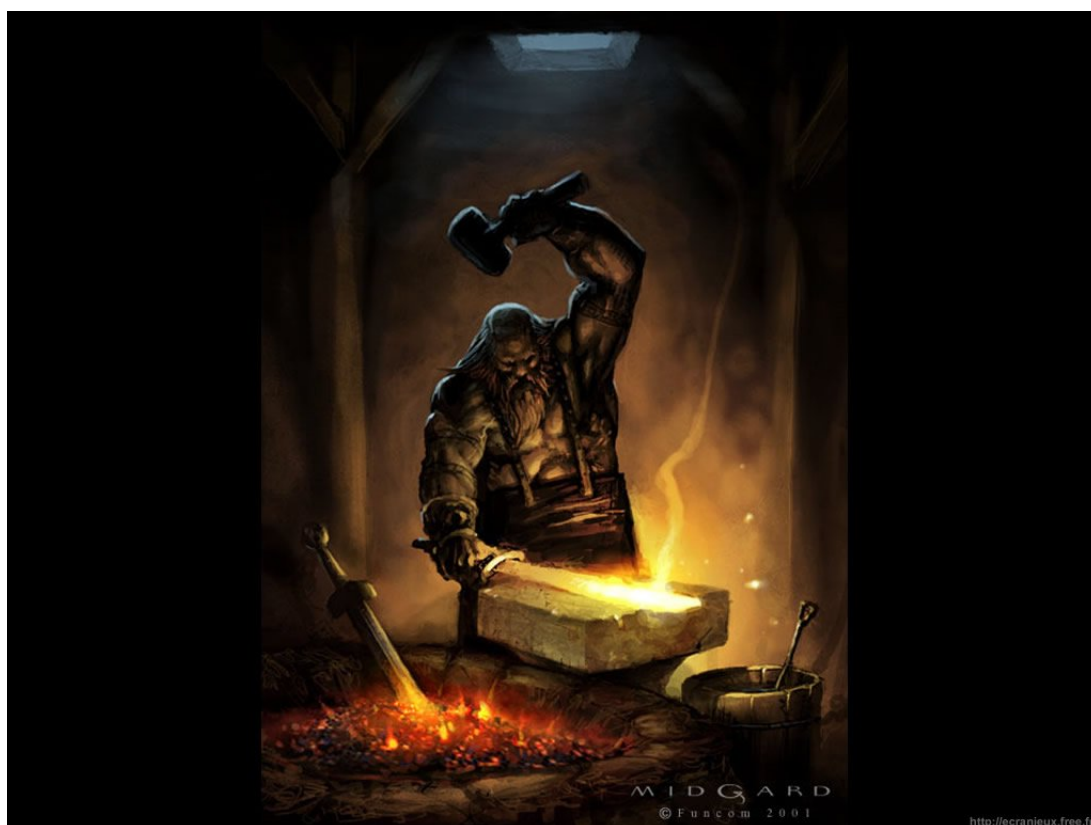
Il a eu tout le temps nécessaire pour mener son enquête et avoir assez de soupçons pour se dire que l'argenté était impliqué dans l'affaire. Et que s'il n'en avait pas entendu par-

ler avant, c'est qu'Anaphi voulait le cacher. Donc que les quelques squelettes qu'il avait en sa possession pouvaient servir de pièces pour un chantage bien mené.

Et ce chantage est on ne peut plus simple. Tu m'aides à soigner ma donzelle ou je révèle tout à tes frères et comme ta famille est bien handicapée par le nombre de rebelles, elle peut aller encore plus mal si je l'ampute d'un certain nombre de membres.

Quelques assassinats ciblés menés par des trolls et des dragons bruns ont permis de montrer qu'il ne plaisantait pas et ont fini de convaincre notre brave argenté qui maintenant détourne une partie des résultats des projets homo draconicus et Resurrect Mum pour essayer de soigner la pauvre Jordi. Autant le dire tout de suite, les résultats sont loin d'être probants et Anaphi est de plus en plus mis sous pression par Midgard.

Au point qu'il cherche tous les moyens possibles pour se soustraire à ce chantage et que l'un d'eux pourrait bien passer par vos joueurs.



TOUT SUR LES GESTALTS

Je ne sais pas pour vous, mais moi, après dix ans en tant que joueur à Scales, je n'arrive toujours pas à me faire aux pouvoirs des gestalts. Je trouve qu'ils sont impossibles à retenir, peu ludiques, qu'ils demandent trop de jet de dé, qu'ils n'apportent finalement pas grand chose en jeu et, surtout, qu'ils ne donnent pas cette notion de «gestalt», c'est-à-dire d'union spirituelle, que j'attendais.

Alors je vous propose d'autres règles, peu différentes, pour essayer une autre manière que j'espère plus ludique et plus simple pour jouer le Gestalt en tant que tel. Et le rendre probablement un peu plus puissant... L'ensemble reste évidemment totalement optionnel et à n'utiliser que selon votre bon vouloir.

Considérations générales

- On désignera par P la puissance du gestalt. Quand je parle de $P \leq 10$ ou de $P > 10$ je fais référence aux pouvoirs qui se trouvent soit dans le Livre de Base, soit dans le supplément Magie.

- J'utilise le système de seuil adopté par le site. Donc pour savoir si un pouvoir fonctionne, il faut comparer $P + 1d10 - \text{malus} + \text{bonus}$ par rapport à 11. Si la somme obtenue est égale ou supérieure à 11, le pouvoir est activé. Sinon, rien ne se passe. Ce seuil de 11 sera constant et sera systématiquement utilisé pour tous les jets de dé concernant les pouvoirs du gestalt. Attention, certains pouvoirs ne demanderont plus aucun jet de dé pour fonctionner et auquel cas, cela sera précisé par un Automatique (Auto).

- Toucher l'objet-gestalt apporte un bonus de +1 ainsi que le fait qu'un autre membre du gestalt participe à l'action. Une concentration minimale est nécessaire (sauf pour Etat physique et Appel au Secours).

- Toutes les limitations et leurs effets (proximité, toucher deux fois par an, la casse de l'objet, la mort d'un joueur, etc...) sont conservées sans modifications.

- Certains pouvoirs ne sont plus limités à une utilisation par jour (voir description le cas échéant).

- Les règles d'évolution de la puissance du gestalt données dans Magie sont conservées (même si, franchement, je les trouve inutilisables).

Les pouvoirs pour $P \leq 10$



Etat physique d'un membre du Gestalt (auto)

Si $P \leq 10$ De façon permanente et sans aucun effort, le personnage connaît approximativement l'état physique d'un autre membre du gestalt et tous les maux physiques dont il peut être victime (manque de sommeil, maladie, empoisonnement, sommeil prolongé, paralysie, etc...). Son état psychique restera par contre complètement secret. Ce pouvoir devient permanent et n'est plus soumis à une utilisation quotidienne. Dès qu'un membre du gestalt sera «atteint» physiquement, les autres membres auront automatiquement la sensation que quelque chose ne va pas chez lui.

Si $P > 10$ Selon les mêmes règles de permanence, ce pouvoir permet de connaître l'état

psychique d'un membre du gestalt. Cela inclut bien entendu les folies et les phobies dont la personne visée est victime.

Le gestalt permet également de faire un check-up complet de la cible, d'une façon aussi précise que pourrait le faire un médecin dans un hôpital de haute technologie. Dans ce cas seulement, ce pouvoir nécessitera après un jet de dé avec un malus de -2 et on ne pourra utiliser cette capacité améliorée d'analyse qu'une seule fois par jour.

Localisation d'un membre du Gestalt (-2)

Si $P \leq 10$ Si le pouvoir est réussi, le personnage connaît la direction et la distance approximative de l'endroit où se trouve le membre du gestalt sur lequel il s'était concentré. Ce même pouvoir peut être utilisé pour repérer le gestalt lui-même si, par exemple, il était dérobé à ses propriétaires légitimes. La direction est précise au décimètre près et la direction à plus ou moins 3 degrés.

Si $P > 10$ La distance est précise au centimètre près et la direction au dixième de degré près. Lorsqu'il est utilisé sur l'objet-gestalt lui-même, cette précision n'est possible qu'avec un malus de -1 supplémentaire.

Message Télépathique (auto)

Dans l'état actuel des choses, ce pouvoir est inutilisable (surtout parce que je n'arrive jamais à compter le nombre de mots). On le refond donc entièrement mais la portée reste la même.

Puissance	Portée
$P \leq 10$	Px10km
11	Px15 km
12	Px20 km
13	Px50 km
14	Px100 km
15	Px500 km

Ce pouvoir devient utilisable autant de fois que l'on veut par jour. Et ne nécessite plus de jet de dé en utilisation normale.

En revanche, il n'est possible maintenant que d'envoyer des messages de 5 mots maximum (facile à compter sur une main), espacés par des intervalles d'une trentaine de secondes. En gros, j'envoie 5 mots et j'attends entre 25 et 35 secondes (si vous voulez utiliser $25+1d10$, à vous de voir, mais je pense que l'estime est mieux) avant de pouvoir en renvoyer un.

Vous me direz : « Mais alors, on peut tenir une conversation !!! Il suffit que chacun utilise alternativement cette capacité. » Certes, mais essayez de le faire par groupe de 5 mots espacés de trente secondes à la fois, ça va vite devenir insupportable. En revanche, ça permet, je pense, une sorte de dialogue abscons qui peut être amusant, faisant intervenir secrètement un dialogue muet entre les joueurs en parallèle avec une vraie conversation parlée.

J'espère que ça participera à cet esprit de groupe qu'on doit ressentir quand on discute avec un gestalt. Par exemple, si, lors d'une conversation à laquelle assistent les autres membres du gestalt, un des joueurs dit des bêtises, il se pourrait bien qu'il se mette tout à coup à entendre dans sa tête des : « T'es nul ! » « Trop débile ! » « Dis pas ça ! » etc... ce que je trouve amusant. En gros, c'est faire du hors jeu, mais en jeu...

Notez qu'avec un jet de dé et un malus de -3 pour chacune des options suivantes, il est possible de doubler le nombre de mots (va falloir utiliser les deux mains), de doubler la portée du message, ou de réduire à 15 secondes l'intervalle de temps avant de pouvoir envoyer un nouveau message. Si vous faites les trois à la fois, vous arrivez à un malus de -9, car ces malus sont cumulatifs. Et le jet de dé doit se faire à chaque nouveau groupe de 5 mots si on veut maintenir le rythme.

PS : On peut refuser de recevoir les messages aisément et sans concentration, mais on sait qu'il y a quelqu'un qui tape à la porte.

Conversation Télépathique (variable)

Ce pouvoir était l'un des plus inutilisables, il était grand temps de le refondre.

Il devient un addenda à Message Télépathique. Message Télépathique ne peut être envoyé qu'à une personne, en le liant avec la Conversation, il devient possible d'envoyer le message simultanément à plusieurs personnes. Pour chaque personne supplémentaire du gestalt qui reçoit le message, il y a un malus de -2. Et il faut bien sûr faire le jet de dé à chaque envoi de groupe de 5 mots. Donc, envoi à 2 personnes malus de -2, à trois personnes malus de -4, etc... Et ce pouvoir peut évidemment être utilisé autant de fois qu'on veut par jour.

Les éventuels malus de Message Télépathique sont cumulatifs avec ceux de Conversation Télépathique et on gère le tout avec un seul jet de dé. Par exemple, si je veux envoyer un message de 10 mots à deux personnes, ça me fait un malus de -5.

Pour P > 10, on double les malus de Message Télépathique en cas de modification de la distance, du nombre de mots ou de l'intervalle de temps.

Concentration de la Puissance (-5)

Encore un pouvoir peu utilisé en jeu. Les modifications que je vous propose ici tendent à le rendre plus puissant mais plus difficile à utiliser en groupe.

Tous les membres du gestalt sauf un doivent tenter d'utiliser ce pouvoir au même moment. On ne fait donc qu'un seul jet de dé pour l'ensemble du groupe. Si le pouvoir est réussi, le personnage manquant (celui qui n'utilise pas le pouvoir) reçoit un bonus de 1 point à toutes ses compétences et à toutes ses caractéristiques durant P minutes (soit, en fait, un bonus de 2 à quasiment toutes ses actions). Tous les autres reçoivent un malus identique et ce pendant une durée 60 fois plus importante (pour un malus de 2, en général, pendant P heures).

Pour P supérieur à 10, voici le tableau qui donne les nouveaux boni à la fois aux caractéristiques et aux compétences.

Puissance	Bonus	Durée
P ≤ 10	+1	P mn
11	+1	15 mn
12	+1	20 mn
13	+2	20 mn
14	+2	1 heure
15	+3	1 heure

Vous constaterez que, dans le cas extrême, vous aurez affaire à un vrai monstre avec +3 en caractéristiques et +3 en compétences (soit, au total, un bonus de +6). Mais songez que vous êtes en groupe et que donc, les autres subiront un malus équivalent. Donc, il est possible qu'un personnage tombe à -3 dans une caractéristique. Et franchement, à -3 en Endurance, on est dans les vapes (et on perd de la protection... on encaisse moins bien les coups). -3 en Agilité, on se casse la gueule tous les deux mètres. -3 en Vitesse, on se fait dépasser à la course par un escargot. -3 en Force, on ne tient quasiment plus rien entre les mains, etc... Et je ne parle même pas de sa capacité à se défendre...

C'est véritablement la notion de groupe et de sacrifice... une fois par jour...

PS : N'essayez pas de fourber en ne faisant participer qu'une partie du gestalt : tous les membres du gestalt dans le rayon d'action du gestalt (la distance au delà de laquelle on commence à se sentir mal) subissent les effets. Je dis ça par rapport à la première partie («Le gestalt en lui-même», qui permettrait de scinder le groupe exceptionnellement, ce qui permet justement d'éviter ce type de problème imposé par les règles).

Les Nouveaux Pouvoirs pour P>10

Résistance mentale (-6)

Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela

ne lui accorde aucun bonus). Ce pouvoir lui permet de résister à toute joute verbale auquel il pourrait participer. Il dure 10 minutes et accorde un bonus de 2 points à tout jet ayant trait à une joute verbale. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Conversation continue (-8)



Je le change, il ne me plaît pas trop. En gros, il devient une extension de Conversation Télépathique. Une fois par jour et par membre, il devient possible que tous les membres du gestalt puissent avoir une union télépathique. En quelque sorte, ils peuvent tous discuter comme s'ils étaient dans la même pièce, mais par l'esprit. Chaque membre peut provoquer cette communion, à la condition bien évidemment qu'il n'ait pas aidé un autre membre à enclencher le processus. Le nombre de mots n'est pas pris en compte, et la conversation dans un sens comme dans l'autre peut continuer pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir. Par exemple, dans un gestalt de quatre membres, on pourrait avoir 4 fois cette Conversation Continue par jour, à condition que chacun individuellement réussisse à la provoquer.

Puissance	Durée	Portée
11	15 secondes	100 mètres
12	30 secondes	250 mètres
13	1 minute	500 mètres
14	2 minutes	1 kilomètre
15	5 minutes	2 kilomètres

Résistance magique (-10)

Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela ne lui apporte aucun bonus) et cela lui permet de résister à tout pouvoir mental dont il

pourrait être victime. Le pouvoir dure 5 minutes et accorde un malus de 2 points à tout jet d'attaque magique (charme, contrôle, etc.) affectant le joueur en question. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Appel au secours (-10)

Ce pouvoir se déclenche automatiquement lorsqu'un membre du gestalt est en danger de mort. Si le pouvoir fonctionne, chaque membre du gestalt, à part celui qui est en danger, reçoit un petit message (c'est plus une sensation qu'un message parlé). Si le personnage qui est en danger de mort souhaite utiliser ce pouvoir (s'il en a le temps), il bénéficiera d'un bonus de +3 (pour un malus final de -7).

Guérison (variable)

Ce pouvoir très rarement utilisé (pour des raisons que vous allez découvrir ci-dessous) permet à celui qui l'utilise de soigner un patient qui doit lui-même être un membre de son gestalt. Les deux individus doivent toucher l'objet gestalt et rester dans le calme le plus total pendant 8 heures. Au terme de ce laps de temps, on devra jeter un dé afin de savoir si le pouvoir fonctionne (ne pas oublier le modificateur indiqué dans la table ci-dessous). Si c'est le cas, la guérison a lieu dans les 2d10 heures qui suivent et le gestalt entre en sommeil pendant cette même durée. Si le pouvoir échoue, le gestalt est en sommeil pendant 1d10 semaines et perd immédiatement un point de puissance. Un gestalt en sommeil ne peut plus servir à fournir aucun pouvoir bien que les membres du gestalt eux-mêmes subissent toujours les malus provoqués par l'objet (en résumé, il n'a plus aucune utilité, mais garde tous ses inconvénients).

Type de guérison	Malus*
Guérison d'une phobie (mineure)	-14
Guérison d'une phobie (majeure)	-18
Guérison d'une folie (mineure)	-15
Guérison d'une folie (majeure)	-20
Blessure légère	-14
Blessure grave	-18

* Si les chances de réussite sont inférieures ou égales à zéro, le pouvoir échoue obligatoirement.

Vous noterez aussi qu'un groupe de joueurs « normaux » (c'est-à-dire pas vraiment au courant du fonctionnement des gestalts) ne devra pas connaître l'utilisation de ce pouvoir. Une éventuelle initiation prodiguée par un autre groupe expérimenté ou par un dragon très puissant (et qui s'intéresse aux gestalts, Wiesarëk par exemple) permettra de le découvrir en cours de jeu.

Comment introduire ces règles optionnelles ?

Bon, bien sûr, si vous démarrez une toute nouvelle partie, c'est facile... Mais si vous avez une partie déjà bien engagée... Que faire ?

Je vois plusieurs possibilités :

- Un événement majeur vient de se passer par rapport à la magie. Par exemple, le puits de Mana de Quetz qui explose (Jeu de Piste), la tentative de vol de corps de Toungouska (Guerre), la réactivation des Ley lines (Jeu de Piste). On peut estimer que ces bouleversements ont modifié des choses dans la magie. Alors pourquoi pas les gestalts ? Ça pourrait même être le thème d'un scénario : «A la découverte des modifications des pouvoirs des gestalts...»

- Votre gestalt rencontre un Féérique. Il est atterré de la manière dont vos joueurs se servent de leur gestalt. «Mais comment, vous ne savez pas ? On a fait des progrès depuis les années 50. Je vous explique comment faire.»

- Une découverte progressive. «Tiens t'entends des voix dans ta tête, tiens tu sens que machin ne se porte pas bien, il se passe des trucs...mais que se passe-t-il ? » D'où enquête...

- La bonne vieille méthode de la participation des joueurs : «Voilà, je vous avertis, j'ai envie d'essayer une autre méthode. On regarde si ça fonctionne et on décide après ce qu'on en fait.»

- Le bon vieux secret de derrière les fagots, enseigné par un vieux sage planqué en haut de sa montagne. Et hop, vous aurez à gérer les deux systèmes (l'officiel et le mien) en même temps. Super...

Le Délitement : Une règle optionnelle à propos du Gestalt.



Préambule

Voici une petite règle optionnelle qui contrevient à nos habitudes. Normalement, lorsqu'une règle des livres de base est parfaitement claire, nous n'y touchons pas. Mais voilà, nous allons en proposer une concernant la vie d'un gestalt. Dans le but de faciliter la vie d'un maître de jeu et de la survie du gestalt. Cette règle reste bien sûr totalement optionnelle, mais nous l'incorporerons dorénavant dans la ligne établie par le site Hopitalpsy. Donc ne soyez pas étonnés de la retrouver dans nos futurs scénarios...

Voilà donc le gestalt, le pivot central de Scales. Cette entité unique et indivisible est une des forces du jeu. De par son concept, il oblige les joueurs à maintenir une cohésion au sein d'un groupe, il crée un lien indéfectible, il est le cœur du jeu.

Mais bon, même si nous aimons son principe, en pratique, il pose quelques soucis :

Comment gérer le départ définitif d'un joueur ? Nous savons par expérience que Scales prend tout son intérêt et son ampleur sur une longue période de jeu. Mais, la vie étant ce qu'elle est, il arrive qu'un de vos joueurs déménage, n'ait plus envie de jouer... Alors que faire ? Et si deux joueurs viennent à partir ? Franchement, obliger le maître de jeu à jouer ces deux personnages me paraît peu pratique et très pesant à la longue.

Comment faire si un membre du groupe aime bien jouer, mais qu'il est totalement insupportable pour les autres membres du groupe ? Par expérience, cela pose bien des soucis et parfois une ambiance quelque peu désagréable s'installe autour de la table. Ce d'autant plus qu'il arrive que la personne refuse de modifier son comportement (parfois avec raison d'ailleurs : je prends pour exemple mon adorable personnage Henri Robert, gremlins de son état. Au début, il était un drogué, puis de par son caractère, et en

le jouant à fond, il avait la mauvaise habitude de faire des blagues parfois de mauvais goût et possiblement avec des conséquences dangereuses, ainsi qu'un caractère parfois un peu désagréable. En soit, ce n'était pas vraiment une faute de jeu, puisque ce type de comportement fait partie intrinsèque d'un gremlins, il ne devrait normalement pas pouvoir s'en empêcher. Mais c'est extrêmement insupportable pour les autres membres du Gestalt.). Outre les conséquences logiques (et parfois un peu exagérées par rapport à l'application réelle des règles) qui sont assez pénalisantes pour le groupe, il peut y avoir des répercussions sur les joueurs eux-même et leur entente amicale. Et l'impossibilité de sévir pour les autres personnages donne une sorte d'impunité à ce type de personne. Alors que faire... ? Pour info, j'ai mis de l'eau dans mon vin, et le caractère d'Henri Robert s'est amélioré, il a pris conscience de ses bêtises et il tente, parfois avec des échecs, que ses blagues n'aient plus de conséquences catastrophiques pour le gestalt (et uniquement pour lui d'ailleurs. Je me suis vengé sur les autres...) Mais en suivant mon personnage, car je suis une vraie bête de roleplay, c'est ma vie... j'aurais pu tout à fait continuer à être insupportable...

Le joueur apathique Nous connaissons tous cela, le joueur apathique. Il est à table, dit trois mots par partie, s'endort à 10h du soir, fait sa lessive en cours de partie, ne prend aucune initiative (ou pire, n'en prend que des mauvaises). C'est bougrement insupportable à la longue. Vraiment ! Autant ne pas jouer avec lui, on se porterait mieux. Mais bon, logiquement, nous ne devrions pas pouvoir l'éliminer sans le tuer. Avec les conséquences que cela implique pour le groupe. Pire, il existe la catégorie du « apathique ronchon » : il ne fait rien, mais se plaint tout le temps, soupire très fort, lève les yeux au ciel et donne l'impression de s'emmerder ferme...

L'antipathique Le joueur qui sait qu'il est une part intégrante du groupe et en profite pour faire chi...les autres. Cela l'amuse... allez savoir pourquoi ? Il fait exprès d'être désagréable, d'emmerd... les autres, d'être en permanence à contretemps, de ne faire que des conner... Insupportables, mais logiquement peu touchable par les personnages (faisable entre joueurs, parfois à coup de baffes...)

Et nous sommes certains que vous trouverez tout un tas de motifs pour appliquer cette règle...

La seule solution à ces différents soucis, c'est la mort du personnage puisque Scales démarre sur le postulat de la création d'un gestalt et de son inaltérabilité en dehors de la mort. Seulement, la mort, c'est parfois radical et toujours traumatisant pour le groupe (et parfois injuste...). Il existe aussi la possibilité de l'éclatement d'un gestalt (voir Magie). Mais là aussi, les conséquences peuvent être catastrophiques, tant pour les personnes que pour les personnages (et surtout, assez longue à mettre en place).

Voici donc une règle pour contourner les règles de base de Scales. Tout en espérant garder le caractère unique du gestalt (et si possible, créer un intérêt supplémentaire). Nous appellerons ceci la Loi de Délitement.

Posons les choses une fois pour toute. Cette règle est soumise à la loi du maître de jeu, et uniquement à lui. Il est celui qui décide de l'appliquer ou pas. Certes, les joueurs peuvent tenter d'influencer leur maître de jeu, mais la décision finale lui revient entièrement.

Règle de Délitement :

Notre postulat est en rapport avec notre version de l'origine des gestalts (voir le truc sur le site). Pour résumer, ils permettent d'harmoniser la mana étrangère des dragons avec la mana terrestre, par l'intermédiaire de l'association d'un dragon, d'êtres magiques qui servent de passerelle et d'un objet quintessence de la mana terrestre.

Et on peut dire, à partir des différents exemples précédents, que l'harmonie est parfois difficile à obtenir...

Donc, quand on se retrouve dans un de ces cas, il est possible au maître de jeu d'extraire l'élément perturbateur du gestalt. Et cela se passera tellement en douceur, que les joueurs ne devraient même pas s'en apercevoir de prime abord. Les personnages ne pourront prendre conscience de cette « pièce manquante » que quand ils tenteront d'utiliser les pouvoirs du gestalt : le personnage ne sera plus repérable, on ne pourra plus le joindre par télépathie, etc... Ou s'il est tué, les joueurs constatent qu'ils ne leur arrivent rien... (L'éviction du dragon en douceur est un cas spécial, mais j'y reviendrai plus tard...)

Cette extraction n'empêchera pas l'élément perturbateur de jouer, seulement, il ne fait plus partie du groupe et devient un élément banal (mais toujours casse pieds) de la partie. D'où possibilité aux autres personnages de sévir sans subir le contrecoup logiquement défini dans les règles de base. Et je confirme, qu'il m'est arrivé d'éliminer d'autres joueurs en cours de partie (et sur d'autres jeux) à cause de leur mauvais esprit ou de leur comportement que mon personnage trouvait dangereux. Je vous rassure, je ne fais cela qu'en dernière extrémité et j'essaie toujours de justifier mon acte. Le joueur peut aussi tout bonnement arrêter de jouer, sans que cela ne perturbe la vie des personnages.

Alors il faut bien sûr établir quelques règles de base pour éviter les débordements.

- C'est toujours le master qui décide d'exclure un personnage du gestalt.
- Il faut que le personnage soit isolé dans le gestalt. Qu'il ne fasse rien, ou qu'il soit haï par tous les autres.
- Cela ne peut arriver que lors d'un changement de nature magique d'un des membres du groupe. En gros, il faut que l'un des membres du gestalt change de Phase (y compris les sous-phases de la Transformation), pour le dragon cela correspond à deux rituels familiaux, celui

qui consiste à bouffer la coquille de son œuf et celui qui a lieu lorsque le dragon apprend le pouvoir secret de sa famille.

- Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion à la fois.
- Cela n'est pas identique à des actions de joueurs qui correspondent à exclure un membre. Dans ce cas, on considère qu'il y a lutte contre la nature intrinsèque d'un Gestalt qui sont l'harmonisation. Par exemple, il faut respecter les conditions qui maintiennent la cohésion d'un gestalt : avoir un contact régulier avec l'objet-gestalt, maintenir les distances minimum avec l'objet gestalt... etc... Bien sûr, toute action allant à l'encontre de l'esprit du gestalt, fait partie de cette catégorie. Dans ces cas, on applique les règles normales du gestalt, avec ses conséquences...

Alors, comment ça se passe ?

Tout d'abord, c'est facile pour un joueur qui disparaît définitivement, qui déménage, qui ne veut plus jouer, Le master le met à part, lui fait occuper un poste sans importance et il sert de simple pnj, mais il reste en contact avec le groupe suffisamment pour respecter les obligations du gestalt. Et dès que l'un des membres (disparu y compris) change de phase, le joueur manquant est exclu.

Dans les autres cas, c'est le master (peut-être sous l'influence des autres joueurs) qui décide que la personne n'est pas en « harmonie » avec le groupe et que cela crée un vrai problème. Il décide donc d'exclure le personnage du groupe à la prochaine montée en phase d'un des membres..

Conséquences :

Aucune pour le gestalt (sauf peut-être du soulagement). Une place dans le gestalt vient de se libérer, c'est tout... (Sauf cas spécial du dragon exclu, sujet traité plus loin)

Pour l'exclu. Personnellement pas grand chose, mais il ne peut plus profiter des pou-

voirs du gestalt. S'il continue à jouer, et donc à rester dans la sphère d'influence de l'objet-gestalt, il pourra même continuer à progresser dans ses phases (moins vite que les autres, tout de même, à vous de juger la vitesse).

Le joueur et le gestalt deviennent deux entités totalement indépendantes. Si le personnage exclu meurt, cela n'aura aucune conséquence sur le gestalt. Et si un membre du gestalt meurt, l'exclu n'en subira pas les conséquences.

Et en fait, si jamais l'ambiance, le comportement de l'exclu finissent par être harmonieux avec les autres membres (ou qu'il redéménage dans la région, ou soit regagné par l'envie de jouer), il n'est pas interdit du tout que le personnage réintègre un jour le gestalt.

Le pourquoi de la Règle de Délitement

Nous considérons que la rupture d'harmonie dans le groupe va à l'encontre des buts initiaux des gestalts, mais que comme les règles de vie sont toujours respectées, qu'il n'y a pas de véritable action contre lui, le lien qui lie le personnage au gestalt s'ameuise bêtement tout seul, tout doucement. C'est pourquoi la rupture est lente (nécessité d'attendre un changement de phase d'un des membres, sans parler de l'isolement qui devrait s'établir directement autour de la table) et non douloureuse. C'est un peu comme un vieux couple qui n'a plus rien à se dire...

La raison de l'attente d'un changement de phase est (pratique) due au fait que dès qu'un membre évolue magiquement, en fait cela a une répercussion sur le gestalt, il y a une réharmonisation de l'ensemble un peu brusque. Seulement, lors de cette réharmonisation, le lien qui liait le futur exclu au gestalt est devenu tellement ténu qu'il casse. Ainsi, le personnage est incapable de suivre cette réharmonisation et il se trouve « éjecté » du gestalt.

Règle spécifique au dragon :

Il est possible qu'un dragon soit éjecté même si cela va réellement à l'encontre des règles de base. La grande différence étant que cela a des répercussions : le gestalt perd immédiatement ses pouvoirs. Du moins jusqu'à ce que le dragon soit remplacé par un autre dragon. (ce qui n'empêche pas les désagréments du gestalt de s'appliquer encore). Et c'est le groupe des êtres magiques qui reste en possession de l'objet gestalt. Et si le gestalt ne retrouve pas un dragon, au bout d'une période que vous définirez, il retombera dans les règles de base. Sauf que l'on considèrera que cela agira comme lors de la rupture de l'objet-gestalt. Mais autrement, cela n'a aucune autre conséquence.

Ce que nous espérons :

- Tout d'abord, une plus grande liberté de jeu et éviter quelques désagréments.
- Faire des cassures de gestalt en douceur et sans conséquences tragiques pour les personnages, alors que le souci se situe au niveau des joueurs et n'a rien à voir avec le jeu en lui-même. C'est d'ailleurs dans ce cas précis (actions des joueurs quasiment en hors jeu et répercussions sur les personnages) qu'il faut employer cette règle.
- Avoir de façon raisonnable, des gestalts un peu puissants qui s'entendent bien, et cela d'une manière qui ne soit pas trop tirée par les cheveux..
- Générer quelques situations nouvelles (un gestalt qui a perdu son dragon et qui passe une petite annonce sur The Claw par exemple...)
- Amener une cohésion plus profonde des gestalts. Par exemple, cela pourrait expliquer pourquoi la plupart des membres d'un gestalt a le même caractère (sans que ce soit une obligation d'ailleurs).
- Donner un avertissement sans frais (puisque le joueur peut continuer à jouer et réincorporer le gestalt plus tard) à un joueur qui nous casse les couilles...

- Permettre l'inclusion de nouveaux personnages sans trop d'hésitation, même s'il n'y a pas certitude qu'ils restent sur une très longue période. De même, gérer le départ de joueurs pour des raisons indépendantes du jeu. Et éventuellement, leur retour.
- Donner le temps à des joueurs de s'entendre. Je connais des gens qui estiment que si la situation est inaltérable, il vaut mieux cesser tout de suite, et ce quelles que soient les conséquences. C'est d'ailleurs en partie pour cette raison qui nous mettons en place la nécessité de changement de phase : cela se fait en général sur plusieurs parties, et nous

espérons que cela donnera le temps de voir ce qui se passe, sans trop se précipiter. Ainsi, avec un peu de bonne volonté, la situation se calmera d'elle-même. Souvent, si les personnes un peu vives savent qu'il est possible de « péter » le truc en douceur dans quelques parties, elles attendront patiemment que cela arrive naturellement au lieu de provoquer la rupture et aussi bien (utopie, utopie), la rupture ne sera plus nécessaire. . .

- Induire par le fait qu'un gestalt n'est pas le pur fruit du hasard. S'il est possible d'exploser un gestalt sans trop de conséquence, c'est qu'il est à la recherche d'une harmonie. Dans quel but ?

Introduction de la Règle de Délitement

Ce phénomène existe depuis le début. Seulement c'est arrivé assez rarement. Ce d'autant plus qu'au début, le nombre de gestalt était très faible. Puis avec le temps, les gestalts augmentant, le phénomène est devenu plus fréquent. Mais il reste très rare. . .

Surtout que les féériques qui ont été les premiers avertis de la chose, ont fait le blackout le plus total possible (cela pouvait aller jusqu'à l'élimination pure et simple de ceux à qui c'était arrivé). Imaginez la tête des féériques qui prônent et idéalisent le Gestalt. . . voir que leur chéri n'était pas parfait. Ensuite, le phénomène reste rare puisque généralement, ceux qui ne sont pas à l'aise dans un gestalt luttent contre, et ainsi ils retombaient dans les règles de bases. La Règle de Délitement est plus due à une usure, une lassitude. . .

Idée simple pour introduire la règle de délitement. Un jour, sur un forum ouvert de The Claw, un dragon demande des informations. Il ne connaît pas grand chose aux gestalts et il ne comprend pas grand chose. La situation qu'il décrit est : « Alors voilà, il y a quelques temps, un des membres de mon gestalt n'en a plus fait partie. Plus aucune relation osmotique avec lui. Bon, en soit, je m'en foutais

un peu. C'était un gros con. Et puis en fait, à partir du moment où il n'a plus fait partie du gestalt, il est devenu plus sympa. Il est resté dans le coin, et plus le temps passait, mieux on s'entendait. Et puis, il y a deux jours, j'y comprends rien, mais pouf, il a été de nouveau un membre à part du gestalt. Avec les pouvoirs et tout et tout. Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer ce qui s'est passé ? Je croyais déjà qu'un mec ne pouvait pas quitter un gestalt, mais qu'en plus, il revienne quelques temps plus tard. . . C'est juste par curiosité, en fait. Parce que depuis, tout va pour le mieux. »

Inversement, on peut voir un gestalt qui ne comprend rien et qui se démerde pour passer une petite annonce de recherche de dragon pour reformer un vrai gestalt. Avec comme explication tout bête : « Après départ de notre dragon, parti en bonne santé et en bonne entente, pour raison familiale. Gestalt, bien sous tout rapport, recherche remplaçant pour former une vraie famille. N'importe quelle race acceptée. Urgent ! »

Imaginer encore une fois la tête des féériques qui tomberaient sur la petite annonce. Et la bousculade, si le gestalt possède des êtres magiques puissants. . .

Avertissements

Alors, maîtres de jeu, faites attention. Essayez de ne pas abuser de cette règle optionnelle. Soyez patients et n'excluez pas vos joueurs à tout bout de champs. Prenez bien le temps de voir si la situation peut évoluer dans le bon sens. En général, pour les joueurs, n'appliquez cette règle qu'à partir du moment où des événements « extérieurs » perturbent vos parties.

Bien évidemment, en cas de départ du joueur, il n'y a pas de problème. Mais dans le cas d'une mésentente, privilégiez tout d'abord la discussion. Et en cas d'exclusion, qu'elle ne semble pas arbitraire, discutez-en avec la personne exclue pour être bien sûr qu'elle comprenne que ce n'est que le dernier avertissement. Mais que cela est tout à fait réversible... Que de toute manière, une mauvaise ambiance autour de la table a logiquement des répercussions identiques dans les relations entre les personnages. Ainsi, l'exclusion est tout à fait justifiée dans le cadre du background du jeu...

Pour les pnj, ne pétez pas des gestalts à tout bout de champ. Que cela reste rare ! En revanche, les gestalts anciens auront une propension à bien s'entendre et à se soutenir.

Petit addenda

Dans le cas d'une rupture, vous pouvez vous amuser à donner un sentiment à vos joueurs. Par exemple, si vous excluez quelqu'un qui fout le bordel, vous pouvez dire, lors de l'exclusion que les membres du gestalt se sentent bien (l'élément perturbateur est parti, l'harmonie revient). A l'inverse, un mec qui s'amusait à traumatiser ses compères, peut sentir une pointe de tristesse lors de son exclusion. Ce genre de chose, mais discrète. Ou alors une tristesse, les membres du gestalt s'entendaient bien, mais un joueur est parti. Alors petit à petit il s'est retrouvé isolé au sein du groupe. Et le jour où il y a cassure, bien que le personnage ne fasse plus grand chose, le groupe le considérerait encore comme un membre à part entière, et ils sont tristes de ne plus sentir le lien qui existait.

The last secrets

Bon, il reste encore quelques secrets du monde de Scales que nous n'avons pas véritablement explorés. Souvent secondaires, souvent étranges, parfois apparemment incohérents, nous avons essayé d'expliquer tout cela de façon logique et (plus ou moins) cohérente.

Attention, même si ces secrets sont enfin révélés aux maîtres de jeu, ce n'est pas pour autant qu'ils deviendront parfaitement exploitables par les joueurs. Souvent, ils seront très utiles pour le background du jeu et pourront inspirer aux maîtres de jeux les réactions des dragons quand quelqu'un risque de s'approcher d'un de ces secrets.

Ces explications serviront un peu comme les caractéristiques des «vieux» dragons, on peut s'en passer, mais les connaître permet d'anticiper les réactions des dragons et de comprendre le pourquoi de certaines actions.

Jichin : Je hais Ancyte et Anaphi

Si vous avez lu un peu tous les suppléments, cette phrase est une évidence. Au point même que Ancyte est constamment sous la surveillance des meilleures équipes de Jichin.

Mais pourquoi donc Jichin hait-il tellement ses deux frères ?

En fait, il a une très bonne raison, le seul souci, c'est que lui-même ne s'en souvient pas...

Il y a fort longtemps, vous le savez, Ancyte et Anaphi firent des expériences génétiques sur les dragons. Ancyte secrètement et Anaphi très très secrètement.

Le résultat de ces diverses expériences est connu de tous : une maladie mystérieuse décima des millions d'êtres vivants. Parmi lesquels les Récolteuses...

Même si le véritable coupable était Anaphi, celui-ci joua suffisamment bien le coup pour qu'Ancyte se sente responsable de la catastrophe (d'où un fort sentiment de culpabilité de la part de celui-ci...).

Voici quelle était la situation.

Or Jichin se pencha un peu sur le problème de cette fameuse maladie dévastatrice. N'étant pas la moitié d'un abruti, il finit par avoir de puissants soupçons sur les origines de cette épidémie. Il découvrit les manipulations génétiques de ses frères. Ses recherches

ciblèrent tout d'abord Ancyte. Il progressa tellement dans son enquête qu'il parvint à la même conclusion que son frère : le dragon doré était le responsable de la maladie.

Il voulait immédiatement révéler le fait à sa famille quand il tomba sur des éléments impliquant aussi Anaphi. Il reporta donc la fameuse «révélation» le temps de clore son enquête et d'obtenir suffisamment de preuve de la forfaiture de ses deux frères.

Bien mal lui en prit : Anaphi se rendit compte que Jichin approchait d'un peu trop près, que sous peu il finirait par découvrir que le véritable responsable de la catastrophe c'était lui.

Il l'invita donc un jour à boire un coup et en profita pour utiliser sur lui son plus puissant pouvoir secret : il effaça de la mémoire de Jichin tout ce qui concernait ces manipulations génétiques.

Pourquoi tout effacer me direz-vous ? Pourquoi ne pas laisser Ancyte comme seul responsable ? Pour une raison, ma foi, assez simple : si des dragons commencent à mettre le nez dans cette histoire, il est bien possible qu'ils découvrent en même temps les traces de ses propres manipulations. Autant jouer la sécurité et tout effacer... De toute façon, Ancyte ne parlera jamais, il se sent trop cou-

pable.

Et voilà, le tour était joué !

C'était sans compter sur la puissance d'un dragon comme Jichin. Certes, celui-ci perdit tout souvenir concernant les manipulations génétiques. Mais au tréfonds de lui flottait toujours une petite idée : Ancyte et Anaphi avaient fait quelque chose de terrible. Il ne savait plus quoi, mais ce dont il était persuadé c'est qu'Ancyte était responsable et qu'Anaphi était impliqué. Bien que profondément perturbé par le fait de ne plus se souvenir des raisons de ce sentiment, et Jichin étant Jichin (une sorte de paranoïaque prétentieux), il ne put demander aucune aide pour résoudre ce mystère. Imaginez-vous Jichin

allant voir un de ses frères et lui demander de farfouiller dans son cerveau pour l'aider à retrouver la mémoire... ? Pas moi. Encore moins de chances qu'il aille se livrer à un petit autrichien barbu qui lui aurait demandé quels étaient ses rapports avec ses parents.

Donc, il n'avait plus aucune preuve tangible de la haine qu'il portait à ses deux frères.

C'est ainsi que cette haine et la suspicion de Jichin envers ses frères perdurèrent au fil des millénaires... sans que lui-même ne puisse mettre la griffe sur le pourquoi du parce que... C'est aussi pourquoi il continue sans relâche à espionner ses frères dans l'espoir d'enfin comprendre d'où lui vient ce triste sentiment.



Comment dévorer une planète ?

La théorie

La manœuvre qui consiste à absorber la Mana d'une planète relève d'un travail de haute précision.

L'étape préliminaire consiste en une estimation de la quantité globale de mana disponible (tant stockée qu'ambiante) sur la planète. Si cette estimation est globale, c'est parce que les dragons sont incapables de différencier les deux types de mana depuis l'espace. Il faut donc être à la surface de la planète pour avoir une vision plus précise de la situation.

Ensuite, il faut que le dragon ouvre la totalité de ses capacités d'absorption, qu'il relâche consciemment les sécurités naturelles de sa glande, et ensuite, qu'il aspire, aspire. Cela lui permet de dépasser (de beaucoup) les limites naturelles de stockage de la glande.

Cette opération comprend plusieurs risques. Le principal, c'est qu'une fois la manœuvre démarrée, il est impossible au dragon de s'arrêter. En gros, une fois les vannes de son corps ouvertes, il est impossible au dragon de stopper le processus jusqu'à satiété.

Ensuite, si le flux de Mana ambiante aspirée est trop important, la planète victime des agissements du dragon s'effondre sur elle-même. Je vous laisse imaginer les conséquences pour le dragon qui se trouve à proximité (ou même carrément à la surface) d'une planète qui s'effondre sur elle-même.

Malheureusement pour le dragon, il ne contrôle que très difficilement les exigences de son corps (franchement, ils devraient faire du yoga) ; s'il ouvre les vannes trop grandes, le flux de mana devient trop puissant et la planète ne peut pas le supporter, elle s'effondre sur elle-même avant même d'être à sec. S'il n'ouvre pas assez les vannes, le flux est trop peu important et sa glande (on se comprend) qui exige de la Mana finit par se nourrir directement sur la bête (soit directement sur la Mana contenue dans toutes les cellules du dragon). En peu de temps, le dragon dévore

sa propre Mana, celle qui lui est nécessaire pour vivre.

Enfin, une fois la machine lancée, il faut une grande quantité de mana pour satisfaire la glande. S'il n'y a pas de Mana ambiante en quantité suffisante, la glande se nourrira sur la bête, de la même manière que pour un flux pas assez important.

Tout le souci de la manœuvre est de contrôler le flux, ce qui est très difficile quand on est en train de s'empiffrer comme un goinfre. C'est pourquoi travailler à deux rend les choses plus faciles : l'un des dragons s'occupe de contrôler le flux pendant que l'autre se concentre sur la bouffe en elle-même.

L'association des deux dragons permet ainsi de créer une sorte de «vase communiquant» entre eux et de réguler naturellement le débit de Mana. Je le rappelle, ce n'est pas tant la quantité de Mana absorbée qui risque de faire effondrer une planète sur elle-même, mais bien le débit auquel elle est soumise. Une planète totalement vidée dans les règles de l'art ne s'effondre pas, elle devient simplement un gros rocher stérile de plus dans l'espace.

Un dragon se gave de Mana ambiante quand il veut voyager dans l'espace. Lors de l'aspiration, il n'a pas accès à la Mana stockée sous forme «dense». D'où, le côté pratique des réserves dans les roches (un petit tremblement de terre et c'est bon) ou des réceptacles, car la tendance naturelle du dragon aspirateur est quand-même plus à la surcharge du flux que l'inverse (hou là... je tire un peu trop sur la Mana ambiante, libérons vite un peu du stock, ça me donnera le temps de me reprendre et limiter mon aspiration de la Mana ambiante). Mais en fait, la roche et les réceptacles ne sont pas les seuls «réservoirs» de Mana : les dragons en eux-mêmes, grâce à leurs glandes, peuvent être considérés comme des réservoirs naturels de Mana condensée.

Enfin, on rappelle que le niveau de Mana est constant, il fonctionne par palier, mais on peut considérer que la quantité de Mana to-

tales est toujours égale à la somme du niveau de la Mana ambiante et de la Mana stockée. Donc, à tout moment, il n'y a qu'une quantité limitée de Mana ambiante qui dépend de la quantité de Mana stockée (d'où la brusque élévation de Mana ambiante lors du relâchement du puits de Quetzalcóatl).

Les complications

Même s'il y a toujours normalement de la mana stockée naturellement dans les roches (c'est un peu l'équivalent de la mana nécessaire à tout être vivant), les dragons ont changé cet équilibre et on prit la mana ambiante pour la stocker selon un phénomène plus rapide. D'où la quasi disparition de la mana ambiante au XII^e siècle. Petit à petit la mana se rééquilibre d'elle-même et le niveau de Mana ambiante tend à revenir à un niveau équilibrée entre ambiante et stockée (avec un coup de pouce du brusque afflux de mana du bassin de Quetzalcóatl qui est redevenu de la mana ambiante et a permis un saut de plusieurs seuils d'un coup). D'ailleurs, mine de rien le niveau de mana ambiante (si on lui laisse vivre sa vie) va probablement atteindre des sommets puisque qu'il va tendre à se rééquilibrer avec celui de la mana stockée (qui elle est artificiellement augmentée).

Lors d'une aspiration classique, un dragon aspire la mana ambiante en se servant de mana stockée pour réguler le flux, mais il y en a peu donc il faut un réglage fin. Avoir beaucoup de mana stockée de manière non naturelle permettait de faire cela avec une grande marge de manoeuvre et en plus de faire artificiellement monter la valeur de la mana ambiante (sur le long terme bien sûr). C'était le plan initial d'ailleurs, grosses réserves et mana ambiante artificiellement augmentée grâce à la loi d'équilibre.

Seulement, à l'heure actuelle, l'estimation donne une fausse valeur de la mana ambiante. En effet, il faut y soustraire toute la mana stockée dans les dragons, êtres magiques, arbres

et réceptacles.

Si les dragons ont une estimation plus ou moins valable pour les dragons et les réceptacles (jusqu'ici, on ne comprenait pas pourquoi le Céleste s'intéressait au nombre de dragons de chaque génération et établissez des statistiques précises, maintenant vous en avez une idée), certains omettent carrément les deux autres.

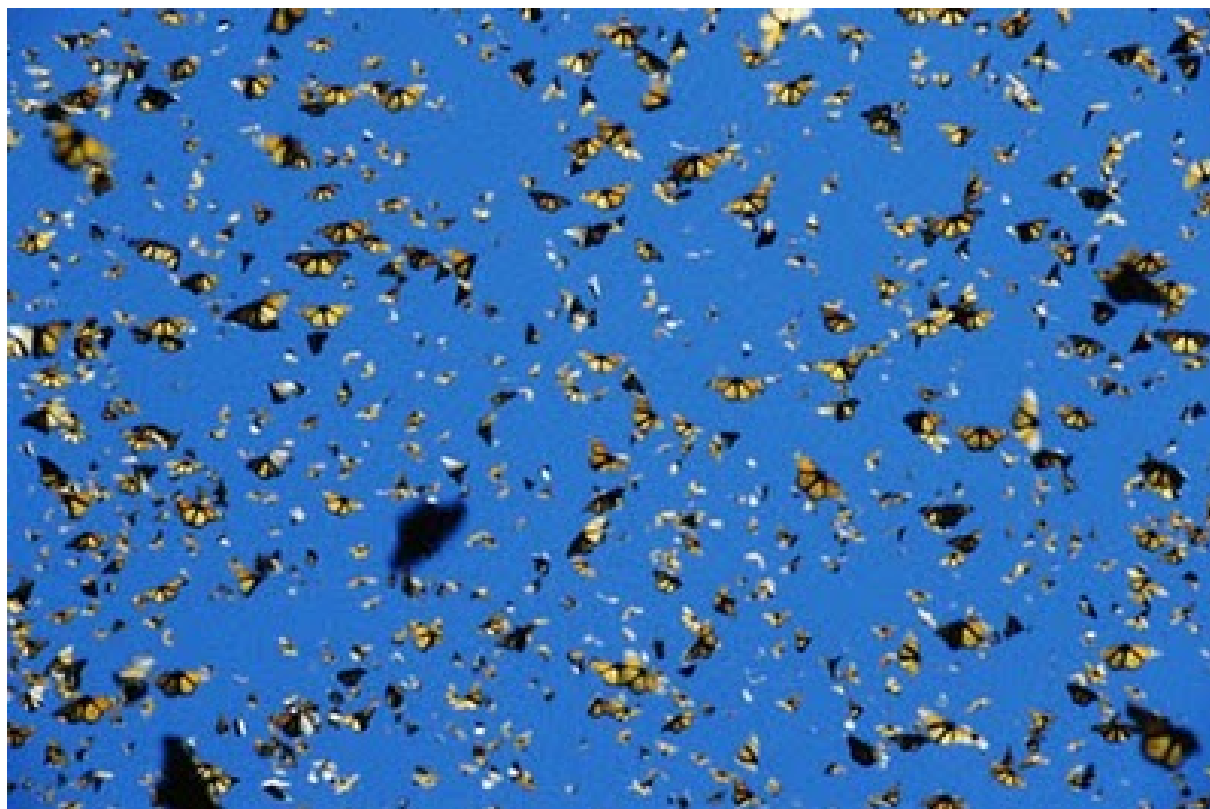
Aussi, lors de l'aspiration, ils risquent de vider la planète de sa mana ambiante bien plus tôt que prévu... Surtout qu'ayant une bonne réserve de stock et donc de marge de manoeuvre, ils pouvaient y aller un peu à la "bourrin". Mais alors pourquoi parlait-on de finesse un peu plus haut ?

Cette finesse d'absorption ne peut être acquise qu'avec beaucoup d'habitude et Maera, comme beaucoup de dragons de son niveau (vous savez, ceux qui ne font pas partie des plus vieux) en manque encore. Le fait d'avoir une bonne marge de manoeuvre rend les choses moins risquées. Mais ce confort a un prix et Maera ne sait faire que comme un «bourrin»

Quet et Wiesärek ont, chacun de leur côté, monté un plan où tout dragon «aspirateur» tombera brutalement à sec de manière totalement imprévue ce qui enclenchera le phénomène "d'auto-grignotage" de mana et, malgré le stock important en réserve, n'aura pas le temps de le libérer assez vite pour compenser... d'où mort par auto-consummation et libération de la planète qui s'en remettra grâce aux stocks restants qu'il suffira de libérer pour rapidement remettre un seuil de mana ambiante raisonnable. Phénomène naturel qui prendrait des millions d'année à coup de volcan, tremblement de terre et dérivées des continents.

Quetzalcóatl et surtout Wiesärek n'ont que des hypothèses sur les particularités de l'absorption de mana contrairement à Velkhan et Maera mais le comportement de ces quatre dragons est fortement influencé par cette histoire.

Wiesärek : famille nombreuse, très nombreuse



Sans même compter les êtres magiques qui sont aussi mes descendants.

Tout le monde le sait, Wiesärek passe son temps libre à faire des enfants et qu'il encourage ses enfants à faire de même. A l'heure actuelle, les dragons féeriques sont très très largement majoritaires dans le monde de Scales.

En soi, même si tout le monde sait que les féériques sont les plus nombreux, personne n'a véritablement conscience du nombre pharamineux qu'ils ont atteint. De toute manière, pour les grands-dragons, les féériques peuvent être aussi nombreux qu'ils le veulent, ces gros caniches écailleux et édentés ne représenteront jamais une réelle menace.

Mais alors, pourquoi Wiesärek tient-il autant à garder secret la taille de sa famille (voir le Scénario A10-Gleipnir) ? Il a une très bonne raison, liée à son autre grand secret : tous les êtres magiques sont des descendants des féériques.

En voilà un étrange secret... En quoi ce fait

peut-il intéresser qui que ce soit ? Les êtres magiques ont tellement évolué qu'ils n'ont quasiment plus aucun rapport avec un féérique. Même parmi eux, nombreux, très nombreux, seront ceux que cette révélation laisserait froid. «Ah... je suis un descendant des féériques... Super. Qu'est-ce que j'en ai à foutre ?»

Et je ne parle même pas des dragons, surtout des grands-pères : «Ce sont des descendants des féériques ? Ah, déjà que les féériques sont une sous-race, que voulez-vous que ça me fasse que les êtres magiques soient issus de cette dégénérescence ? De toute manière, ni les uns, ni les autres ne représentent une véritable menace pour moi. À la limite pour mon organisation... si eux-mêmes étaient capables de s'organiser...»

Il faut avouer que ce secret vient de loin, de très loin. Et en fait, c'est probablement la manipulation la plus fantastique qu'un dragon ait jamais réalisée.

Pour bien le comprendre, il nous faut revenir un peu sur d'autres points :

Tous les êtres vivants baignent dans la Mana, mais elle n'y reste pas. En gros, la Mana est un flux et un reflux constant qui traverse le corps des êtres vivants. On peut considérer que tous les êtres vivants originaires de la Terre laissent passer tranquillement la Mana au travers de leurs corps et ne gênent en rien ses «mouvements», ni ne la consomment. Par exemple, les druides et autres êtres divins sont simplement des «canaliseurs» de Mana, elle circule librement en eux, mais en plus grosse quantité que chez la moyenne des êtres vivants.

Tous les êtres vivants sauf, justement, les dragons. En effet, eux ils stockent la Mana et s'en nourrissent. Au fil du temps, ils finiront même par la consommer. C'est pourquoi la Mana les considère comme de dangereux parasites.

Un dragon gère la Mana de deux manières.

La première est la Mana que j'appellerai vitale. C'est celle qui anime les cellules de son corps et qui permet à tous les êtres vivants de survivre, cette Mana est originaire de la Mana ambiante et provient simplement de l'imprégnation des cellules dans un milieu plein de Mana.

La seconde, c'est une glande qui stocke la Mana. Cette glande sert de réserve et permet au dragon de relâcher de la Mana pour diverses choses (voyager dans l'espace, lancer des sortilèges, alimenter la Mana vitale quand le dragon vit dans un milieu qui n'a pas de Mana ambiante,...).

Cette capacité de stockage est une des grandes forces des dragons : À la différence de nous autres pauvres humains, qui sommes totalement dépendants de la Mana ambiante pour faire vivre nos corps, un dragon alimente en permanence cette glande mais de façon totalement régulée et instinctive.

Enfin, quand on parle de «glande», c'est beaucoup dire. Une telle trouvaille ferait la joie de nombre de technomanciens. Pensez ! Une glande dans laquelle récupérer toute la mana d'un dragon. Mieux que la pierre philosophale... En fait, il s'agit bien un système organique qui retient la mana, mais il est plus

semblable au système nerveux dont il épouse le tracé sans en avoir la densité. Et non, la cervelle d'un dragon ne referme pas forcément plus de mana que ses bras. Surtout s'il s'agit d'une wyvern...

De ce fait, la roche et les réceptacles ne sont pas les seuls «réservoirs» de Mana : les dragons eux-mêmes, grâce à leurs glandes, peuvent être considérés comme des réservoirs naturels de Mana condensée. Des réceptacles à pattes, quoi.

En soi, vous pourriez me dire : mais pourquoi les grands-dragons ont-ils faits des enfants ? S'ils sont au courant que ces «réserves» de mana leur seront inaccessibles et que cela représente un danger pour eux, c'est absurde.

Certes ! répondrais-je, mais d'abord ils ont estimé que ces «descendants» ne seraient jamais assez nombreux pour poser problème et qu'ensuite, une fois le moment venu, ils seraient assez facile de les éliminer. (Il faut aussi avouer qu'ils n'avaient pas pensé avoir autant de dragons rebelles qui échapperaient totalement à leur contrôle. C'est d'ailleurs une des raisons qui fait que certaines familles qui espèrent bien repartir dans l'espace tolèrent aussi mal les rebelles.)

Or c'est sur cette particularité qu'est basé le plan du grand-père féérique.

Dans son petit esprit vicieux, il y a longtemps, Wiesärek fomenta un plan : il fallait que quand les dragons aspireraient la Mana de la planète, la quantité de Mana stockée soit tellement importante que les dragons ne pourraient jamais alimenter leur glande réservoir. Ce qui fait que ces imbéciles boufferaient leur propre mana et là : Adieu les gros bœufs !

Son problème étant qu'il était incapable de stocker la Mana dans des milliers de réceptacles ou dans les roches. Mais il avait à sa disposition de petits réservoirs naturels : ses enfants. Le tout étant d'avoir suffisamment d'enfants. De cette réflexion naquit l'évidente conclusion : «Je vais avoir une très grande famille !».

De là à imaginer que Wiesärek a d'abord

poussé les Récolteuses vers les dinosaures puis manipulé ses frères pour les amener à concevoir une descendance si nombreuse...

À l'heure actuelle, Wiesärek ne sait pas s'il a assez d'enfants pour limiter le flux, mais il pense ne pas en être loin. Surtout grâce à la prolifération des êtres magiques.

La transformation en êtres magiques des dragons après quelques générations fut une très bonne surprise pour Wiesärek. Tant que les dragons ne prendraient pas conscience du lien familial entre eux et les êtres magiques, ils considéreront qu'ils sont d'origines terrestres et que la Mana qui les anime est de la Mana ambiante, donc totalement aspirable.

En effet, on a beau dire que les êtres magiques sont maintenant accordés à la planète et que celle-ci considère qu'ils font partie de la mana ambiante, que la mana qui est en eux est libre, il n'en reste pas moins qu'ils sont à l'origine des dragons. À cause de cela, on peut considérer qu'ils stockent de la Mana sous forme condensée, un peu à la manière d'un dragon, mais en beaucoup plus faible quantité. Cette Mana qui devient par le fait inaccessible à un dragon qui se nourrit. Et plus l'être magique progresse dans sa nature, plus la quantité de Mana que son corps stocke est importante. C'est aussi la raison pour la-

quelle Wiesärek favorise les gestalts : grâce à cela, il peut avoir de «grosses» réserves de Mana ambulantes et générer plein de petites réserves secrètes.

Voilà pourquoi il garde secret le nombre d'enfants et de la nature réelle des êtres magiques.

À la limite :

- Que les dragons prennent conscience du nombre de féeriques, Wiesärek se ferait un peu tirer les oreilles par sa famille, on lui dirait qu'il exagère un peu, que ça fera du boulot pour tuer tout ça.
- Que les dragons apprennent le lien familial qui les unit aux êtres magiques, on lui dirait que ça fait quand même beaucoup de minuscules réserves de mana qui traînent. Il faudrait voir à ce que ça ne se multiplie pas trop ces petites bêtes.
- Que les dragons apprennent les deux secrets, et on lui dira : «Non, mais tu déconnes total, avec tous les féeriques, plus tous les êtres magiques, il ne restera jamais assez de Mana à disposition quand on voudra partir dans l'espace. Mais à quoi songeais-tu ? Souhaiterais-tu notre mort ?» Ce qui est vrai et c'est bien gênant pour Wiesärek...

Quetzalcóatl et les arbres à Mana



En fait, c'est très simple : quand Quetzalcóatl est tombé sur ces arbres à Mana, il a eu un peu la même idée que Wiesärek.

Ces arbres sont des réserves condensées de Mana auxquelles les dragons n'auront pas accès lors de la grande aspiration. C'est pour-

quoi il s'est mis en tête de les protéger, d'en planter dans le monde autant que possible et de garder leur existence secrète. La préservation de ses arbres est d'ailleurs une des raisons de son écologisme extrême.

La grande différence c'est que Quetzalcóatl ne fait pas ça dans le but d'éliminer sa famille. Pour lui ce projet a deux utilités :

Tout d'abord, si le jour de la grande aspiration il a assez d'arbres, il révélera que cela ne marchera pas et qu'il connaît les raisons de cet échec prévisible pour se faire bien voir de tous. Il pourrait même monnayer un peu ce secret, histoire d'en tirer quelques avantages supplémentaires.

Ensuite, comme il n'est tout de même pas vraiment méchant, il se dit aussi que si l'aspiration est possible malgré les arbres, une fois le truc fait, il sera toujours temps de revenir juste après en douce et d'éradiquer les arbres (en effet, il faut malgré tout un peu de temps avant que les effets du manque de mana ne se fassent sentir et que la planète devienne totalement stérile.). Ainsi, il pourrait libérer une grande quantité de mana et recréer une Mana ambiante suffisamment importante pour permettre à la planète de survivre au passage des dragons.

Et s'installer dessus tout tranquillement tout seul.

Toungouska et les missiles nucléaires



Mais pourquoi stocker autant d'armes nucléaires ?

En soi, c'est très simple et ce n'est pas seulement pour éclater la tête de sa famille. Les principales raisons pour lesquelles Toungouska acquiert ces missiles dépendent justement de cette histoire de Mana ambiante et de Mana stockée. Elle a aussi une autre raison, mais là, elle n'est pas sûre de son coup.

Ainsi, dans l'esprit de Maera/Toungouska,

le jour du départ, on lance le maximum de missiles sur les grandes agglomérations et sur les grandes formations rocheuses. Ainsi, on tue très facilement un grand nombre de ces imbéciles d'enfants qui sont inconsciemment des réserves et on libère facilement une grande quantité de Mana bloquée dans les roches. En soi, c'est tout bête... plus il y aura de mort et de gros boum sur les cailloux, plus cela libèrera de Mana stockée et la remettra

dans le cycle naturel de la Mana ambiante.

Il ne faut pas oublier non plus que Maera n'envisage pas un instant de partir avec sa famille. Elle joint ainsi l'utile à l'agréable : elle zigouille ses grands-enfants et son horrible époux uniquement pour la quantité de mana que leur mort libèrera. Tuer des gens qu'elle les hait profondément n'est qu'un petit bonus.

L'autre raison, qui, je le rappelle, n'est pas une absolue certitude pour Maera, c'est que la Mana est intelligente. Cela fait longtemps que Maera habite sur Terre et, petit à petit, à force de s'en prendre plein la gueule (un météorite qui vous tombe pile dessus, et cela

plusieurs fois dans votre vie, ça vous fait vous poser des questions), elle envisage la possibilité que la Mana soit intelligente. En plus, elle a pris conscience que, dans ce cas, cette fameuse intelligence dépend justement de l'intelligence des êtres qui vivent sur la planète. Et franchement, elle ne sait pas ce qui se passera le jour où elle aspirera un machin intelligent... Alors, dans le doute, elle se dit que moins il y aura d'êtres intelligents, moins la Mana sera capable de penser et moins elle prendra le risque d'être possédée. D'où l'utilité de tuer un maximum de monde avant d'aspirer la Mana.

Nauru et les missiles nucléaires



Mais pourquoi donc Nauru fournit-il des missiles nucléaires à un psychopathe tel que Tougouska ? C'est plus ou moins toujours pour la même raison : une histoire de Mana.

Je rappelle que Nauru n'envisage son départ dans l'espace qu'avec très très peu d'enthousiasme. Alors, il a un peu discuté avec Toun-

gouska, s'est bien renseigné auprès d'Athabaska et en a tiré une conclusion : si les dragons ont suffisamment de Mana ambiante en surface, ils n'iront pas au cœur de la planète pour en tirer les derniers restes.

C'est la raison pour laquelle il a installé son Atlantide tout au fond de la Fosse des

Mariannes. Après ses discussions avec Athabaska qui lui a un peu expliqué le fonctionnement de la Mana, il en a conclu que s'il devait rester de la Mana après le passage des dragons, c'est au plus proche du cœur de la planète. Ainsi il est le plus profond possible (parce que, franchement, ce n'est ni le décor qu'il y a au fond qui l'a inspiré, ni la sécurité).

Son espoir en donnant les missiles à Tougouska (bien sûr, Maera n'a pas révélé qu'elle comptait flinguer tous ses enfants), c'est qu'il fasse suffisamment péter de trucs

en surface pour qu'il y ait plein de Mana ambiante et que les dragons n'aient pas besoin de s'enfoncer profondément dans les entrailles de la planète pour en tirer la substantifique moelle.

Il sait très bien que, dans tous les cas, quelle que soit la quantité de Mana libérée, la surface de la planète deviendra stérile. Mais il existe une possibilité qu'il en reste un peu au fond. Après, certes cela lui prendrait longtemps, mais, à partir de l'Atlantide, il pourra recréer son propre petit monde bien confortable.

Campagne de Terreur du Céleste



Dès le livre de base du jeu, on parle de la «Campagne de Terreur du Céleste». Il tue des dragons parfois sans raison. Mais pourquoi donc agir ainsi ?

Il est vrai, même si ce n'est pas sa raison première, qu'il aime bien entretenir une certaine paranoïa parmi ses descendants.

Mais en fait, ce problème concerne toujours et encore la Mana.

Quand il est revenu sur Terre, Velkhan a

été très surpris de voir les enfants, petits-enfants et autres. Et un sujet maintenant bien connu a frappé son esprit : comment la Mana qui se libère d'un dragon tué se réintègre-t-elle dans le cycle naturel de la Mana terrestre. Que devient-elle ? A quelle vitesse ? Mais aussi, comment la Mana chez les hybrides agit-elle ? L'origine mi-terrienne mi-draconique de ces êtres a peut-être des effets secondaires inconnus sur la Mana.

Pour le savoir, il devait faire des tests. Et même s'il paraît agir au hasard, il étudie méthodiquement les résultats obtenus.

Il s'est ainsi aperçu que les dragons, en fonction de leur famille, ne libéraient pas leur mana de la même façon. Par exemple, les plumes semblent libérer plus de Mana que prévu. Que celle des blancs et des hydres met très longtemps à être recyclée et qu'à l'inverse celle des wyverns s'assimile à toute vitesse.

Cela lui a aussi permis de constater quelques anomalies : par exemple, il semble que le potentiel magique des asiatiques soit beaucoup plus développé que prévu. C'est vrai qu'à l'époque, même s'il maîtrisait relativement bien son sujet, les altérations génétiques de ses enfants et (surtout) de son épouse étaient une première pour lui. Manifestement, il y a eu quelques erreurs et les

modifications n'ont pas toujours donné les résultats escomptés.

Une des conséquences de cette étude à grande échelle a justement été son alliance avec les technomanciens. Grâce à eux, il a eu à sa disposition une vaste organisation toute faite qui lui permettait de mener discrètement ses expériences.

En gros, de manière détournée, il étudie les modifications que l'apparition de ces demi-dragons peut amener sur la Mana. Et ça lui donne des renseignements sur les capacités véritables de ses enfants.

Tout cela est très important, car cela lui permet de planifier l'ordre dans lequel il devra éliminer les différents dragons. Car si au début, il pensait qu'avec l'aide de Maera il éliminerait ses enfants très facilement, maintenant il est obligé de faire attention.

Je suis un véritable Serviteur du Céleste



Mais qu'offre donc le Céleste pour que les dragons qui le servent ne le trahissent jamais ? Une seule chose nous a parue suffisante : il transforme ses serviteurs en véritables dragons. Des vrais de vrais, mieux que les grands-pères.

Ah ! Mon Dieu, mais alors ils deviendront plus puissants que les grands-pères et pourront voyager dans l'espace, pourriez-vous nous interpeller.

C'est vrai. Avec une petite nuance : il leur faudra quelques dizaines de millions d'années pour arriver à ce stade. On a le temps de voir venir...

Surtout que Velkan ne compte pas mettre des millions d'années avant de bouffer la planète... ce qui tuera là-même ses fidèles serviteurs devenus inutiles...

Il est sympa Velkan, mais il ment un peu à ses serviteurs quand il leur fait faire un voyage dans l'espace et qu'il leur dit qu'ils l'accompagneront lorsqu'il repartira.

Voici comment on obtient ce résultat :

Premièrement, il faut tout de même avoir des gênes de dragon. Ensuite, il faut effectuer une transfusion sanguine avec le sang du Céleste. Et pas une simple transfusion, il faut carrément remplacer tout son sang par celui du Céleste. (Franchement, pour lui, ça ne représentait pas une grosse quantité avant l'attaque d'Athabaska.)

Ensuite, les cellules du Céleste agissent comme des rétro-virus et remplacent petit à petit les cellules du tout nouveau serviteur.

Malheureusement, pendant ce remplacement de cellules, le serviteur est malade comme un chien. Le processus est douloureux, prend quelques mois et peut se révéler mortel. Le taux de mortalité est assez élevé (surtout chez les enfants) et c'est pourquoi on ne compte actuellement qu'une grosse quinzaine de véritables serviteurs de Velkan.

Ensuite, il y a quelques effets secondaires.

Tout d'abord, Velkan peut voir, entendre, sentir...etc tout ce que ses envoyés voient, entendent...etc.

Grâce aux cellules logées dans leur cerveau, il peut carrément écraser (temporairement ou

de manière permanente) la conscience de ses serviteurs pour la remplacer par la sienne. Ce phénomène bien pratique lui donne donc une sorte de don d'ubiquité.

Évidemment, il ne peut pas s'amuser à contrôler en permanence tout le monde ; son corps plus celui d'un serviteur en simultané est un maximum.

Cela lui fournit également des corps de réserve dans lesquels se réfugier au cas très improbable où son propre corps viendrait à être détruit. Il s'agit bien sûr d'une mesure de dernier recours avec ses inconvénients. En effet, il retomberait alors comme à l'époque où il n'était qu'un gamin «impubère». Mais bon, un peu de temps et c'est reparti comme en 40...

Les serviteurs n'ont pas forcément conscience de cet état de fait. Pour eux, Velkan ne les utilise que comme envoyés et il ne prend possession de leur corps qu'avec leur accord. Pour l'instant, comme Velkan n'a jamais «forcé» un serviteur, ils pensent donc toujours contrôler le phénomène. Et ceux qui se doutent un peu de ce qui se passe préfèrent ne pas trop le montrer. Après tout, Velkan peut savoir tout ce qu'ils font et écraser leur esprit à tout moment.

De plus, et à titre strictement personnel, cette «métamorphose» apporte quelques avantages non négligeables. Comme tout vrai dragon de l'espace, les serviteurs gagnent quelques pouvoirs.

D'abord, ils stockent la Mana beaucoup plus facilement : leur réserve se monte à 50 points de Mana, ils la rechargent à la même vitesse que le Céleste (soit 1 point par minute) et ils ont la même capacité d'utilisation des réceptacles que lui (soit un seuil de récupération à 11 avec nos règles, ou 1 avec les règles de base).

Ensuite, ils gagnent tous une petite immunité. Comme de vrais dragons dont l'habitat naturel est l'espace, ils deviennent immunisés aux maladies, aux poisons, aux gaz, au feu, au froid, à la chaleur, à toutes les attaques mentales, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression.

Finalement, ils peuvent également voir sélectivement, dans tous les spectres (même les ondes radio) et deviennent télépathes, ce qui leur permet de contacter n'importe qui sur Terre pendant le temps qu'ils veulent.

Pour le reste, il leur faudra quelques millions d'années pour perdre leurs spécificités familiales. On considère donc qu'ils conservent les pouvoirs, les caractéristiques et les défauts de leur famille d'origine.

Telles sont donc les capacités réelles des serviteurs de Velkan.

Pour l'instant, à l'époque où j'écris ces lignes, à cause des exactions de son fils Athabaska, Velkan est bloqué sous sa forme humaine et ne peut plus créer de serviteur. Il en prend donc grand soin, tout en les utilisant au maximum.

En y réfléchissant, on peut voir que cela ouvre de nombreuses et intéressantes pers-

pectives.

Imaginons que les grands-pères s'aperçoivent du phénomène. Je puis vous garantir que si certains dragons s'en moqueront, ceux qui sont au courant des manipulations génétiques dont ils ont été les victimes deviendraient fous. Ancyte ou Maera verraient là un moyen de se soigner (avec raison), du moins, une fois réglé le petit problème du contrôle de sa conscience par Velkan.

Si jamais cela s'apprenait, pour les quelques dragons intéressés par le sujet, les serviteurs de Velkan deviendraient des cibles prioritaires destinées à alimenter leur laboratoire de génétique et à servir de sujet d'étude.

Et de manière plus amusante, si vous suivez nos scénarios, imaginez que, pour rigoler, Velkan déclare que le dragon de votre gestalt est un véritable envoyé...



Ce n'est pas un secret

Mais ça peut-être amusant.

Cela concerne les êtres divins.

Reprenons notre principe selon lequel les gestalts servent à accorder les dragons à la Mana terrestre. Ainsi, un dragon parfaitement inclus dans un gestalt ne fait plus de mal à la planète. Bon, après avoir lu ce qui précède, on peut trouver bizarre que la Mana considère les êtres magiques comme sans danger. En fait, c'est vrai, ils représentent toujours un petit danger, mais vraiment très très minime. Et puis, étant données leurs capacités d'adaptation, encore quelques millénaires et c'est bon. . .

En revanche, à l'heure actuelle, avoir un gestalt, c'est avoir une multitude de petits parasites qui en bloque un gros (le dragon), ce qui fait que c'est tout bénéfice pour elle d'avoir des êtres magiques en gestalt.

Comme les êtres divins sont des anti-corps chargés d'éliminer la maladie que représentent les dragons, il peut être amusant de considérer que les gestalt ne sont pas une cible prioritaire pour les êtres divins.

Disons qu'il peut arriver que les êtres divins

qui font le ménage ignorent purement et simplement le gestalt (s'il n'est pas dangereux physiquement) pour se focaliser sur des dragons et des êtres magiques qui ne sont pas en gestalt.

Bien évidemment, cela dépendra beaucoup du caractère de l'être divin. Un personnage comme Mars (le dieu romain de la guerre) est une grosse brute qui ne fera pas la différence : pour lui, c'est étranger, donc à tuer. Mais des êtres divins moins portés sur la violence peuvent considérer la perte d'un gestalt comme un accident, un truc pas bien grave, mais, si c'est évitable, ce n'est pas plus mal.

Et pour des êtres divins qui réfléchissent vraiment, la mort d'un gestalt ne se justifie qu'à partir du moment où l'harmonie du gestalt est rompue (mort d'un membre par exemple).

Personnellement, j'imagine très bien la scène où des dragons et des êtres magiques se font laminer, alors que le gestalt de vos perso est carrément ignoré. Le souci étant que les dragons (ou les êtres magiques) gagnent la bataille et se demandent ensuite pourquoi votre gestalt a été ignoré. C'est vrai quoi, c'est un peu suspect. . .

LES CARACTÉRISTIQUES DES GRANDS PÈRES

Pourquoi ?

Pourquoi n'a-t-on jamais donné les caractéristiques des grands pères ? Parce qu'ils sont trop forts pour que les joueurs puissent faire quelque chose contre eux ? Parce que les auteurs ne voulaient pas faire du grobill ? Parce que ça ne sert à rien puisqu'ils sont censés être la pierre angulaire du jeu politique de Scales ?

Ces raisons sont bonnes, c'est vrai, mais c'est un peu réducteur de dire "non, tu ne peux rien contre lui !" à un joueur armé d'un missile de croisière. Et si on ne sait pas ce qu'ils sont, on ne peut pas connaître leurs faiblesses et donc savoir ce qui peut les faire réagir et comment...

Enfin, c'est aussi assez jouissif de connaître un monde sous toutes les coutures. Donc pourquoi se priver de ce point de back-ground ?

Considérations générales

Soyons bien clairs. Quand nous parlerons de dragons dans la suite de ce texte, il s'agira de vrais dragons 100 % pur jus, pas de bâtards nés d'une humaine ou d'un animal.

Tous les dragons sont télépathes, c'est le mode de communication le plus efficace dans l'espace. Et la Terre n'est qu'une toute petite surface à l'échelle de l'espace, on peut donc considérer qu'ils peuvent contacter toute personne se trouvant sur Terre.

Tous ces dragons ont le pouvoir de polymorphie. Ils peuvent prendre n'importe quelle forme aussi longtemps qu'ils le veulent. Dans le cas contraire, cela sera signalé par un * suivi d'une explication.

On considère que toutes les caractéristiques physiques et mentales de ces dragons sont de base à 5. Les caractéristiques fournies ne comprennent donc que les caractéristiques différentes de cette valeur (le 5 de base est

déjà compris dans la valeur donnée). Velkhan et Wenceslas constituent des exceptions à cette règle. Pour eux, les indications sont données directement sous la fiche signalétique.

Oui, même Wiesärek, ce nain tout maigre, a une force de 5 de base et peut donc tenir un bras de fer sans trop sourciller avec un grand nombre de ses neveux/nièces/descendants.

Vous ne verrez pas les pouvoirs de Majoration de caractéristique, ils sont incorporés directement dans les caractéristiques.

L'intelligence (caractéristique qui normalement n'existe pas...) est là pour traduire la capacité du dragon à réfléchir et à s'adapter à de nouvelles situations.

Les capacités de combat sont données à titre indicatif. Pour les principaux modes d'attaques, les valeurs sont évidemment avant tout jet de dé. (Ne pas oublier que tous les grands-pères sont considérés comme des experts en combat sous forme draconique. Par contre, sous forme humaine, seuls Gupta et Gwellarion sont experts et Jichin est seulement averti. Quant à Athabaska, il est expert en armes technologiques. Tous les autres sont carrément ineptes.)

N'oubliez jamais non plus que ce sont les caractéristiques « brutes », on ne prends pas en compte les différents sortilèges (le plus souvent de protection) dont peuvent s'affubler les différents dragons avant de sortir de chez eux. Disons que, à part Midgard et Gwellarion, vous pouvez rajouter de 6 à 9 points de protections magiques (principalement sous la forme humaine).

Les différences

Maera et Velkhan ont créé deux types de dragons pour mener leur plan à bien : les Récolteuses et les Gardiens. Et le résultat se fait sentir au niveau des caractéristiques et des capacités.

Tout d'abord la tâche principale des récolteurs est... la récolte. Ils devaient donc être capables de stocker beaucoup de mana. Les gardiens n'étaient pas prévus pour ce genre d'activité donc leur capacité de stockage était bien moindre. On peut estimer qu'un dragon récolteur peut emmagasiner 500 points de mana dans son corps alors que les grands-pères sont, eux, bien plus limités avec leurs 100 petits points (sic !).

Les capacités physiques varient elles aussi grandement. Les gardiens avaient un rôle de protecteurs. Ils devaient donc avoir les moyens physiques de leur politique tandis que les récolteurs n'en avaient pas vraiment cure.

Tous les dragons de cette génération ne sont pas lotis à la même enseigne puisque les Gardiens ont une base de +5 dans chaque caractéristique.

Passons aux restrictions. Ils ont tous un

maximum de 10 dans chaque caractéristique et la somme caractéristique+pouvoir ne peut dépasser 15.

On ne fera pas la liste détaillée des caractéristiques de chaque grand-père, on verra rapidement pourquoi...

Les grands pères

Ces chers grands pères sont des êtres à part. Ils ont pour la plupart vécu très longtemps sans rien faire. Mais depuis qu'ils se sont réveillés, ils ne font que montrer leurs différences. De caractère, d'organisation, d'apparence et de mode de vie. Comment arrivent-ils à se supporter sans essayer de s'ouvrir la gorge est un mystère pour beaucoup d'observateurs mais ceux-là ne sont en général pas au courant des subtilités politiques, des alliances, des secrets et autres connivences qui peuvent exister.



Le dragon argenté : Anaphi

L'apparence

Anaphi est l'archétype même de la classe. Il déteste tout ce qui peut le rendre ordinaire. Aussi, quand il visite le monde moderne, il a toujours l'apparence d'un homme entre trente et cinquante ans (selon le milieu où il veut s'intégrer) et est toujours parfaitement habillé pour la circonstance.



En dehors de ça, son apparence favorite est celle d'un ermite sur l'île grecque dont il a pris le nom.



Le combat

Anaphi est un adversaire coriace. Il se bat rarement, préférant manipuler les événements pour qu'ils tournent en sa faveur. Cependant, quand il est obligé de le faire, il se révèle être d'une férocité extrême. Il n'aime pas l'échec chez ses subordonnés mais ne se le pardonne pas non plus. Si un combat à lieu, celui-ci sera presque toujours à mort. La tradition du cou tendu par le vaincu ne lui sert qu'à plonger ses crocs dans sa proie. Et tout adversaire en fuite sera poursuivi jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Caractéristiques

Agilité 8, Rapidité 8, Charisme 10, Force 7, Endurance 6, Patience 3, Réflexes 8

Pouvoirs innés

Carapace 12, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Polymorphie, Souffle (gaz soporifique) 4, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommages 7

Griffes : 16, dommages 9

Gueule : 18, dommages 11

Queue : 16, dommages 9

Ailes : 16, dommages 9

Souffle : 15, dommage dodo 4

Forme humaine : 8, dommage 7

Polymorphie partielle : Griffes : 9, dommage 8

Gueule : 11, dommages 10

Queue : 9, dommage 8

Souffle : 8 ; dommage dodo 3

Défense

Protection aux dommages : 18

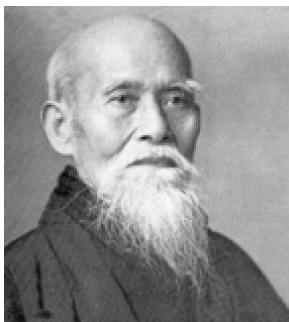
Esquive dragon : 14

Esquive humain : 8

Le dragon asiatique : Jichin

L'apparence

Jichin aime les clichés, la tradition et tous les petits trucs désuets de ce genre. Aussi il n'aime pas trop changer d'apparence. Cela ne veut pas dire qu'il n'en a toujours pris qu'une mais que, maintenant, il se contente de celle d'un vieux japonais mince, voire osseux. Il cultive à dessein cette impression de faiblesse lorsqu'il est avec ses frères, impression que n'ont jamais ses enfants... Ses habits sont toujours d'une classicisme éprouvé. En fait, s'il n'ouvre pas la bouche, vous pourriez ne pas le remarquer alors qu'il se trouve à côté de vous.



Le combat

Jichin ne combat pas. Ou alors si rarement qu'on pourrait compter ses combats sur les doigts de la main d'un ouvrier chinois dans une usine d'emboutissage... Jichin a des serviteurs. Et ses serviteurs lui sont fidèles jusqu'à la mort. Jichin ne se salit pas les mains à moins d'y être obligé comme dans l'Himalaya. Et même alors, il préfère rester en retrait et utiliser des sorts qu'il maîtrise parfaitement, qui sont efficaces mais peu voyants plutôt que d'éradiquer la menace en peu de temps. Est-ce du sadisme ou une réelle volonté de ne pas être pris pour ce qu'il est réellement ? Nul ne le sait. Pour la bonne raison que ceux qui ont dû l'affronter sont tous morts.

Caractéristiques

Rapidité* 15, Vitesse* 15, Précision 10, Agilité 9

Pouvoirs innés

Carapace 4, Invisibilité 4, Magie Alchimique 2, Magie Draconique 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Polymorphie, Vol 2.

*Il faut noter que Jichin garde jalousement le secret sur sa vitesse et sa rapidité. Pour l'instant, il n'a jamais montré à ses frères quel était son véritable potentiel. Il aime paraître faible au combat... et, sauf cas exceptionnel (en gros, il est en train de se faire tuer, et même alors il peut prendre le risque...), il n'utilisera pas ses caractéristiques au maximum.

Capacité d'attaque

très rarement au maximum...

Forme dragon base : 21, dommages 5 (très rarement au maximum pour sa vitesse...)

Gueule : 23, dommages 7

Forme humaine : 19, dommage 5 (Jichin est Averti aux arts martiaux, armes blanches et corps à corps)

Polymorphie partielle : Gueule : 20, dommage 6

Défense

Protection aux dommages : 9

Esquive dragon : 21

Esquive humain : 19

Le dragon blanc : Toungouska

L'apparence

Il y a peu de temps encore, Toungouska ne ressemblait plus à grand chose. Un peu d'énergie dans la psychosphère, quelques apparitions fantomatiques mais rien de vraiment tangible.

En revanche, à l'heure actuelle, il squatte le corps de Bokor qui n'accepte que très mal la situation. Mais comme ils sont tous les deux enfermés dans une caverne sans entrée ni sortie, cela n'a que peu d'importance.

Le combat

Attention, il s'agit ici des pouvoirs qu'avait le vrai Toungouska. Pour les pouvoirs de Maera, se reporter plus loin. Il est à noter que Maera utilise généralement les même pou-

voirs que son fils décédé pour ne pas mettre la puce à l'oreille de ses autres rejetons.

Caractéristiques

Force 10, Endurance 8, Agilité 6, Rapidité 6^a

Pouvoirs innés

Carapace 8, Combativité (au choix) 6, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 6, Mode d'attaque (mâchoire) 10, Mode d'attaque (queue) 6, Mode d'attaque (aile) 4, Peur 6, Souffle (glace) 6, Vol 8.

^a. Maera limite ses efforts pour coller le plus possible à ces caractéristiques et ne pas se faire repérer. La plupart du temps, elle reste même largement en dessous, ce qui a donné la légende du côté cacochyme de Toungouska.



Le dragon bleu : Athabaska

L'apparence

Athabaska aime l'apparence qu'il a choisie et qui est décrite dans le livre de base. Celle qu'il affiche tous les jours où le soleil se lève. Pour quelqu'un qui aime tellement la nouveauté, ça ne se ressent vraiment pas dans ses vêtements... Il est même allé jusqu'à racheter l'usine qui fabrique sa monture de lunettes pour être sûr qu'il en aura toujours à disposition.

Si ses habits pourraient être portés par un informaticien de la Silicon Valley (parfois même les T-shirts avec les slogans geeks...), ses voitures en revanche sont, elles, des merveilles de technologie et d'intégration. Question de discrétion sans doute mais pas trop non plus !

Cependant, lors d'une réunion officielle, il saura s'habiller avec goût et élégance, portant toujours les tissus le plus fins et les bijoux les plus beaux. En fait, il aime le travail bien fait et n'hésite pas à faire appel à des savoirs faire rares, chers et à la pointe de la technologie pour tout .

Le combat

Athabaska se battra presque toujours sous forme humaine puisqu'il préfère utiliser tous les joujoux qu'il peut et que, pour ça, il vaut mieux avoir des mains. Et ces joujoux sont toujours du dernier cri que ce soit en matière de transports, d'armes ou de communications. Et tout ceci se mêle étroitement puisqu'il ne s'engagera que peu dans un duel mais préférera mener des troupes à la bataille.

Quant à ses troupes, n'oubliez pas que son but à long terme est le voyage spatial habité. Et pour ça, il faut de belles armures, des gros guns et tout le bataclan. Et un bon paquet d'éléments existent déjà sous forme de prototype.

S'il est obligé de se battre sous forme draconique, Athabaska utilisera au maximum

ses décharges électriques et ne rentrera au contact que contraint et forcé.

Caractéristiques

Volonté 8, Beauté 7, Dextérité 10, Perception 8, Charisme 7

Pouvoirs innés

Carapace 6, Compétence (esprit d'analyse) 6, Mode d'Attaque (griffes) 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 4, Mode d'Attaque (ailes) 4, Polymorphie, Majoration (mémoire eidétique) +3 dans toutes les compétences relatives à des connaissances, Sens accru (il comprend intuitivement le fonctionnement de n'importe quel objet technologique, dans ses moindres détails [+5 pour bidouiller des circuits électroniques, pirater un réseau, etc.]), Souffle (décharge électrique) 6, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 11, dommages 5

Griffes : 15, dommages 9

Gueule : 15, dommages 9 + choc électrique 6

Queue : 15, dommages 9

Ailes : 15, dommages 9

Souffle : 22, dommage électrique 6

Forme humaine : 5, dommages 5

Arme à feu : 21 (Expert en armes à feu et laser et autres bordels qui font boum), dommages en fonction de l'arme avec un besoin psychiatrique d'avoir toujours la plus grosse... On peut d'ailleurs compter dans son arsenal tout un tas de prototypes prévus pour fonctionner dans l'espace, sous l'eau ou dans d'autres milieux encore plus étranges, et même certains qui résistent à des sorts de dysfonctionnement. Mais comme tout prototype, le fonctionnement est toujours aléatoire ou presque.

Athabaska dispose aussi d'un nombre conséquent d'armures en Negadraco dont il équipe les meilleurs éléments des troupes qui l'accompagnent. Ces troupes sont toutes dévouées à leur chef et leurs armures les protègent de tous les sorts, même les bénéfiques, malheureusement pour eux.

Polymorphie partielle : Griffes : 8, dommage 8

Gueule : 8, dommage 8 + choc électrique 5

Queue : 8, dommage 8

Souffle : 15, dommage électrique 5

Défense

Protection aux dommages : 11

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 6



Le dragon doré : Ancyte

L'apparence

Ancyte aime les humains. Au point d'en arborer toujours toutes les formes possibles. C'est un expert dans la mode et la culture vestimentaire de tous les pays de la planète. Il connaît et peut en parler à peu près toutes les langues sans recourir à sa télépathie et sait revêtir les meilleurs habits en toute circonstance avec une classe et une élégance impressionnante.



Il passe ainsi une grande partie de son temps à se fondre dans la population pour pouvoir en profiter le plus possible. Et c'est aussi une façon pour lui de ne pas être trop repérable. Seuls les membres de son gestalt sont toujours au courant d'un détail qui leur permet de l'identifier.

Cependant, lors des différentes réunions du conseil des treize, il arbore toujours l'apparence d'un quinquagénaire gentillet et habillé à la dernière mode corporatiste. Mais même ainsi, son élégance est admirable et le moindre de ses gestes est effectué avec grâce.

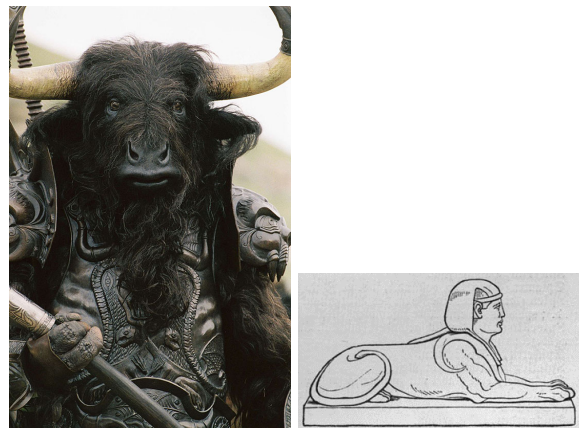
Gwellarion, qui ne comprend rien à ce genre de choses, en profite toujours pour le traiter de tarlouze. Ce qui prouve que ces gens-là ne sont pas vraiment mieux que des animaux, non ?

Le combat

Ancyte fera tout pour éviter le combat. Ses capacités de discussion devraient l'y aider grandement. Cependant, quand il y est contraint, il préfère utiliser des capacités de

frappe non létales. Sont donc privilégiées la queue, les ailes et l'attaque sonique.

Enfin, il ne faut pas oublier qu'Ancyte possède un gestalt dont les membres sont loin de tous être des enfants de chœur et qu'il faudra passer cette première ligne de défense. Discrète dans la plupart des cas (voire quasi invisible dans la plupart des réunions), mais jamais très loin.



Les êtres magiques qui composent ce gestalt sont la plupart d'origine grecque et moyen orientale. Il compte un minotaure, un sphinx, une sirène et un ou deux autres qui ne sont pas forcément identifiés. En revanche, il est certains qu'ils sont tous au moins en phase de la transformation et qu'ils peuvent être rencontrés par leur congénères lors de phases de voyage. Ils ne diront cependant pas forcément qu'ils font partie d'un gestalt et encore moins de celui d'un grand père !

Caractéristiques

Charisme 10, Beauté 10, Volonté 8, Force 6, Perception 6

Pouvoirs innés

Carapace 6, Compétence (discussion) 6, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Polymorphie, Souffle (attaque sonique) 10, Vol 8.

Capacité d'attaque**Forme dragon base :** 11, dommage 6

Griffes : 13, dommages 8

Gueule : 13, dommages 8

Queue : 13, dommages 8

Ailes : 13, dommages 8

Souffle : 21, dommage sonique 10

Forme humaine : 5, dommages 6**Polymorphie partielle :** Griffes : 6, dommages 7

Gueule : 6, dommages 7

Queue : 6, dommages 7

Souffle : 15, dommage sonique 9

Défense

Protection aux dommages : 11

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

Le dragon féérique : Wiesärek

L'apparence

Wiesärek aime la diversité. Dans ses enfants, ses descendants, ses partenaires d'accouplement (fréquents) et dans ses apparences. En revanche, quand il a pris l'habitude d'apparaître d'une certaine façon face à certaines personnes, il n'en change pas ou peu. Ca lui permet de ne pas trop perturber ses adversaires et de paraître le plus souvent inoffensif.

D'ailleurs, c'est sans doute la seule constante dans son apparence : paraître moins puissant qu'il ne l'est en réalité.

Le combat

Wiesärek n'est pas un combattant. Ca ne l'empêche pas de savoir faire au cas où mais il préférera toujours s'enfuir que risquer de prendre un coup malheureux. On ne reste pas actif si longtemps en étant si faible sans avoir appris la prudence.

Sa tactique favorite est de se rendre invisible et de s'envoler loin à tire d'aile. Lorsqu'il a besoin de faire le coup de poing, il rameute des fidèles parmi ses enfants et ils font une descente en restant invisibles, mordant tout ce qui peut l'être pour endormir la menace et achevent le travail par la suite.

C'est un véritable spécialiste de la guérilla, de l'embuscade et, chose étonnante pour un dragon que l'on n'attendait pas sur ce registre, de l'assassinat.

Caractéristiques

Réflexes 15, Rapidité 15, Agilité 10, Dextérité 9

Pouvoirs innés

Camouflage (forêt tempérée) 12, Invisibilité 8, Polymorphie, Venin (mâchoire, soporifique) 6, Vol 12.

Capacité d'attaque

Forme dragon : 21, dommages 5

Morsure : 21, dommage dodo 11

Forme humaine : 15, dommages 5

Polymorphie partielle : Morsure : 15, dommage dodo 11

Défense

Protection aux dommages : 5

Esquive dragon : 21

Esquive humain : 15



Le dragon noir : Gupta

L'apparence

Gupta se moque de l'apparence. Il préfère l'efficacité au paraître. Donc il choisit l'apparence qui sera la plus adaptée à sa mission.

Cela dit, lorsqu'il se trouve dans son palais hindou en plein désert, il affiche un profil très couleur locale histoire de ne pas se faire remarquer plus que de raison. Cela ne l'empêche pas d'être toujours considéré comme élégant, raffiné et racé quel que soit le milieu qu'il fréquente.

Ca, c'est la version officielle. En fait, Gupta devient un peu plus actif ces derniers temps. Il a en effet compris que ses frères sont impliqués dans des affaires qui le dépassent et qu'il va sûrement se retrouver sur la touche que ce soit au niveau politique ou au niveau des assassinats.

Et Gupta n'aime pas être considéré comme la cinquième roue du carrosse. Son problème est que ses enfants, même s'ils sont efficaces dans leur travail, ne sont pas très bien vus. (C'est quoi comme figure de style déjà ?) Son réseau de renseignements est donc pour le moment franchement tari alors qu'il en a un besoin cruel.

Gupta quitte donc fréquemment son palais incognito et va se mêler à la population draconique de base pour essayer de repérer les mouvances et les lignes de forces qui lui permettront de se hisser à nouveau là où il souhaite être : au sommet de son art.

Le combat

Gupta est le spécialiste draconique du combat. Bien plus que Gwellarion. Mais il lui manque la rage et la puissance qui font de son frère un ennemi si redouté. Gupta est manipulateur, calculateur et prudent. Tout ce qu'il faut pour ne pas s'exposer inutilement. Il évitera soigneusement les confrontations où il ne peut pas régler le cas de son adversaire rapidement et sans coup férir. Il préférera passer pour un lâche et revenir au moment où son ennemi s'y atten-

dra le moins. Il est l'ombre qui rôde dans la nuit et il compte bien le rester. Ne serait-ce que pour lire la peur sur le visage de ses ennemis quand on prononce son nom.

Caractéristiques

Force 8, Endurance 7, Agilité 10, Rapidité 10, Réflexes 9, Perception 6

Pouvoirs innés

Camouflage (ombre) 6, Carapace 6, Combativité (au choix) 4, Compétence (poisons, avec le pouvoir de produire n'importe quelle substance au rythme de quelques grammes par secondes) 12, Immunité (poisons), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 6, Mode d'Attaque (ailes) 6, Peur 6, Polymorphie, Venin (mâchoire) 12, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 20, dommages 12

Griffes : 26, dommages 19

Gueule : 26, dommages 19 + poison 12

Queue : 26, dommages 19

Ailes : 26, dommages 19

Forme humaine : 20, dommages 12 (Expert au combat à corps à corps et armes blanches)

Armes à feu : 11, dommage en fonction de l'arme (Novice, utilise très rarement)

Polymorphie partielle : Griffes : 25, dommages 18

Gueule : 25, dommages 18 + poison 11

Queue : 25, dommages 18

Défense

Protection aux dommages : 13

Esquive dragon : 15

Esquive humain : 15

Le dragon rouge : Vermithrax

L'apparence



Les apparences ont toujours beaucoup compté pour Vermithrax. Et il sait à quel point il est important de faire bonne impression. Il a donc choisi l'aspect d'un mafioso italien que ne renierait pas le réalisateur du Parrain. Et, contrairement à d'autres dragons, Vermithrax n'entretient pas d'identités secrètes. Pour lui, un dragon doit être franc et avancer à visage découvert. Evidemment, ce credo ne vaut que quand cela l'arrange mais vous vous en doutiez déjà.

Le combat

Vermithrax est un vrai dragon, un classique, un vieux de la vieille qui aime les traditions, le sang, la fureur et les flammes. Tout combat avec Vermithrax sous forme draconique (ah bon, on peut se battre sous une autre forme ?) commencera par un puissant jet de flammes qui embrasera toute la scène. C'est autant pour déstabiliser l'ennemi que pour le décorum. Il adore les mises en scène. Et il n'achèvera pas un adversaire sans avoir joué au maximum avec lui.

Bien évidemment, il n'a pas fait ce genre de choses lorsqu'il a essayé de tuer sa mère. Il est tout à fait capable d'être efficace et destructeur mais il n'aime pas ça.

Caractéristiques

Force 10, Endurance 10, Rapidité 8, Perception 7

Pouvoirs innés

Carapace 8, Compétence (expertise) 6, Pouvoir inné (rend indétectable, sauf directement par un des cinq sens, ce qu'il veut, pendant la durée qu'il veut), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 4, Mode d'Attaque (ailes) 2, Peur 8, Polymorphie, Immunité (feu), Souffle (flammes) 10, Vol 8

Oui, contrairement à ce que pourrait laisser penser sa forme un peu ventripotente et lourde, Vermithrax est très rapide et agile en l'air.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommages 10

Griffes : 20, dommages 16

Gueule : 20, dommages 16

Queue : 18, dommages 14

Ailes : 16, dommages 12

Souffle : 21, dommage flamme 10

Forme humaine : 13, dommages 10

Polymorphie partielle : Griffes : 13, dommages 15

Gueule : 13, dommages 15

Queue : 11, dommages 13

Souffle : 14, dommage flamme 9

Défense

Protection aux dommages : 18

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

Le dragon vert : Tshuapa

L'apparence

Tshuapa aime arborer l'apparence d'un grand noir athlétique. Enfin, quand il quitte son apparence draconique...

Il ne change jamais d'apparence et son signalement est connu de tous les dragons. Surtout depuis qu'il est président du Conseil et que l'on sait qu'il peut faire une descente à tout moment pour réparer une bourde monumentale. Après "22, v'a les flics", c'est "tention, v'la Tshuapa !". Et ça fait beaucoup plus peur à tous les dragons...

Le combat

Tshuapa n'aime pas finasser. Tshuapa est violent. Tshuapa aime faire les choses vite et bien. Il déchaînera toute sa puissance très vite pour ne laisser aucune chance à son adversaire. Contrairement à beaucoup d'autres, il n'hésite pas à faire le coup de poing en toute circonstances.

Il n'est pas dragon à déléguer les tâches qu'elles soient de hautes ou de basses œuvres. Beaucoup de jeunes dragons imprudents se sont fait rappeler à l'ordre par le nouveau président du conseil. Rappel à l'ordre ponctués de gros coups de boule ou de membres cassés.

Non, Tshuapa n'est pas fin quand il s'y met.

Sa méthode favorite (espérons pour les fesses de vos joueurs qu'ils n'auront pas à la subir...) est d'arriver tranquillement au domicile des dragons fautifs, souvent lui-même au volant d'une voiture banale qu'il viendra de louer ou par des transports en commun si ça peut lui faire gagner du temps, de taper à la porte, de se présenter, d'expliquer le pourquoi et le comment de sa venue (en gros rappeler les faits qui sont reprochés au dragon) et de lui casser la figure.

Cette gentille explication peut s'étendre à ceux qui voudraient défendre le fautif mais

il y a peut de chances que cela finisse par la mort de l'un des protagonistes.

Quant aux armes à feu éventuelles, elles sont la plupart du temps inutilisable suite à une utilisation judicieuse d'un sort de dysfonctionnement.

Caractéristiques

Force 8, Endurance 8, Dextérité 7, Volonté 7, Rapidité 8, Perception 7

Pouvoirs innés

Camouflage (jungle) 8, Carapace 6, Sens accru (est capable de comprendre et communiquer dans n'importe quelle langue, même celle d'un animal), Mode d'Attaque (griffes) 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 2, Nage 8, Polymorphie, Résistance (poisons) 8, Venin (mâchoire) 6, Vol 6.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommage 8

Griffes : 18, dommages 12

Gueule : 18, dommages 12 + poison 6

Queue : 16, dommages 10

Forme humaine : 8, dommages 8

Polymorphie partielle : Griffes : 11, dommages 11

Gueule : 11, dommages 11

Queue : 9, dommage 9

Morsure : 11, dommage poison 5

Défense

Protection aux dommages : 14

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

L'hydre : Vorok

L'apparence

Une seule constante, il pue ! Pour le reste, autant se dire que personne ne sait à quoi ressemble Vorok sous forme humaine. Cela est amplifié par une chose que personne ne sait en dehors de lui. Vorok est septuple. Il passe la plupart de son temps comme un être humain (hum...) normal, c'est à dire avec une seule conscience dans un seul corps. Les autres vaquent à d'autres occupations qui sont en général très différentes. Et, sauf à vouloir choquer son monde, il est toujours en adéquation avec son environnement.

Les sept consciences de Vorok communiquent télépathiquement entre elles en permanence ce qui lui donne parfois l'impression d'être dans la lune. Il lui arrive même d'entendre des voix.

Vorok recherche quelque chose, il s'était appuyé sur les feux-follets dans les années 50 mais maintenant il préfère compter sur lui-même.

Le combat

Il est toujours difficile de savoir comment va réagir Vorok. On l'a vu se battre comme un véritable démon mais aussi fuir devant une petite souris.

Plus sérieusement, Vorok est un être dangereux parce qu'il est imprévisible. Il ne fait jamais ce que l'on s'attend à ce qu'il fasse. Cependant, quand il est en réelle difficulté et qu'il a le temps de se préparer, il se démul-

tiplie et fonce à sept sur ses ennemis. Mais ça, peu de personnes le savent puisqu'elles ne sont plus là pour en témoigner.

Caractéristiques

Force 9, Rapidité 9, Endurance 9, Perception 8, Intelligence 10

Pouvoirs innés

Carapace 6, Don (Ubiquité, cela lui permet de se créer un corps par tête, soit 7, il lui faut un round pour se créer un clone, chaque corps aura les caractéristiques de base et pourra agir indépendamment et simultanément avec les autres, pour le reste voir la Vérité est ici), Mode d'Attaque (mâchoire) 10, Mode d'Attaque (queue) 4, Polymorphie, Immunité (attaques mentales), Sens accru (vue) 6.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 15, dommage 9

Gueule : 25, dommages 19

Queue : 19, dommages 13

Forme humaine : 14, dommages 9

Gueule : 18, dommages 18

Queue : 12, dommages 12

Défense

Protection aux dommages : 15

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

Le serpents à plumes : Quetzalcóatl

L'apparence

Quetzalcóatl utilise principalement trois apparences. Dans la forêt, on le trouvera facilement sous la forme d'un indien d'une quarantaine d'années de corpulence variable selon son humeur (plutôt gras lors des fêtes, grand et musclé lorsqu'il veut impressionner, etc.) mais dont les traits du visage changent peu.

Lors des réunions du Conseil ou lorsqu'il a besoin d'aller dans le monde «civilisé», il arbore plus souvent la forme d'un hispanique débonnaire, lorsqu'il veut paraître inoffensif, ou d'un parfait trafiquant de drogues, pour les moments où l'intimidation compte.

Le combat

Quetzalcóatl est physiquement très faible. Presque autant que Wiesärek. C'est dire ! Ce n'est pas pour rien si ces deux là passent leurs temps dans des forêts où ils sont sûrs qu'il sera difficile de venir les chercher. La forêt agit pour eux comme un bouclier. Et Quetzalcóatl a choisi le plus gros bouclier possible. La véritable force de Quetzalcóatl réside dans la magie dont il use et abuse quelle que soit la situation.

Caractéristiques

Souplesse 8, Intelligence 7, Agilité 9, Volonté 7, Précision 8

Pouvoirs innés

Camouflage (jungle) 8, Compétence (biologie) 6, Magie Draconique 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Polymorphie, Sens accru (thermographie) 8, Vol 15.

Réserve de mana : 300 points

Tous les sorts que peut lancer Quetzalcóatl sont automatiquement masqués.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 15, dommage 5

Gueule : 19, dommages 9

Forme humaine : 9, dommages 5

Polymorphie partielle : Gueule : 11, dommage 8

Défense

Protection aux dommages : 5

Esquive dragon : 15

Esquive humain : 9



Le serpent de mer : Nauru

L'apparence

Nauru se moque de son apparence humaine. Il prend la plupart du temps celle d'un maori gigantesque, corpulent et tatoué et ne s'embarrasse pas vraiment de la mode. Pour lui, prendre forme humaine veut dire s'éloigner de son milieu favori et il déteste ça.



Le combat

Nauru est un dragon très puissant physiquement parlant. Cependant, il ne se ruera jamais dans un combat s'il peut l'éviter. De même, il a une préférence pour le combat sous forme

humaine lorsqu'il est hors de l'eau. Dans ces cas-là, il ne tue quasiment jamais ses adversaires mais les met dans un tel état que seule la magie peut encore quelque chose pour eux.

Cependant, ce qu'aime vraiment Nauru, c'est la nature et ses méfaits. Les tremblements de terre, éruptions et autre cataclysme déclenchés de façon non masquée sont sa tasse de thé.

Caractéristiques

Force 10, Endurance 15, Souplesse 7, Volonté 7, Perception 8

Pouvoirs innés

Carapace 8, Pouvoir inné (manipulation de l'eau), Immunité (pression), Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 12, Nage 12, Polymorphie, Sens accru (sonar) 12.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 13, dommage 10

Gueule : 25, dommages 22

Queue : 25, dommages 22

Forme humaine : 7, dommages 10

Polymorphie partielle : Gueule : 18, dommage 21

Queue : 18, dommage 18

Défense

Protection aux dommages : 23

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

La wyvern : Gwellarion

L'apparence

Gwellarion n'est pas quelqu'un qui attache une importance particulière à l'apparence. Pourtant, il en est une qu'il aime tout particulièrement. C'est celle d'un vieux pêcheur irlandais d'une soixantaine d'années, sec, ridé et un peu miteux. L'apparence d'un type qui a beaucoup bourlingué, d'un vieux loup de mer à qui personne ne la fait, pipe ou clope au bec et casquette vissée sur le crâne.



Mais il faut bien avouer que pour un petit vieux, il en impose tout de même beaucoup.

Sinon, il lui arrive encore de prendre l'apparence du guerrier celte qu'il fut. Ha, nostalgie ! Ce qui fait que quelquefois, Cuchulain se ballade dans les rues de Dublin tout à fait incognito...

Le combat

Gwellarion est le combat. Un peu comme JCVD mais en moins ridicule. Et comme tous les bons combattants, il ne cherche pas à tout prix à se battre. Il peut même passer des com-

bats entiers sans porter un coup. En général, un seul suffit à y mettre fin. Et il le fait quand il en a envie.

Caractéristiques

Force 15, Agilité 10, Endurance 10, Réflexes 8

Pouvoirs innés

Carapace 6, Combativité (au choix) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 8, Mode d'Attaque (queue) 8, Mode d'Attaque (ailes) 2, Peur 8, Polymorphie* 12, Immunités (poisons, attaque mentale), Venin (queue) 8, Vol 10.

* Le pouvoir de polymorphie de Gwellarion a été altéré par les tatouages des druides. Comme il avait des difficultés à garder sa forme humaine quand il s'énervait, il a dû remédier à cette faiblesse. Maintenant, il peut prendre une apparence humaine normalement, pour la durée qu'il veut et être stable. En revanche, pour toutes les autres polymorphies, il est limité à 12 h.

Capacité d'attaque

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 22, dommages 21

Gueule : 30, dommages 29

Queue : 30, dommages 29 + poison 8

Forme humaine : 22, dommages 21 (expert au corps à corps et armes blanches)

Polymorphie partielle : Gueule : 29, dommage 28

Queue : 29, dommage 28

Dard : 29, dommage poison 7

Défense

Protection aux dommages : 16

Esquive dragon : pardon ?

Esquive humain : hein ?

Les derniers enfants

Dans cette partie nous allons détailler les autres enfants de notre couple infernal. Enfin, quand je dis les enfants, je ne parle que de ceux qui sont déjà connus de vous, ô grand master. Pour ce qui est de l'invité surprise, il vous faudra aller regarder du côté du chapitre consacré à Akasha un peu plus loin

Midgard

L'apparence

Midgard ne prend quasiment jamais forme humaine. Il n'en voit que rarement l'intérêt.

Mais cela pourrait changer, car il a perdu de nombreux enfants dans ses aventures himalayennes et il a besoin de reconstituer ses stocks. Un dizaine de femelles trolls qui séjournent dans les cavernes ont eu la désagréable visite de quelque chose à mi-chemin entre le troll sous forme naturelle, l'humain, le dragon et le bloc de granit. Et elles en sont enceintes.

Est-il nécessaire de préciser que c'était un viol, que tout le monde connaît le coupable et que personne n'ose ouvrir la bouche ? Mais cela peut créer des brèches dans l'unité des trolls que certains autres dragons voudraient certainement utiliser.

Le combat

Midgard est ce qui se rapproche le plus à l'heure actuelle du monstre dangereux et du cauchemar ambulant pour la plupart des dragons toutes générations confondues. Ses capacités physiques feraient trembler Velkhan lui-même s'il avait à s'y frotter. Ses capacités magiques ont été profondément modifiées par l'afflux de mana. Il dispose d'une armée nombreuse et très bien organisée (les trolls) avec une force de frappe importante (les dragons bruns) dont on a vu qu'elle pouvait tenir tête aux treize grands pères réunis.

Enfin certains murmurent que Midgard n'aurait plus vraiment à creuser la terre avec ses griffes mais qu'il pourrait la manipuler avec son esprit et qu'il en aurait profité pour enfermer Bokor (ou ce qu'il en reste) dans une gigantesque caverne sans entrée ni sortie

façonnée par ses soins. Il attendrait de décider ce qu'il va faire de son prisonnier avant de la rouvrir.

Il aurait aussi fabriqué des villes gigantesques dans les sous-sols de la péninsule pour y loger et y entraîner ses trolls pendant que la guerre fait rage en surface.

Caractéristiques

Force 15, Endurance 15, Rapidité 15

Pouvoirs innés

Carapace 15, Mode d'Attaque (griffes) 15, Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 8, Polymorphie 1, Immunités (feu, pression), Sens accru (vibration, mondial), Sens accru (grâce aux vibrations, il est capable de reconnaître la composition de n'importe quelle masse physique, de la repérer et de la suivre), Sens accru (communication mondiale avec n'importe lequel de ses enfants, dépend des vibrations).

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 21, dommages 15

Griffes : 36, dommages 30

Gueule : 33, dommages 27

Queue : 29, dommages 23

Forme humaine : 15, dommages 15 (n'arrivera jamais...)

Défense

Protection aux dommages : 30

Esquive dragon : un jour, il y a longtemps...

Esquive humain : un humain, c'est quoi ?

Jordmundgand

Le passé

Avant d'être atteint par la maladie qui décima ses soeurs, Jordmundgand ressemblait un peu à une version aquatique de Jichin. Un long corps serpentiforme couvert d'écailles d'un vert presque noir doté de petites pattes atrophiées griffues et palmées. À un bout, une large tête à la gueule garnie de plusieurs rangées de dents pointues surmontée de deux yeux intégralement noirs. Une longue crête dorsale épineuse partait de sa nuque et descendait tout le long de son corps jusqu'au bout de sa queue où elle s'épaississait pour former une puissante nageoire caudale semblable à celle d'un coelacanthé.

Autrefois, le domaine de Jordmundgand était les grands fonds sous-marins dans lesquels elle collectait la mana avant de l'emprisonner dans les roches sous-marines. Étonnement, son corps était aussi bien adapté à la pression écrasante des abysses qu'aux déplacements souterrains car elle devait souvent creuser des galeries dans les roches les

plus friables des fonds marins afin d'atteindre celles dans lesquelles elle pouvait emprisonner la mana à moindre perte.

Bien que plus menue que son frère gardien, Jordmundgand était aussi longue que Nauru et compensait son manque de force par une rapidité et une férocité impressionnantes ; les piranhas et les requins des films hollywoodiens sont des enfants de chœur à côté d'elle. Même s'ils sautent pour attaquer. . .

Le présent

La pauvre Jordi n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis bien longtemps. On ne donnera donc pas ses caractéristiques puisqu'une malheureuse grippe pourrait la tuer. Quelques balles de Desert Eagle bien placées aussi. Quant à sa capacité de déplacement, on peut dire sans crainte d'exagérer qu'elle a vraiment besoin d'un fauteuil roulant. Mais il n'y en a pas à sa taille. . . Sinon, pour chiffrer la chose, disons qu'un déplacement de 10 mètres par heure est un grand maximum.



Wenceslas

La base de caractéristique de Wenceslas est de 0. Lors de leur conception, les récolteurs ont été beaucoup plus diminués physiquement que leurs frères gardiens. En revanche, ils ont conservé tout leur potentiel magique.

A ses capacités draconiques, il faut aussi rajouter ses compétences druidiques puisqu'à l'heure actuelle Wenceslas est le plus puissant druide de la planète. Il est aussi totalement accordé à la mana ambiante qui depuis ne le considère plus comme un parasite mais comme une excroissance dotée de libre arbitre. Ou presque puisque l'intellect de Wenceslas a fusionné avec la psychosphère. Il est donc vraiment ce qui s'approche le plus de l'intelligence incarnée de la mana terrestre. Qui pour le coup a pris quelques points de QI.

L'apparence

Il y a eu plusieurs Wenceslas au fil des siècles. Certaines mauvaises langues diraient que cela est sans doute dû à quelques gènes hydres qui lui ont été inoculés mais ce sont des mauvaises langues et il vaut mieux les laisser parler. On rappellera juste que les gènes hydres n'ont été inoculés que dans les années 90 et qu'avant cela il était déjà pas mal atteint.

Pendant des siècles, il a vécu sa vie de récolteur secret, faisant de temps en temps un petit réceptacle de-ci de-là, changeant d'apparence quand il se rendait d'une cour à l'autre et profitant de ce qu'il sentait bien être ses derniers siècles.

Lorsque ses frères sont venus vers lui pour lui proposer de le soigner, il n'était plus que l'ombre de lui-même, réussissant péniblement à passer d'une forme humaine à une forme draconique une fois par jour et atteint de diverses maladies qui le rendaient impotent.

Après une première étape, nombre d'entre elles furent éliminées et il avait enfin retrouvé une forme digne du dragon qu'il est. Le pro-

grès était déjà impressionnant puisqu'il signifiait que Quetzalcoatl et Ancyte étaient maintenant capables de soigner les affections dont souffraient les récolteurs par un mélange de magie et de technologie mais il ne reste plus beaucoup de récolteurs à la surface de la planète (ou presque). Midgard tuerait père et mère pour en être capable. Mais il tuerait père et mère pour bien d'autres raisons...

Ancyte avait enfin vaincu son complexe de culpabilité. Le seul problème était qu'il n'y avait plus de récolteurs et que donc tout cela n'était pas très utile. Alors il réussit à convaincre Wenceslas d'aller plus loin et de servir de cobaye pour guérir tous les dragons. En fait de guérison, il savait bien qu'il n'obtiendrait pas mieux qu'une suppression des défauts trop importants mais ça lui convenait déjà bien. Le mythe de la race draconique pure, très peu pour lui !

Cependant, même si Wenceslas était désormais débarrassé des tares génétiques créées par ses parents, l'inoculation de gènes hydre eu des effets indésirables : il était devenu fou...

Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?

Pendant toute la période qui a séparé cette guérison de l'explosion de la poche de mana, on pouvait le rencontrer du côté des îles **Kouriles**, protégé par une famille de dragons blancs qui, ironie du sort, l'avait recueilli en le prenant pour un pauvre dragon déboussolé et inoffensif. Il avait alors l'apparence d'un SDF d'une quarantaine d'années, le regard dans le vague et les idées au même endroit.

Depuis les intermèdes amazoniens et vaticaniens (ça se dit ça ?), Wenceslas n'est plus vraiment en odeur de sainteté (décidément, on n'en sort pas) et le rencontrer alors que l'on est un être magique ou, pire, un dragon peut amener à une fin brutale.

A l'heure actuelle, Wenceslas ne voyage plus par des moyens conventionnels (avions, voiture, bicyclette...) ni sous sa forme naturelle, il ne fait plus que se téléporter.

Bon, évidemment, pour ça il a besoin de nexus et de ley lines mais son boulot est de les retrouver, les cartographier et les remettre en état. Il forme aussi des druides dès qu'il repère quelqu'un qui a le potentiel nécessaire.

Même s'il est capable de faits incroyables pour le commun des mortels, son apparence est on ne peut plus banale. Quel que soit le lieu ou le moment, il est toujours dans la moyenne de la population au niveau corpulence, vestimentaire, démarche ou courtoisie.

Mais croyez-vous vraiment que Ancyte laissera tomber sa proie et ne cherchera pas à améliorer son œuvre pour guérir tous les dragons ? On trouve ainsi assez souvent des Aurores dans le sillage de Wenceslas. Et le moins que l'on puisse dire c'est que même s'ils savent se faire discrets, c'est une position à haut risque puisque Wenceslas peut les détecter à vue. Et Wenceslas n'aime pas les dragons.

D'ailleurs, puisqu'ils n'aime pas les dragons, peut-on encore le voir sous sa forme draconique ? La réponse est oui mais pas souvent. Disons que s'il a besoin d'attaquer ou de se défendre mais qu'il ne veut pas utiliser de sort (chose rare, donc), on pourra alors le voir revêtir sa forme naturelle.

Dernière petite précision, Wenceslas est bien guéri de toutes les tares héritées des expériences de ses parents mais il ne peut plus partir dans l'espace. C'est juste une histoire de dépendance à la mana terrestre.

Caractéristiques

Agilité 3, Perception 5, Précision 4, Force 3

Pouvoirs innés

Carapace 2, Griffes 5, Mâchoire 5, Queue 4, Ailes 4, Peur 10, Magie draconique 10, Magie alchimique 6, Polymorphie, Camouflage (tous) 10, Sens accru (perception de la mana), Vol 6

Réserve de mana 500 points renouvelable entièrement en une journée.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 9, dommages 3

Griffes : 14, dommages 8

Gueule : 14, dommages 8

Queue : 13, dommages 7

Ailes : 16, dommages 12

Forme humaine : 5, dommages 3

Polymorphie partielle : Griffes : 7, dommages 7

Gueule : 7, dommages 7

Queue : 6, dommages 6

Défense

Protection aux dommages : 2

Esquive dragon : 9

Esquive humain : 7



Les vieux

Longévité et mana

Les dragons vivent longtemps. Très longtemps. Trop diraient certains ! Mais combien de temps réellement ? Les dragons qui habitent notre planète sont nés il y a 200 millions d'années et Velkhan en affiche au moins 700 au compteur. Et il se porte encore bien pour cet âge.

Maera est un peu plus jeune que lui de deux ou trois cent millions d'années tout comme Bokor. Des petits jeunes qui voulaient se jouer du plus vieux des dragons en somme. On voit ce qu'il leur en a coûté.

Soyons clairs : il n'est pas naturel que des êtres vivants restent aussi longtemps en vie. La mana dans leur corps, non contente de leur

fournir un potentiel magique impressionnant, ralenti énormément leur métabolisme, en particulier tout ce qui pourrait les faire vieillir. C'est une des raisons pour lesquelles ils en sont si friands. Sans cela, un peu de bidoche leur suffirait amplement (enfin, quand on dit un peu. . .).

Sans apport ou réserve de mana, un dragon de cette génération dépérirait rapidement (un ou deux milliers d'années, tout de même) et mourrait dans d'atroces souffrances assorties de rhumatismes, Parkinson ou Alzheimer.

Leur blocage au niveau de la mana terrestre est donc pour eux un énorme problème et ils mettent tout leur cœur à l'ouvrage pour le résoudre.



Maera

Maera est un peu moins puissante que son mari. Non seulement elle a été créée un peu plus tard par des créateurs qui n'avaient plus les mêmes besoins mais en plus, elle a été modifiée génétiquement par Velkhan pour ne pas être un danger pour lui. Elle ne s'en est même pas rendu compte puisque ça a été fait en même temps que les modifications de ses rejets.

Même si elle est affaiblie par tout ce qui a pu lui arriver depuis qu'elle est sur cette planète, Maera reste encore un morceau de choix pour tout ceux qui voudrait s'y attaquer.

Comme tous les dragons de sa génération, on peut considérer qu'elle possède tous les pouvoirs uniques de ses enfants. Oui, ça fait beaucoup...

Les pouvoirs spécifiques à Maera ne peuvent être utilisés que lorsqu'elle est sous sa forme naturelle, pas lorsqu'elle adopte celle de son fils décédé. De plus, dans le cas de figure où elle devrait se montrer sous la forme de son fils, elle imite les capacités de ce dernier. Mais comme au bout d'un certain temps, elle a un peu oublié ce qu'il savait faire, elle essaye de ne pas en faire trop, ce qui fait aussi penser aux autres dragons que Tougouska est un vieillard caco-chyme.

Apparence :

Maera maintient deux apparences. Celle d'un homme d'une cinquantaine d'années un peu trop charpenté et adipeux et celle d'une magnifique jeune femme rousse aux yeux verts (et oui, dans les jeux Siroz, on a du mal à sortir de certaines choses).

C'est bien évidemment la première qu'elle adopte lors des conseils et lors des ses apparitions dans le monde draconique. La seconde est celle qu'elle a conservé pendant de nombreux siècles, à la période où elle passait pour une sorcière et où elle cherchait à comprendre ce qui lui arrivait. C'était bien avant le début du grand jeu. Depuis, elle la

revêt encore parfois. Mais vraiment pas très souvent puisqu'il faut dire que ça lui rappelle tout de même de mauvais souvenirs. C'est sous cette forme que ses enfants actuels, les dragons blancs, ont été engendrés...

Caractéristiques

Force 9, Endurance 10, Volonté 10, Patience 2, Rapidité 7, Perception 7

Maera est faible (comparativement à son âge, mais elle a subi beaucoup d'épreuves qui l'ont affaiblie)

Pouvoirs innés :

Carapace 8, Combativité (au choix) 6, Immunités (froid, maladies, poisons, gaz, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression), Sens accrus 5 (vision dans tous les spectres (même les ondes radio, ou électromagnétique), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 10, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Mode d'Attaque (souffle glacé) 0, Peur 6, Polymorphie^a. 6, Vol 8.

^a. Tougouska a des problèmes pour modifier son apparence. Cela est consécutif aux mélanges dus à sa transformation un peu précipitée lors de son combat contre ses fils, de ses maladies dues aux diverses manipulations génétiques de Velkan et des dommages créés par la maladie d'Anaphi, plus quelques petites bricoles comme une météorite sur la tronche

Mais l'apparence qu'elle préfère par dessus tout est son apparence draconique. Même si elle se cache sous les traits de son fils, elle ne trouve rien de mieux que ce corps qui est fait pour supporter tant de choses. Et se travestir en petit truc tout faible plein de jus rouge qui tâche n'est vraiment pas pour lui plaire.

Cependant, il lui arrive encore de reprendre une apparence proche de l'originelle. C'est d'ailleurs généralement celle qu'elle associe à son apparence féminine. Cela peut lui servir à accomplir des actions sans que l'on puisse déterminer qui en est l'auteur, à semer le

doute chez ses fils ou son mari ou encore à se faire plaisir en se disant qu'il faut tuer tout le monde pour qu'il n'y ait pas de témoins ! C'est qu'elle peut être facétieuse !

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 19, dommages 15

Griffes : 25, dommages 21

Gueule : 29, dommages 25

Queue : 21, dommages 13

Ailes : 21, dommages 13

Souffle : 11, dommage aglagla 0

Forme humaine : 13, dommages 15

Polymorphie partielle : elle n'y arrive pas.

Défense

Protection aux dommages : 18

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5



Velkhan

Apparence

Velkhan est obligé de vivre sur Terre depuis l'attaque d'Athabaska. Il lui a donc fallu prendre une forme humaine. Et c'est là que les choses ont commencé à se corser.

En effet, il ne maîtrise plus parfaitement son corps et l'apparence humaine qu'il revêt à l'heure actuelle n'est pas très stable. Elle passe sans prévenir d'un homme à une femme, d'un jeune à un vieux, explorant toutes les couleurs humaines dès qu'un changement d'humeur se produit. Enfin et surtout, plus de la moitié du temps ce n'est qu'une caricature d'humanité, puisqu'il est plus proche d'un manga aux traits coupés au couteau qu'autre chose.

En dessin, ça ne choque pas vraiment mais en chair et en os face à soi, ça met un peu mal à l'aise.



Le combat

Velkhan est le plus puissant des dragons. Ses ennuis de santé n'y changent pas grand chose, il est quand même le plus fort ! Mais ça n'a jamais été une raison pour s'exposer inutilement. Velkhan répugne toujours à s'impliquer physiquement quand il peut faire faire les choses par d'autres.

Sa compétence (Technologie extraterrestre avancée) couvre toutes les technologies et connaissances humaines actuelles que ce soit dans les domaines de la science dure ou des sciences humaines. Oui, c'est un psychiatre

et un psychologue de génie qui sait détecter les failles chez ses adversaires en observant leurs agissements.

Même si, au début, il n'a pas fait étalage de ces capacités relationnelles, il commence à en user et en abuser maintenant. D'une part parce qu'il a compris qu'il ne réglerait ses problèmes ni rapidement, ni facilement (et surtout brutalement) et, d'autre part, parce qu'il y a trop de dragons et d'êtres magiques sur la planète pour se contenter de ses rejets nouveaux-nés.

Mais s'il est si fin, pourquoi a-t-il adopté une attitude aussi brutale à son arrivée ? Simplement parce qu'il pensait ne pas avoir le temps de faire autrement.

Depuis, il a établi des plans de bataille et sélectionné ses serviteurs les plus compétents pour mener ses troupes au combat.

Caractéristiques

Base de toutes les caractéristiques à +8
Force 20, Endurance 20, Agilité 17, Rapidité 15

Réserve de mana 500 pts

Pouvoirs innés

Carapace 15, Invisibilité 10, Compétence Esprit d'Analyse +6, Magie draconique 10, Immunité (froid, maladies, poisons, gaz, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression, aux attaques mentales), Sens accrus 5^a, Combativité 6, Mode d'Attaque (griffes) 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 12, Mode d'Attaque (ailes) 6, Mode d'Attaque (souffle glacé 0, souffle feu 10, souffle sonique 10, souffle électrique 7) Venin (mâchoire ou queue) 10, Peur 10, Polymorphie, Vol 15, Compétence (technologie extraterrestre avancée) 8

^a. cela comprend tous les sens ainsi que la vision dans tous les spectres même les ondes radios ou électromagnétiques



Capacité d'attaque

Forme dragon base : 29, dommages 26
 Griffes : 37, dommages 34
 Gueule : 41, dommages 38 + choc électrique 7 ou poison 10
 Queue : 41, dommages 38 + poison 10
 Ailes : 35, dommages 32
 Souffle : glacé 29, dommage aglaga 0 ; feu : 39, dommage feu 16, sonique : 39, dommage dodo 16, électrique 36, dommage bzit 13.

Forme humaine : 23, dommages 20

Polymorphie partielle : avant son blocage sous forme humaine, il ne l'utilisait jamais. Après avoir résolu son souci, si un jour il y arrive, cela donnerait :

Griffes : 30, dommages 33
 Gueule : 34, dommages 37 + choc électrique 6 ou poison 9
 Queue : 34, dommages 37 + poison 9
 Ailes : 28, dommages 32 + poison 9
 Souffle : glacé 22, dommage aglaga 0 ; feu : 32, dommage feu 16, sonique : 32, dommage dodo 16, électrique 29, 13.

Défense

Protection aux dommages : 35
 Esquive dragon : 23
 Esquive humain : quoi ?
 Ceci concerne la forme draconique de Velkan. Il faut savoir que sous la forme humaine dans laquelle il est bloqué après le missile d'Athabaska, il perd tous ses Modes d'Attaques, ne possède plus de Carapace, il ne

vole plus, ne possède plus de Venin, ni de Souffle et ne peut plus se transformer que pendant une heure par jour.

De plus certaines de ses caractéristiques sont diminuées (il a une base de 4 pour toutes, avec une force de 5, une endurance de 5, une agilité de 5 et une rapidité de 5).

Il garde ses pouvoirs d'immunités, sa Peur, son Esprit d'Analyse, son Invisibilité, sa Combativité, il reste Télépathe.

Ces limitations font qu'il ne s'aventure guère en dehors de ses tanières et d'une protection forte de nouveaux nés. Il sait très bien qu'il est faible et il ne veut pas courir de risques inconsidérés. Ce qui fait qu'il est extrêmement attentif à ses nouveaux nés, qu'il les forme de plus en plus lui-même et que c'est eux qui combattront toujours à sa place.

Voici ses capacités de combat quand il est encore bloqué involontairement sous forme humaine.

Capacité d'attaque humaine

Forme dragon base (pendant une heure par jour) : 11, dommage 11

Griffe, Gueule, Queue, Aile etc... il n'arrive pas à les sortir. En fait, il fait gros dragon pas bien en forme, édenté, sans ongle, aux ailes rognées, avec la peau pleine de trous à vif sans écailles, et les dernières écailles qu'il possède sont très fragiles... il est en fait assez moche et gros. Il ressemble à un dragon zombie.

Pour les faire réapparaître et retrouver temporairement toute sa splendeur, il lui faut s'alimenter directement à une énorme source de mana (puit de mana ou autre)

Forme humaine : 11, dommage 11

Défense humaine

Protection aux dommages : 5

Esquive dragon : 11 Esquive humain : 5

Petite remarque : Ces derniers temps, Velkan reprend espoir. Il a réussi à se reprendre sa forme originelle pendant une heure la semaine dernière. Il a ensuite dormi 32 heures...

Bokor

Le combat

Bokor est physiquement peu éloigné de Maera. Ils font partie de la même fournée et n'ont pas été créés aussi puissants que les dragons de première génération comme Velkhan. Leurs créateurs commençaient peut-être à voir poindre le danger.

A l'heure actuelle, le corps de Bokor accueille deux esprits qui sont en conflit permanent. Il a aussi pris quelques coups de la part de Midgard ce qui n'aide pas à avoir la patate. D'autant qu'il ne peut pas se guérir magiquement et que son état de fatigue l'empêche de récupérer à une vitesse normale. Il a de plus été enfermé dans une cavité sans issue par Midgard, n'a aucun accès à la lumière et ne dispose que de très peu d'air. Ce qui est gênant puisqu'il n'a plus beaucoup de mana pour ralentir son métabolisme.

Non, franchement Bokor ne fais pas vrai-

ment le poids. Mais ce n'est pas pour autant qu'il faut le considérer comme quantité négligeable non plus.

Caractéristiques

Force 10, Endurance 10, Volonté 10, Rapidité 8, Perception 8

Pouvoirs innés :

Carapace 8, Combativité (au choix) 6, Immunités (froid, maladies, poisons, gaz, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression), Sens accrus 5 (vision dans tous les spectres (même les ondes radio, ou électromagnétique), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 10, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Mode d'Attaque (souffle glacé) 0, Peur 6, Polymorphie 6, Vol 8.

LES GRANDS PÈRES ET LEURS GESTALTS

A l'heure actuelle, seuls deux grands pères sont connus pour avoir un gestalt. Ca ne veut pas dire qu'aucun autre n'en a ou n'en aura mais c'est tout de même peu probable au vu de leurs caractères.

Wiesärek

Être membre du gestalt de Wiesärek est une chance incroyable pour le développement des êtres magiques qui le compose. Et il semblerait que son gestalt soit très nombreux. Au point que personne n'arrive à faire un décompte précis de ses membres.

Mais il y a une raison à ça. Une raison qu'il fait tout pour cacher tellement l'avantage qu'elle lui apporte est grand. Le gestalt de Wiesärek ne comporte qu'un membre.

Attention, pas n'importe quel membre puisqu'il s'agit du seul membre connu de sa race. C'est un Doppelganger !

Et encore, quand on dit connu, c'est uniquement de Wiesärek. Pour tous les autres dragons et êtres magiques, cette race n'existe pas, n'a jamais existé ou a été éradiquée il y a longtemps.

A l'heure actuelle, seul Wiesärek se rappelle du vrai nom de son comparse qui est lui-même dans un tel état psychologique que son ancienne vie a disparue. Et ce n'est pas pour rien que Wiesärek paraît parfois faible : son doppelganger prend régulièrement sa place quand la situation devient trop dangereuse.

La situation est arrivée très régulièrement depuis que Wiesärek a pris le parti des êtres magiques pendant la Guerre. Ils donnaient souvent des rendez-vous dans une forêt, le doppelganger allait au devant des gens à rencontrer et Wiesärek était très proche et soufflait les réponses par télépathie.

Cette "ruse" ayant toujours bien marché jusque là, ils l'utilisent le plus possible tout en gardant un appui feu pour pouvoir sortir le doppelganger de situations délicates. Cependant, ce ne sera jamais utilisé avec l'un des treize puisqu'ils feraient immédiatement la différence entre un être magique et un grand

dragon. Cependant, vos PJs n'ont aucune raison de faire des différences et peuvent se laisser bernier sans problème.

Doppelganger



Pays d'origine : Europe du Nord

Autres appellations : changelin.

Description : Ces êtres sont très rares. En liberté, ils vivent en famille et sont plutôt cavernicoles. Ils recherchent la proximité des humains. Ils sont de forme humanoïde. Ils

aiment s'introduire dans des familles en prenant la place d'un des membres pour pouvoir ensuite les détruire. Anthropophages, ils aiment particulièrement les bébés.

Caractère : De base, les doppelgangers n'aiment pas prendre de risque et ont tendance à fuir les combats s'ils ne bénéficient pas de l'effet de surprise. Ils ont un fort sens de la famille et sont protecteurs envers leurs enfants.

Quand ils sont en société, si dans le coin une personne a une forte personnalité, ils sont plutôt effacés, calquant leur caractère et leurs actions sur cette personne. Ils ont naturellement tendance à "copier" leur modèle.

En revanche, s'ils sont en position de force, ils retrouvent leur caractère sadique. Si une personnalité forte les domine, ils travailleront pour elle et auront tendance à lui obéir. En fait, ils sont assez serviles.

Laissés à eux-mêmes, rien ne leur fait plus plaisir que de générer le chaos. De préférence un chaos destructeur qui fera souffrir un maximum d'humains. Ils n'aiment pas les humains...

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Imitation 4¹, Compétence(Maquillage) 3², Vol de compétence 2³, Invisibilité 1.

1. Le pouvoir d'imitation permet de prendre les tics de la personne imitée, la voix, la démarche, la manière d'être. En général, il lui faut à peu près une heure d'observation... mais ça peut être moins si les trucs sont flagrants (par exemple, en dix minutes, il va pouvoir imiter notre président Sarkozy)... ou plus, si rien n'est marquant. Le niveau de pouvoir est un malus à qui veut voir une différence avec le modèle (en général, si on se met à observer le doppelganger et à se poser des questions sur son identité, on fait un jet sous perception plus éventuellement un métier d'acteur ou autre approprié, avec un malus égal au niveau d'Imitation pour se rendre compte des "bugs" dans l'imitation).

2. Ce pouvoir fait du doppelganger un expert en maquillage, ce qui lui permet de se grimer (ou de grimer une autre personne) pour ressembler à quelqu'un. Pour découvrir les défauts du maquillage, il faut réussir un jet d'opposition de perception contre le maquillage. Bien sûr, plus le sujet maquillé est éloigné du modèle, plus il est facile de découvrir les failles du maquillage (un petit brun obèse, aura du mal à se faire passer pour une grande blonde anorexique).

3. Pour utiliser le pouvoir "Vol de compétence", le doppelganger doit avoir eu un contact de peau à peau avec un modèle. Par la suite, lorsqu'il imite ce modèle (à l'aide du pouvoir d'Imitation), le doppelganger acquiert la meilleure compétence, métier, hobby de sa cible et ce au même niveau qu'elle, mais uniquement pour la durée de l'imitation. S'il quitte son "rôle", le doppelganger perd cette compétence. Par exemple, s'il prend le rôle d'un pilote de ligne, il doit toucher un pilote, jouer un rôle de pilote... et il saura alors piloter un avion de ligne. Si ensuite, il endosse le rôle d'un peintre, il perdra sa capacité à piloter, mais il saura peindre. Un doppelganger peut "voler" à sa cible autant de compétences, hobbies, métiers que son niveau de pouvoir, c'est-à-dire au maximum 2 en phase de la transformation.

- Pouvoir unique(Empathie) : ce pouvoir permet à un doppelganger de plus ou moins lire dans l'esprit de ses interlocuteurs la réponse attendue à une question. Et plus le pouvoir sera puissant, plus la réponse pourra être précise. Attention, à la limite, avant même de répondre, le doppelganger ne saura pas lui-même ce qu'il dira, c'est une sorte d'instinct.

Par exemple, à la question "Comment va ta soeur ?" le doppelganger répondra "Bien" si son modèle a effectivement une soeur et "De quoi tu parles ?" si le modèle n'en a pas.

A un niveau plus élevé le doppelganger saura si en plus la soeur se porte bien ou pas, si ça fait longtemps que le modèle ne l'a vue, etc. "Tu te souviens de la bataille de machine".... oui, très bien, qu'est-ce qu'on en a bavé... En gros pour chaque phase, il est capable de rajouter un détail. Par exemple, pour la bataille, dans l'ordre des phases, ça va donner en réponse :

- "oui, je me souviens."
- puis "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé",
- puis, "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé. Je ne peux plus voir une vallée en peinture".
- puis, "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé. Je ne peux plus voir une vallée en peinture. Enfin, on a gagné..."

Sachant que pour le modèle, la bataille s'était déroulée de façon difficile, dans une vallée encaissée et qu'il avait gagné.

Pour la sœur, ça donnerait : "Bien. Je ne l'ai pas vue depuis longtemps. Ces gosses doivent être grands maintenant. Elle est toujours conne comme un manche à balai."

En revanche, il est incapable de connaître les détails. Si seul son modèle connaît la combinaison d'un coffre, lui non.

Phase d'Identité : Métamorphose 1. Ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne avec qui le doppelganger a eu un contact peau à peau, et ce seulement si, au moment du contact, la personne est vivante ou vient juste de mourir. La forme ne peut être qu'humanoïde et d'une taille proche de l'humain. Il ne pourra prendre, par exemple, ni la taille d'un géant sous sa vraie forme, ni celle d'un pixie. En revanche, il pourra adopter celle d'un minotaure.

Le doppelganger prendra non seulement l'apparence, mais aussi les caractéristiques physiques n'ayant aucun rapport avec la magie (donc, on ne compte pas les pouvoirs de majorations, les sortilèges...) avec une limitation à 8. Par exemple, s'il imite la forme humaine d'un père dragon qui à 8 en force naturellement (sans majoration), il aura 8 en force, mais il n'aura ni la carapace, ni la capacité de métamorphose partielle ou draconique du dragon. En revanche, s'il imite la forme humaine d'une wyvern, il ne bénéficie pas de sa majoration de force.

La vitesse de métamorphose fonctionne comme la polymorphie des dragons. La durée est d'un jour au niveau 1. De plus, le doppelganger ne peut prendre une forme que si le contact avec le modèle date d'il y a moins d'une semaine. Le changement est complet, empreinte palmaire, rétinienne,

l'odeur, etc... Si le personnage est masculin et qu'il copie une femme, une simple radio suffit pour voir les incohérences internes (et vice versa). Sinon, seule une analyse ADN permet de faire la différence.

Petite précision, un doppelganger peut prendre autant de formes que de personnes qu'il a touchées dans la semaine. Il n'est limité que sur la durée, pas sur le nombre.

Phase Nature : Métamorphose 2. Ce n'est qu'une augmentation du niveau 1. Le doppelganger peut tenir une forme pendant un mois. En revanche, la nécessité du contact reste à une semaine. C'est d'ailleurs pour cette raison que quand il doit garder une forme plus d'un mois, au lieu de tuer son modèle, il l'enlève et le cache pour pouvoir reprendre sa forme au-delà du mois écoulé.

Phase Légende : Métamorphose 3. Le doppelganger peut tenir une forme indéfiniment. La limitation d'une semaine pour le contact est maintenue. S'il quitte une forme, il ne peut la reprendre que si son contact avec le modèle date d'il y a moins d'une semaine.

Milieu Naturel : cavernes

Apparence : 3

La forme naturelle du doppelganger est celle d'un homme sans visage, la bouche réduite à une sorte de trou sans lèvres, un trou à la place du nez, sans cheveux, à la peau blanche. Il passe parfaitement pour un humain si on ne voit pas son visage. De manière amusante, c'est une des rares races qui ne tire aucun bénéfice de sa forme naturelle. Et qui ne l'apprécie pas plus que ça, d'ailleurs.

Echelle : Normale

Ancyte

Ancyte aime les humains et les êtres magiques. Et il s'est très vite entouré des meilleurs d'entre eux. Enfin, ça, c'est la version officielle.

Le gestalt d'Ancyte est constitué d'êtres originaires de sa sphère d'influence. Au sens large.



On y retrouve donc principalement des êtres d'origine méditerranéenne : un minotaure, une sphinx et une sirène et tous dans les phases les plus avancées de la transformations. Voire plus.

Je vous vois hausser les sourcils. Effectivement, les créatures connues dans le gestalt d'Ancyte ne sont pas réputées pour être très pacifiques ni flower power. Si leur existence en tant que gestalt est connue, leur nature ne l'est pas. Même les renseignements concernant leurs noms, photos et adresses sont très difficiles à obtenir (sauf peut-être de quelques familles asiatiques dont les Yeux auraient survécu).

Certains disent même que sont gestalt comporterait une ou deux autres créatures indéterminées mais rien n'est moins sûr vu le secret qu'entretient Ancyte autour de la puissance et de la nature de son gestalt. Il faut dire que c'est aussi un gage de sécurité pour lui. Si nombre de personnes réfléchiraient à deux fois avant d'attaquer les créatures susmentionnées, si une ou plusieurs créatures moins puissantes faisaient partie de ce gestalt, ce serait une véritable faille dans la défense d'Ancyte.

De plus, cet anonymat leur permet de coordonner certaines actions des Aurores ou de monter quelques actions que la politique officielle d'Ancyte réprouverait.

Description physique

La grand-mère :

La Grande Kirin mesure 30m de long, pèse 12 tonnes et atteint 3m au garrot.

Son corps (10m) est musculeux et élancé, rappelant celui d'un grand félin, et lui permettant des prouesses d'agilité. Il est recouvert d'écailles arrondies (comme celles d'un poisson) d'un gris presque blanc (avec des reflets nacrés dont la couleur varie selon son état d'esprit, à l'instar de celles de ses parents) sur le dos et les flancs, et de grandes écailles rectangulaires beiges sur le ventre.

Son corps est parcouru par une crinière de fourrure bleu-vert, partant de sa tête, et finissant au bout de la queue en panache. Elle ne possède pas d'ailes, mais se meut dans les airs à l'aide de pouvoirs magiques innés. Son vol est un spectacle d'une rare beauté, tout son corps ondulant comme en une danse gracieuse.

Ses deux grandes paires de pattes musclées sont recouvertes aux extrémités d'écailles dorées et rappellent les serres d'un aigle. Ses griffes sont courtes et peu aiguisées.

Sa longue queue puissante (11m) est une arme redoutable dont elle n'hésite pas à se servir pour se défendre, si besoin est. Son cou (9m) est gracieux, et supporte une tête vulpine ornée de deux cornes identiques à celles d'un chevreuil, situées sur l'arrière du crâne, au dessus d'oreilles pointues.

Deux très longs barbillons (10m), particulièrement flexibles, ornent son museau, prenant naissance à la base de ses narines, ondulant en permanence. Ce sont des organes sensoriels, mais ils servent aussi à communiquer discrètement entre chimères. Sa bouche est munie de dents aiguisées et de quatre crocs imposants. La langue et l'intérieur de sa bouche sont d'un violet pâle du plus bel effet.

Sa voix est douce, mais devient métallique

lorsqu'elle s'énerve, même si le ton reste toujours calme. Ses grands yeux en amande sont bleu-vert et s'illuminent lorsqu'elle ressent une émotion forte.

Les Descendants :

Que ce soit à cause de son âge, de son génome ou du fait qu'elle soit littéralement gorgée de Mana, les descendants de la grande Ki-Rin sont tous mi-humains, mi-dragons. Ils sont considérés comme des Enfants, mais croissent avec le temps (comme si le rituel d'absorption de la coquille avait été réalisé à leur naissance). L'augmentation de leurs pouvoirs innés et de leur mana s'accompagne d'une croissance physique de leur forme draconique jusqu'à ce qu'ils deviennent des Parents (ils sont considérés comme tels lorsque leurs pouvoirs innés sont à leur maximum). Les plus grands mesurent 20m de long pour une hauteur au garrot de 2m et un poids de 8 tonnes. Les plus jeunes mesurent 8m de long pour une hauteur au garrot de 75 cm et un poids de 3 tonnes.

Tous ont une espérance de vie dépassant le millénaire, ils vieillissent normalement jusqu'à 25 ans puis leur vieillissement devient dix fois plus lent.

La grand-mère

Passé :

Akasha naquit du premier œuf de Maera et Velkhan, peu de temps après leur arrivée sur Terre (au milieu du paléozoïque, vers - 430 millions d'années). Un premier jet en quelque sorte.

On le sait, ceux-ci modifièrent génétiquement leurs rejetons pour les affaiblir afin qu'ils ne représentent pas une menace pour leurs parents, destinés qu'ils étaient à la boucherie, et nos valeureux Arrières-Grands-

Parents en profitèrent pour expérimenter diverses formes de mutations.

Dans le cas présent, les manipulations altérèrent la connexion du sujet à la Mana et eurent des conséquences imprévues. Physiquement diminuée et déformée, Akasha se vit néanmoins dotée d'une sensibilité accrue à la Mana (ce qui convenait parfaitement au rôle de Récolteuse qui lui était destiné) et d'une perception exacerbée.

C'est une dragonne calme, observatrice et posée mais d'une curiosité dévorante.

Elle se demanda très vite pourquoi elle ne ressemblait pas à ses parents, pourtant similaires entre eux... Elle posa la question à sa mère, qui l'éluda avec un air gêné. Akasha prit note de la réaction peu coutumière de Maera et se dit, à juste titre, que sa mère lui cachait quelque chose... Sans se laisser démonter, elle revint de temps en temps à la charge, et s'aperçut que ses parents étaient fort chatouilleux sur la question.

Elle prit peu à peu conscience de ses limites physiques, de son impossibilité à voyager dans l'espace, et cela ne fit qu'ajouter à ses doutes.

Il ne lui fallut que peu de temps pour découvrir le pot-aux-roses, et elle en conçut de la rancœur ainsi qu'un intérêt sans borne pour la mana et ses manipulations.

Néanmoins, elle se rendait bien compte qu'elle n'était pas de taille à se dresser contre ses parents. Aussi décida-t-elle de se donner du temps et d'attendre le moment propice.

Tout d'abord, elle devait remédier à sa faiblesse génétique et accroître ses connaissances magiques. Elle profita donc de l'enseignement de ses parents et leur extorqua tout ce qu'elle put.

Elle se rendit aussi compte que ses capacités magiques étaient bien plus développées que celles de sa mère, mais se garda bien de le montrer. D'ici à en déduire qu'elle n'était pas le seul dindon de la farce, il n'y avait qu'un pas qu'elle franchit rapidement...

Elle se mit à explorer la planète, s'absentant du nid familial, se laissant porter par les flux de Mana, à la recherche d'une tanière qui lui

soit propre.

En effet, le meilleur moyen pour parvenir à son but, faute d'enseignement adéquat, était de faire ses propres recherches. Or ses parents ne le lui auraient pas permis. Elle devait donc se trouver un endroit tranquille, à l'abri de la surveillance de ses ascendants.

Au cours de ses errances, elle se trouva un lieu propice où elle établit son antre, à l'insu de ses parents.

Elle découvrit l'ancienne caverne de Bokor et de sa compagne, où cette dernière était morte. Le dégagement de Mana qui avait alors eu lieu, mêlé à celui des divers sorts de soin lancés par Bokor et sa femelle, avaient créé une «poche de Mana glauque». C'est-à-dire un lieu où la Mana est naturellement plus concentrée qu'ailleurs. Si la résonance locale (à savoir une atmosphère de mort et de douleur) ne lui était pas forcément favorable, la concentration en énergie magique et les restes d'un grand dragon de la classe de ses parents, eux, étaient fort prometteurs...

Il lui fallut plusieurs centaines d'années pour créer sa tanière, l'aménager, la protéger et purifier la «poche» de ses résonances négatives. Elle en profita pour accroître celle-ci, créant un bassin de Mana dans cette caverne spacieuse, dissimulée aux sens aiguisés de ses parents. La grande kirin batista son domaine Shambala.

Ses absences se firent de plus en plus longues.

Malgré toute la subtilité dont elle fit preuve, Velkhan, fort de milliards d'années de paranoïa, s'aperçut que sa fille se montrait très, voire trop, douée en magie et qu'elle dissimulait l'étendue réelle de ses capacités. Il se mit en devoir de la surveiller de plus près, discrètement.

Peu de temps avant la naissance de ses frères et sœurs, un événement se produisit. Les mutations qui affectaient Akasha n'étaient pas stables et la manipulation de grandes quantités de mana (afin d'aménager sa tanière et d'essayer de se régénérer) provoquèrent un nouveau changement en elle. Ses capacités de Divination s'accrurent de façon

incontrôlée, menaçant son équilibre mental.

Elle se mit à voir simultanément passé, présent et futur et le choc mental la mena au bord de la folie. Ses actions devinrent erratiques, ses propos incohérents et elle se mit à proférer d'étranges prophéties mêlées d'anciennes vérités.

Le Dragon Céleste comprit alors le danger qu'elle représentait et se mit à craindre qu'elle ne révèle à sa douce épouse quelque vérité embarrassante, une fois qu'elle aurait réussi à contrôler ses pouvoirs. Se disant qu'il ne faudrait pas qu'une telle erreur se reproduise, il décida d'affaiblir plus encore la fournée suivante de dragonnets, et de régler le problème «Akasha» une bonne fois pour toutes (son estomac, même draconique, n'étant pas à l'abri d'ulcères causés par le stress...).

Et il profita d'une de ses escapades dans sa caverne pour s'en débarrasser. Il déclencha par magie l'éruption de l'ancien volcan qui servait de tanière à Akasha, provoquant sa disparition et réglant ses problèmes d'aigreurs stomacales du même coup. Ou du moins, le croyait-il...

Malheureusement pour lui, les sorts de protection et d'isolement mis en place par la Grande Kirin, ainsi que les sortilèges qu'elle déploya pour sauver sa vie, bernèrent notre fourbe Arrière-Grand-Père (qui ne la croyait pas capable d'utiliser une telle débauche de magie).

Velkhan confondit l'important dégagement de mana occasionné par l'éruption et les fuites de la poche créée par notre kirin, à celui qu'aurait occasionné le décès de sa fille.

Donc la caverne tint bon, Akasha survécut, Shambala aussi et le Dragon Céleste s'en retourna forcer la dose de mutations pour la couvée en cours, pensant l'affaire réglée et sa fille morte.

Cloîtrée dans son antre, il fallut plusieurs milliers d'années à Akasha pour guérir de ses blessures et contrôler ses pouvoirs. Mais elle ne pouvait sortir de sa caverne sans être décelée par ses parents...

Elle essaya de stabiliser son ADN, en se

servant des restes de la compagne de Bokor et de quelques écailles de son père, ce qu'elle ne pouvait faire sans réunir une quantité phénoménale de mana.

Elle se mit donc en devoir d'aménager sa nouvelle demeure, l'agrandissant et y concentrant toujours plus de mana. Pendant les millions d'années qui suivirent, une fois Shambala terminé, elle entreprit de développer ses connaissances et ses pouvoirs magiques, en quête de réponses et de solutions. Et elle en trouva...

Elle apprit beaucoup de son voyeurisme temporel forcé, même si, faute de bases solides, elle ne comprit pas toutes les subtilités des sorts employés par son père, et sa maîtrise des arts magiques s'en accrut énormément.

C'est à cette époque qu'elle entreprit de compiler tout ce qu'elle savait et apprenait, créant ainsi ce qui deviendrait les Annales Akashiques, afin d'avoir toujours à disposition les données nécessaires à ses travaux. Plus tard, elles deviendraient aussi dépositaires de l'histoire du monde et de ses divers occupants, natifs ou non, comme de la somme de leurs connaissances. Malheureusement pour notre valeureuse grand-mère, si elle réussit à stabiliser son ADN et à inverser une partie des mutations créées par ses parents, elle devint dépendante d'un taux très élevé de mana ambiante. Elle était donc inexorablement emmurée dans son royaume magique, ses frères et sœurs figeant inexorablement la plus grande partie de la mana terrestre.

Heureusement pour elle, ses pouvoirs lui permettaient de garder un œil sur le monde extérieur et elle suivit avec intérêt le développement de la vie, favorisant un peuplement abondant dans sa tanière, ne serait-ce que pour ne pas manquer de matériel pour ses recherches. Elle-même se reproduisit de temps en temps pour étudier ses descendants et différents types de croisements.

Elle découvrit aussi que la mana permettait à la planète d'être consciente. Aussi, elle la veilla et s'en fit une alliée, s'harmonisant à

celle-ci.

Parallèlement, elle surveillait toujours sa famille, échaudée par la tentative de meurtre de son Père, et alla même jusqu'à aiguiller ses frères sur la tromperie de leurs parents alors que Maera était à deux griffes de la découvrir, discrètement, sans que ceux-ci ne se doutent même de son existence... Ce qui aboutit à la rébellion des dragons blancs, dorés et rouges, avec la tragique conclusion que l'on connaît. Elle ne fut pas dupe du stratagème de sa mère...

Se méfiant de ses frères et sœurs qu'elle observait toujours, et sachant que sa Mère se dissimulait, elle choisit de rester bien à l'abri dans son petit havre personnel, se gardant bien de se mêler au jeu des autres dragons.

Ce fut elle qui, une fois encore, orienta un de ses frères, Midgard, vers Maera : celui-ci menaçait de découvrir son existence et sa cachette, car pendant qu'elle modifiait les sorts protégeant son antre, il fut attiré comme un aimant par la concentration de mana qu'elle représentait. Elle le décela bien avant son arrivée et le leurra en lui faisant croire que la masse de mana se déplaçait, et ce jusqu'à la localisation exacte de Maera...

Retorse et revancharde ? Pas du tout, mais elle s'est vite rendu compte que sa Mère était un danger, au même titre que Velkhan, pour tous ses enfants comme pour la planète, alors si la possibilité de s'en débarrasser tout en mettant à jour sa félonie se présentait, sans se salir les pattes et en protégeant sa clandestinité, pourquoi hésiter ? D'autant plus, que Maera n'a jamais hésité à tuer un de ses rejetons, et pire, a même prévu de les éliminer à long terme... De l'autodéfense, donc...

Présent

Akasha rêve et attend dans la cité d'Agartha...

Plus sérieusement, elle joue aussi au Grand Jeu, mais pas le même que celui de ses frères.

Si elle a d'ores et déjà stabilisé son ADN et récupéré une partie des capacités draconiques originelles, elle reste tributaire de taux élevés

de mana ambiante pour survivre, et elle est encore loin d'avoir la puissance de son père. Aussi continue-t-elle ses recherches.

C'est d'ailleurs elle qui incita Ancyte et Quetzalcoatl à tenter de modifier Wenceslas, tout comme elle avait incité Anaphi et Ancyte à modifier les dinosaures et autres Récolteuses ; en effet, elle considère que ce n'est pas parce que ses frères et sa mère sont plus limités qu'elle, qu'il est impossible que l'un d'entre eux trouve une solution à laquelle elle n'aurait pas pensé...

Après tout, l'avenir mérite d'être modifié...

Elle a des projets, en cours ou en attente, pour chacun de ses frères, mais elle n'est pas pressée et a l'éternité devant elle, bien que l'arrivée de Velkhan, comme celle de Bokor, l'ait prise un peu au dépourvu.

Mais elle s'adapte, scrute l'avenir pour tenter d'en dénouer la trame, déchiffrer les différentes possibilités et les événements qui y conduisent. Et elle envoie ses descendants ou intervient elle-même afin que le destin prenne une tournure propice à ses fins. Cependant Akasha ne s'intéresse pas qu'aux dragons, elle considère la planète entière, en tant qu'écosystème, comme le but final de ses actions. Pas question de laisser un ou plusieurs écailleux se nourrir de la Terre et se barrer !

Elle aime cette planète et y est liée, et elle entend bien y résider encore quelques millions d'années, avec ou sans autre dragon d'ailleurs...

Ce qui définit le mieux Akasha est son respect de la vie sous toutes ses formes, aussi accorde-t-elle une importance égale à tout être vivant et respecte-t-elle toute créature quelle qu'elle soit, peut-être pas comme une égale, mais au moins comme une partie d'un tout qui l'inclut...

Ses pouvoirs lui permettent d'avoir un recul considérable, et elle ne jugera pas sur des faits ou une réputation.

Seuls les dragons et leurs descendants éveillent sa méfiance, et ce d'autant plus que leur génération est tardive...

Le crime

Lequel?... Le soi-disant meurtre de la Mère ? Celui de Toungouska ? Les trahisons de Maera et Velkhan ? Celles de ses frères et sœurs ?

Akasha connaît tous les secrets de sa famille... Et elle compte bien s'en servir afin de sauver la planète à laquelle elle est désormais liée.

Pour ce faire, elle manipule discrètement les événements, depuis des millénaires, pour orienter le futur vers un dénouement qui verrait ses frères les plus dangereux et ses parents s'auto-neutraliser.

Les descendants

La grande kirin s'est peu reproduite au cours des éons, et la somme de ses descendants avoisine les 300 individus.

Tous les kirins sont fidèles à Akasha, quelles que soient leurs opinions. Les plus jeunes peuvent faire montre d'un interventionnisme poussé, les plus vieux d'un immobilisme forcené, mais tous se rendent compte de la sagesse de leur ancêtre, et comprennent pleinement son point de vue.

Tous les kirins peuvent mener la vie qu'ils veulent, à condition qu'ils obéissent si le besoin s'en fait sentir. Grâce à leur pouvoir divinatoire, ils savent tous qu'il s'agit d'un bien maigre prix à payer pour leur liberté, et aucun ne s'est jamais soustrait à ses devoirs.

Ils se répartissent en trois catégories :

- La majorité d'entre eux vivent à Shambala, ils forment le noyau dur du royaume de la grande kirin, l'assistant quotidiennement. Ils peuvent être amenés, très rarement, à servir d'opérative agent pour Akasha, et sont envoyés en mission par celle-ci dans le monde extérieur pour influencer sur une situation précise (donner des informations, abattre ou sauver quelqu'un, etc).
- Environ un dixième parcourt la Terre, pour la découvrir ou simplement pour le

plaisir de l'arpenter, et en profite pour accomplir les missions de la grande kirin.

- Un autre dixième est composé d'agents dormants placés dans l'entourage d'un être ou d'un objet important, afin de le surveiller ou d'orienter ses choix. Ils s'intègrent à l'entourage de leur cible des dizaines d'années avant d'intervenir, servant de meilleur ami, mentor, ou voisin sympathique.

Relations familiales

N'importe lequel de ses descendants souhaitant la rencontrer pourra demander une audience, formelle ou informelle, auprès d'Akasha, mais devra se rendre à Shambala s'il souhaite la rencontrer en personne. Les audiences formelles ont lieu dans son palais, au sommet du Kalapa, tout comme les grandes réunions de famille (tous les 10 ans).

Relations extérieures

Aucune. Et il n'est pas dans son intérêt que cela change.

Comme ses parents et Bokor, Akasha ne joue pas au même jeu que ses frères et sœurs. En effet, ceux-ci ne sont que des pièces de l'échiquier, bien que plus importantes. Ses perceptions, ses pouvoirs, son histoire et son âge lui confèrent un recul inégalé et, contrairement au trio des ancêtres, elle n'est plus impliquée émotionnellement.

Son destin EST la planète et seule la raison la guide. Ses seuls intérêts sont la survie de la vie sur la Terre, l'augmentation du taux ambiant de mana dont elle est dépendante et peine à se défaire, ainsi que la récupération de son intégrité draconique (ita est la guérison des mutations handicapantes de son ADN).

Ses vues se rapprochent de celles de Quetzalcóatl, Ancyte, Nauru et Wiesärek, mais d'ici à les considérer comme des alliés... Par contre, Maera, Velkhan, Bokor, Midgard et

leurs sympathisants sont considérés comme des ennemis, même s'ils l'ignorent encore.

Il y a toutefois une exception : Akasha veille tout de même à ce que Jordmungrand survive encore un peu, car elle pense que sa

mort enlèvera le peu de raison qu'il reste à son frère et qu'il déclenchera un armageddon. Aussi, aimerait-elle récupérer toute sa puissance avant, ou au moins accéder à un autre futur.



Akasha

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de cette grand-mère dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie. Sinon, vous en trouverez tous les détails un peu plus loin.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Akasha ?

En personne, uniquement s'ils se rendent à Shambala ou dans le massif tibétain. Ses pouvoirs lui permettent de connaître les actions de tout ce qui existe, a existé et existera. Un e-mail, un courrier ou un rêve anonyme sera aussi un moyen satisfaisant pour elle d'intervenir. Dans la plupart des cas, les joueurs ne sauront jamais qu'Akasha est intervenue : n'oubliez pas qu'il est quasiment

impossible de trouver Shambala sans qu'elle ne le veuille.

Sous quelle forme apparaîtra-t-elle ?

Généralement, sous sa forme draconique, à moins qu'elle ne juge plus opportun d'apparaître sous une autre forme. Si elle prend forme humaine, ce sera la plupart du temps sous les traits d'une femme sans âge, typée asiatique, aux traits fins, très belle, les yeux verts, l'allure princière et d'un charisme subjugant.

Quelle sera sa réaction vis-à-vis des joueurs ?

Elle accordera autant d'importance à un humain qu'à un dragon et les aiguillera vers ce qu'ils cherchent si elle estime que cela créera un futur développement intéressant. S'ils sont de loyaux serviteurs de ses parents, un petit tour dans les Annales Akashites leur sera accordé, où ils seront subtilement orientés sur la piste de certaines vérités familiales déplaisantes.

Un entretien avec la Grande Kirin sera toujours pour le moins perturbant, car pour celle-ci passé, présent et futur se «mélangent» en un même flux temporel. Elle émaillera ses propos de remarques sur le passé ou l'avenir de son interlocuteur (un peu comme l'Oracle dans Matrix). De plus, ses perceptions sont bien plus développées que la normale : elle peut sentir les phéromones, et entendre les battements de cœur d'une personne à distance, avec tout ce que cela implique sur sa capacité à déchiffrer l'état émotionnel et les pensées de son interlocuteur...

Ajoutez à cela qu'elle a 430 millions d'années et qu'elle fait partie de l'espèce la plus retorse et puissante connue au monde. Lui mentir est une utopie, tenter de se cacher est impossible et la surprendre un doux rêve, ce qui est aussi valable en combat.

Dans quels cas combattra-t-elle ? Avec quelles armes ?

Elle ne se bat que pour se défendre, et utilisera de préférence quelque sort pour incapaciter ou immobiliser. Poussée au combat par des adversaires physiquement très puissants, elle se servira de ses capacités physiques et/ou de puissants sorts, selon ce qui sera le plus efficace.

Souvenez-vous qu'Akasha a un grand respect pour la vie et qu'il est très rare qu'elle en vienne à tuer ses adversaires.

Prendra-t-elle la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Akasha prendra toujours la peine d'aider les joueurs si cela permettra de faire ressurgir les secrets de Maera et Velkhan, mais pas à n'importe quel prix, ni à n'importe quel moment.

Bref, vous l'aurez compris, Akasha est un excellent Deus Ex Machina !

À utiliser à bon escient...

Caractéristiques

Akasha

Carapace 8, Détection du Danger 12, Divination 12, Immortalité, Immunité (Attaques Mentales, Électricité, Feu), Invisibilité 8, Magie Draconique 12, Majoration (Perception) 5, Mode d'Attaque (Mâchoires) 8, Mode d'Attaque (Queue) 8, Polymorphie (Humaine) 12, Sens Accru (Mana)* 5, Télépathie, Vol 12.

Descendants

Carapace 2 (+1/25 ans, max 4), Détection du Danger 3 (+1/25 ans, max 6), Divination 3 (+1/25 ans, max 6), Invisibilité 2 (+1/25 ans, max 4), Magie Draconique 3 (+1/25 ans, max 6), Majoration (Perception) 1 (+1/25 ans, max 3), Mode d'Attaque (Mâchoires) 2 (+1/25 ans, max 4), Mode d'Attaque (Queue)

2 (+1/25 ans, max 4), Polymorphie (Draconique) 3 (+1/25 ans, max 6), Sens Accru (Mana)* 1 (+1/25 ans, max 3), Vol 3 (+1/25 ans, max 6).

*(Permet de détecter la mana, qualitativement et quantitativement, ce qui accorde un bonus à tous les jets de détection et/ou «mesure» des Réceptacles/dragons/EM/ley lines).

Pouvoirs secrets

- Oracle (Peut utiliser son pouvoir de Divination "niveau" fois par jour ; peut focaliser sur un être/lieu/objet connu ; peut voir passé/présent/futur ; la précision de la vision dépend de la «période» observée : le passé est «jauni», parfois trouble, le présent est net, le futur est nébuleux et changeant en fonction des actions des êtres vivants)
- Langage secret (Les kirins peuvent communiquer entre eux à vue, en se servant de leurs barbillons. Cela nécessite d'être sous forme draconique.)
- Immunité (Asphyxie, Faim, Froid, Gaz, Maladies, Poisons, Pression, Soif et Vide)

Miscellanea

Destin de la planète

Et si un dragon siphonnait la Mana de la planète et repartait pour l'espace, me direz-vous ? Dans le pire des cas, Shambala resterait hors d'atteinte de celui-ci, et Akasha pourrait libérer la Mana de sa bulle pour que la Terre survive. Même si la planète mettrait quelques milliers d'années à se remettre à niveau, elle pourrait toujours supporter la vie.

Génétique

Elle a réussi à stabiliser ses mutations et à restaurer une partie de son ADN. En fait, elle est même plus proche, génétiquement parlant, de Velkhan que Maera. Elle peut mani-

puler le code génétique presque comme le ferait son père et, ayant longuement analysé les restes de la compagne de Bokor ainsi que des écailles de ce dernier et de ses parents, elle a des données sur celui des vrais dragons. Ce qui l'empêche de maîtriser le sujet est son manque d'expérimentation, lequel est dû à son respect pour la vie (elle considère que se livrer à ce genre d'expérience sur des sujets la rabaisserait au niveau de ses parents).

Magie

Elle possède les connaissances d'une Récolteuse et la seule personne qui maîtrise mieux la magie draconique qu'elle est son Père (et ce uniquement parce qu'il a des milliards d'années d'expérience de plus qu'elle). Elle le surpasse en terme de manipulation fine de mana.

Perceptions

Akasha voit à travers le temps et l'espace. Ça, c'est en théorie. En pratique, l'avenir se subdivise en «chemins», à partir de «nœuds». La résolution d'un nœud (en général une situation donnée, précise) conduit au déroulement d'un chemin particulier. Ainsi, en examinant le temps, il est possible de déterminer à quel moment les chemins divergent et quelles sont les conditions pour que chaque chemin prenne place...

Sorts familiaux

Siphon de Mana

Type : Sort.

Coût : 3.

Durée : Variable.

Effet : Ce sort permet de "voler" la Mana d'un réceptacle, d'un lieu ou d'une personne.

Pour cela, il faut se trouver à moins de 10 mètres de la cible. Après avoir réussi le sort, le lanceur commence à absorber la Mana de sa cible au rythme de 1d10 points par tour (il

devra effectuer normalement son jet de Récupération de Mana à chaque tour pour l'absorber). Le lanceur peut choisir d'interrompre le sort à tout moment, celui-ci prenant naturellement fin quand la cible est à court de points de Mana.

Dans le cas d'un être vivant, celui-ci se rend parfaitement compte du phénomène de fuite de la mana, mais sans pouvoir localiser précisément où elle s'en va.

Quand le sort est lancé avec un masque qui enchante un objet et que le lanceur n'est pas en vue de la cible, la mana est stockée dans l'objet. Celui-ci perd son enchantement mais devient une sorte de Réceptacle temporaire dont la mana se dissipe au rythme d'1 point tous les 1d10 jours. S'il est brisé, la mana contenue se dissipe dans l'air immédiatement.

Masque : Armurerie, Ébénisterie, Gravure, Ikébana, Joaillerie, Poésie, Sceaux, Sculpture.

Memento Mori

Type : Sort.

Coût : 4 par cible.

Durée : 10 minutes.

Effet : Ce sort permet de modifier la perception du temps de la cible, et impose une vision de sa mort probable à la victime. Celle-ci n'arrive plus à différencier le Présent du Futur, ce qui la perturbe beaucoup. Elle subit un malus de 2 à toutes ses actions durant les dix minutes qui suivent ainsi qu'un malus de 5 points à son initiative.

Masque : Danse, Gravure, Joaillerie, Littérature, Musique, Poésie, Sceaux, Tissage.

Portail

Type : Sort.

Coût : 20pts.

Durée : 1 tour.

Effet : Ce sort fait apparaître un portail uniquement visible par sa cible, qui disparaît à la fin du tour. Si le lanceur l'emprunte, il disparaît pour réapparaître dans un autre endroit,

à côté du masque utilisé par le lanceur (sans limite de portée). Il peut emmener avec lui toute personne qui le touche lorsqu'il franchi le portail. Ce sort ne fonctionne que si le sort est lancé sur un nœud ou un focus de mana et si le masque est lui aussi placé sur un tel endroit.

Masque : Architecture, Ébénisterie, Ikébana, Jardinage, Peinture, Sceaux, Sculpture.

Tempus fugit

Type : Sort.

Coût : 10 pts.

Durée : Une scène.

Effet : Ce sort accélère le temps pour la cible. Sa vitesse de déplacement est doublée, tout comme son initiative. De plus elle gagne une action supplémentaire par tour.

Masque : Danse, Ikébana, Joaillerie, Littérature, Musique, Poésie, Sceaux, Tissage.

Rituels

Figer la Mana

Type : Rituel/Traitement des Réceptacles.

Coût : Variable.

Lancement : 1 tour.

Effet : Une fois l'objet en possession du dragon, celui-ci peut figer la Mana dans l'objet à l'aide d'un rituel particulier pour qu'elle ne réagisse plus avec son environnement et ne soit libérée que par la volonté de son possesseur (ou, bien sûr, à la destruction de l'objet).

La capacité de l'objet dépend de sa nature, ainsi plus il est travaillé, plus il peut contenir de mana : rocher=1 à 5pts par m3, tableau=10pts, œuvre de maître unique=50pts, pierre précieuse exceptionnelle taillée & montée= 100pts).

De même, le coût propre du sort varie avec la rareté du contenant : la moitié du nombre de points stockés pour de la roche, un quart pour une œuvre d'art réussie, un dixième pour une œuvre exceptionnelle.

Nécessite un objet.

Lien Cristallin

Type : Rituel Fractionné.

Coût : 3.

Lancement : 5 min.

Effet : Permet de lier le déclenchement du sort à une condition (que ce soit une date, une heure, des conditions météorologiques spécifiques, une personne, un événement, ...).

Le lanceur ne peut enchanter que ses propres masques.

Nécessite un objet préalablement enchanté.

Griffe Cristalline

Type : Rituel Fractionné.

Coût : 1.

Lancement : 1 tour.

Effet : Annule un rituel de Lien Cristallin

Nécessite un objet préalablement enchanté avec un Lien Cristallin.

LE PARADIS PERDU (MAIS PAS POUR TOUT LE MONDE)

Shambala, la Vallée Perdue

Alors qu'elle parcourait la Terre, Akasha détecta un puissant Focus (le point de rencontre de plusieurs ley ligne importantes). Celui-ci était situé dans une caverne souterraine au cœur d'un volcan éteint déjà fort érodé, dans ce qui deviendrait un jour la chaîne himalayenne.

Il s'agissait d'une chambre magmatique reliée à l'extérieur par une cheminée verticale. Le squelette d'un immense dragon y était allongé (il s'agit des restes de la compagne de Bokor, et c'est ici que celui-ci lança de puissants sorts de guérison pour tenter de soigner sa compagne agonisante, créant une «poche de magie glauque»)

Elle se servit de sa magie pour assurer la stabilité géologique de cette chambre ovoïde, prévenant ainsi une quelconque reprise de l'activité volcanique.

Elle usa de ses connaissances pour rediriger et stabiliser la mana du Focus originel et celle de la zone alentour en un unique Nexus qu'elle verrouilla, ainsi que les ley lines de la région, afin de s'en assurer le seul contrôle.

Elle dressa de puissants sortilèges visant à protéger et dissimuler sa «vallée» et son contenu.

La tentative d'assassinat de son Père, en faisant entrer le volcan en éruption, aboutit au comblement de la cheminée originelle et à la création d'un gigantesque geyser de lave, mais les précédentes modifications de la Grande Kirin empêchèrent la destruction de son antre.

Elle eut fort à faire pour stopper la fontaine de magma, mais elle réussit à la solidifier, créant une montagne «renversée», au sommet plus large que la base !

Elle recréa ensuite un passage vers l'extérieur, un boyau oblique de 30m de diamètre, et agrandit aussi la caverne pour plus de confort (ce qu'elle fit à plusieurs reprises au cours du temps).

Akasha consolida son œuvre au fil du temps, la région se transformant peu à peu, ses modifications du terrain alliées à la tectonique des plaques, entraînant la formation d'une chaîne de montagne, l'Himalaya (-70 millions d'années).

Le royaume est un dôme ovoïde d'approximativement 100km de diamètre et 30km de haut en son centre, ou s'élève un pic torturé, posé à l'envers, de 15000m d'altitude (le Kalapa, que recouvre la cité d'Agartha, se terminant par un plateau d'environ 5km de large).

Du fait de son origine volcanique, la roche qui compose les parois de la grotte (et la montagne qui la recouvre) est veinée de matières cristallines, ce qui permet d'éclairer la grotte en transmettant et en amplifiant la lumière du jour. Le magma solidifié du «plancher» de la caverne, érodé par l'eau et les organismes vivants, forme une terre noire très riche.

Les multiples sources d'eau chaude créent un climat tropical (chaud et humide) et de nombreuses rivières parcourent la grotte, avant de s'infiltrer de nouveau dans la terre.

Tout cela permit le développement d'une flore exubérante et par conséquent d'une faune tout aussi riche. Avec le temps, un véritable écosystème spécifique s'établit, où se côtoient des espèces primitives, d'autres ayant évolué de façon semblable à celles de la surface et encore d'autres plus ou moins étranges (fruits des expériences de ré-engineering génético-magique d'Akasha ou de bizarres mutations dues au milieu saturé de mana).

Mais toutes ne peuvent survivent en dehors de la Vallée Perdue, à l'exception notable des humains, des EM et des Dragons.

L'unique moyen de communication avec l'extérieur est la cheminée oblique, longue de 15km qui débouchait à mi-pente de ce qui est maintenant l'Everest. Les deux entrées sont scellées par des doubles-portes titanesques magiquement dissimulées aux regards.

L'entrée est néanmoins très difficile à trouver, à cause des sortilèges de protection tissés par Akasha, sauf pour les kirins évidemment, ceux qui y sont nés et les êtres aux intentions pures (La grande Kirin peut accorder/supprimer le don de trouver les portes à sa guise)

NB : Comment se fait-il qu'une grotte de cette taille, saturée de mana qui plus est, n'ait jamais été découverte par les humains ou les dragons ?

En fait c'est assez simple. Nous l'avons déjà dit, des sortilèges, constamment alimentés en mana, empêchent la détection de Shambala, par quelques moyens que ce soit.

De plus, la vallée elle-même est saturée de mana (c'est une «poche de magie glauque» créée par les résidus des sortilèges de Velkhan et Akasha. Et celle-ci en fit un bassin de mana à l'image de ceux de Quetzalcóatl) et donc, avec une telle concentration d'énergie magique, la réalité y est altérée et la caverne ne fait plus tout à fait partie du même plan d'existence que le reste du monde (sur le principe de l'île où mourut Toungouska, qui erre de par le monde). Ce qui explique aussi son existence même, une bulle d'air de cette dimension ne pourrait normalement exister et s'effondrerait sous le poids du massif montagneux la recouvrant et les pressions exercées par les plaques tectoniques. . .

Ainsi, même si l'envie prenait à Midgard de creuser ses galeries dans le coin, il tournerait autour sans jamais pouvoir la traverser (même s'il adoptait une trajectoire effectivement rectiligne).

Enfin, Akasha a tissé les ley lines de la région pour leur faire dessiner un gigantesque mandala, un méta-sortilège, qui augmente encore cet effet de déphasage.

Quand on vous dit qu'elle est douée en magie, la p'tite. . . (dépassant largement sa Mère dans tous les domaines, voir son Père aussi, pour ce qui est de la manipulation fine de la mana et des connaissances sur celle-ci).

Agartha, la cité légendaire

Géographie

Cette cité colossale recouvre le Kalapa, pic aux formes torturées, occupant le centre de la caverne. 5 voies pavées traversent la cité et rayonnent de celle-ci, permettant la circulation terrestre dans la caverne et l'acheminement des marchandises.

Une muraille cyclopéenne composée de blocs de pierre gigantesques, polis et parfaitement ajustés, haute de 90m et épaisse de 30m cerne le Kalapa. 5 portes titanesques (25m de haut pour 15m de large), munies de vantaux ciselés, la traversent à intervalles réguliers, points de passage des 5 routes desservant le reste du royaume, et la cité. Un large chemin de ronde, muni de machines de siège étranges serties dans le mur, court tout du long des remparts.

Le premier tiers de la montagne va en s'amenuisant puis cela s'inverse et elle s'élargit en formant des falaises abruptes percées de cavernes, avant de finir en un large plateau.

Le mur de la cité est suivi de pâturages puis de champs en terrasses, permettant l'élevage et la culture de différentes plantes. Vient ensuite la ville basse, dont les bâtiments géométriques aux toits plats, sont répartis en 5 quartiers délimités par une enceinte de pierres ajustées et correspondant à l'une des portes et des voies aboutissant à la montagne. Chacun correspond à un type de service et abrite les ateliers et échoppes des différents corps de métiers s'y rapportant, entourant une place centrale et plusieurs bâtiments colossaux (un dispensaire, une université, une bibliothèque et un bâtiment spécifique à chaque quartier : respectivement un conservatoire, une bibliothèque, un marché couvert, une chambre des services et un souk) :

- Arts et Sciences : artistes, chercheurs, ingénieurs, professeurs.
- Magie : alchimistes, mages, sorciers.
- Ressources : agriculteurs, bouchers, carriers, chasseurs, éleveurs, herboristes,

mineurs, pêcheurs, ...

- Services : banquiers, coursiers, cuisiniers, égoutiers, gardes, prostituées, serveurs, traiteurs, ...
- Artisanat : armuriers, bijoutiers, ébénistes, feronniers, forgerons, joailliers, potiers, menuisiers, tanneurs, tailleurs de pierre, tisserands, tresseurs, ...

Après une autre muraille, apparaît la ville haute qui abrite les quartiers résidentiels et s'enroule autour du mont jusqu'à sa partie la plus étroite. Outre les lotissements, disposés autour d'une place centrale (point de départ des 5 voies mentionnées plus haut), on y trouve des parcs, des gymnases, des écoles, des musées et des places.

Les habitations sont bâties sur le modèle des rihads marocaines, bien qu'elles soient de pierres ajustées et polies. Elles ont de 2 à 5 étages, entourant une cour intérieure, avec une fontaine centrale, et sont entourées d'un petit espace vert délimité par de hauts murs. Les plus riches sont de petits palais garnis d'un dôme.

Chaque habitation dispose de l'eau courante (froide et chaude), de tout-à-l'égout, de salle d'eau avec un système de baignoire et de toilettes.

La troisième partie de la cité est le quartier des résidences des descendants de la Grande Kirin. Celle ci occupe en fait les falaises du Kalapa.

Chaque caverne, appelée «weyr», est la demeure d'un dragon et est composée d'une caverne spacieuse, d'une autre salle dotée d'un bassin (alimenté en eau thermale), et d'un balcon en forme de coupole inversée servant de lieu d'envol et d'atterrissage (ou de farniente...).

Enfin, au sommet du pic, se dresse le palais d'Akasha, ceinturé de grands jardins arborés. Son architecture rappelle la grande mosquée bleue (les minarets en moins), étalant ses dômes recouverts d'iridium.

Habitants

Le royaume est peuplé d'humains, d'êtres magiques et de dragons.

Les humains sont issus des réfugiés accueillis par la Grande Kirin au cours des âges, mais sont peu nombreux (environ 1000), car ceux qui se reproduisent le font la plupart du temps avec les êtres magiques et leur descendance se compose donc d'EM (le royaume étant saturé de mana, une telle union fait obligatoirement ressurgir les gènes magiques). Ils apportèrent le savoir-faire de leur peuple d'origine (Tamahagané et forge des lames japonaises, travail chinois du jade et des minéraux, ...). Tous les savoirs développés à travers le monde étant méticuleusement consignés par Akasha dans les Annales). Toutes ces ethnies se mêlèrent harmonieusement à la société préexistante.

Notre valeureuse Grand-Mère s'intéressa très tôt aux humains et «importa» une série d'individus soigneusement sélectionnés pour leur tempérament pacifique et leur intelligence. Elle entreprit de les éduquer et de développer leur potentiel intellectuel, et ils édifièrent, conseillés par la Grande Kirin, une société prospère qui perdure de nos jours.

La majorité des habitants est composée d'EM (environ 3500), pour les 2/3 des descendants d'Akasha, mais il existe une certaine diversité, due à l'apport de réfugiés. Et enfin un petit nombre de dragons (environ 100), pour la plupart des kirins, bien qu'il existe une petite poignée d'autres dragons, qui ont fui leur famille ou qui ont choisi de rester après avoir trouvé l'entrée de Shambala. Tout ce petit monde vit en harmonie. Depuis la création du royaume, seul un petit groupe d'unhapu voulut partir de Shambala. La Grande Kirin accéda à leur souhait et ils se réveillèrent amnésiques dans les Andes où ils fondèrent la culture inca (d'où les ressemblances architecturales et mythologiques)...

NB : les protections mystiques empêchent tout être mal intentionné ou maléfique (espion, criminel, ...) de trouver la vallée perdue et cela ne souffre aucune exception. Tout être qui réussit à trouver Shambala peut choi-

sir d'y rester ou se voit renvoyer à la surface (de préférence de l'autre côté du globe) une fois ses souvenirs effacés et remplacés par d'autres par Akasha en personne (et les modifications sont indécélables) ...

Êtres magiques

Ressources

1. Élevage

- Alpaga, bœuf musqué, cabiai, co-baye,
- Canard, dinde, dodo
- Crevette
- Poissons d'eau douce et d'eau salées (pangasus, thazards, ...)

2. Chasse et pêche

- Anguilles
- Coquillages
- Cerfs
- Crustacés «géants» (écrevisses, crabes, cigales)
- Lamantins
- Oiseaux
- Poissons (baudroies, coelacanthé, esturgeons, grenadiers, mérous, ...)
- Tortues

3. Cultures

- Céréales : blé, maïs, quinoa, sarrasin et riz.
- Épices et condiments : ail, badiane, bergamote, cannelle, ciboulette, coriandre, cumin, curcuma, échalote,

gingembre, kafir, muscade, persil, piments, poivre, vanille, ...

- Fruits : ananas, avocat, bananes, cacao, citron, combava, figue, fruits de divers palmiers, fruits de la passion, mangue, mandarine, mangoustan, orange, papaye, pêche et prune.
- Légumes : algues, aloe vera, aubergine, bambou, brèdes diverses, carotte, céleri, concombre, courges, fougères, haricots, manioc, oignons, patates douces, poivrons, pommes de terre, salades, taros, tomates.
- Végétaux utiles : agave, bois de fer, chanvre, fougères arborescentes, ginkgo biloba, hévéa, jojoba, kaori, kapok (arbre à coton), pandanus, saponaire, ...

4. Mines La plupart sont situées sur la périphérie extérieure du royaume, même si quelques-unes sont dans le 2e tiers du Kalapa.

- Argent
- Cuivre
- Fer
- Or
- Titane
- Iridium
- Pierres précieuses (diamants, émeraudes, jade, opales, rubis, saphirs)

5. Carrières : Toutes sont situées à la périphérie du royaume.

- Basalte
- Granit
- Obsidienne

EPILOGUE

Chère famille,

Je suis Tshuapa. Je ne m'étendrais pas sur moi-même, j'imagine que chacun me connaît.

Je vous informe donc par la présente de ma nomination à la tête du Conseil, avec l'accord de mes frères.

Si j'écris ce texte, c'est pour vous expliquer ma vision du monde, les projets de notre famille et le sens dans lequel je souhaiterais que nous travaillions tous ensemble.

En premier lieu, vous êtes certes nos enfants et nos petits-enfants, mais vous devenez grands. Aussi, j'attends de vous une certaine autonomie. Le Conseil n'est là ni pour gérer vos petits problèmes personnels, ni pour vous tenir la main.

De la même façon, je trouve normal que vous souhaitiez voler de vos propres ailes, loin du regard de vos parents... tant que vous continuez à respecter nos traditions ancestrales et le secret de notre existence.

Il se peut que parfois vous ne soyez pas en accord avec les décisions et les demandes du Conseil. Aussi, si vous ne souhaitez pas travailler pour le Conseil, n'hésitez pas à le dire. Je trouve cela normal. J'attends de vous la plus entière franchise, sans avoir peur de me vexer.

Il y a quelques sujets sur lesquels le Conseil demandera votre aide. Ne vous inquiétez pas, ces affaires concernent l'ensemble des familles et prédominent donc sur les intérêts individuels de chacun, ce qui est la raison de l'existence du Conseil d'ailleurs.

Comprenez que le projet de Résurrection de la Mère, la récolte de Mana et la destruction des alchimistes humains sont pour nous prioritaires. Votre aide sera appréciée mais pas obligatoire. Je considère que vous êtes nos partenaires, pas nos esclaves. Je préfère très nettement travailler avec des incompetents volontaires plutôt qu'avec des compétents grognons.

En revanche, toute action volontaire ris-

quant de contrarier l'un de ces projets sera durement réprimandée.

Mais ne me jugez pas trop sévèrement...

Je sais qu'il existe à l'heure actuelle ce qu'on appelle des Rebelles. Sachez que pour moi, c'est une notion absurde : menez votre vie comme vous l'entendez, tant que cela n'interfère pas avec les projets précédemment cités. Je laisse aux bons soins de chaque famille les méthodes pour trouver un arrangement sans avoir à déranger le Conseil. Si vous êtes à l'heure actuelle considérés comme Rebelle, sachez que si vous venez proposer votre aide dans le cadre de la réalisation des projets du Conseil, vous serez accueillis et passerez sous la protection du Conseil.

Je sais aussi, et bien que cela me fasse du mal de l'admettre, que certains d'entre-vous travaillent secrètement avec des alchimistes humains. Vous avez quinze jours pour venir faire acte de contrition. Passé ce délai, tout dragon dont les liens avec les alchimistes auront été prouvés sera pourchassé et abattu sans pitié. A l'inverse, si vous rejoignez notre grande famille et dénoncez vos anciens partenaires alchimistes, vos actions passées seront oubliées et la famille vous pardonnera. Et, qui plus est, vos compétences techniques seront fortement appréciées dans le cadre des projets du Conseil.

Voici les grandes lignes de mes intentions. Ceux qui me connaissent personnellement pourront vous le dire : je fais ce que je dis, et je dis ce que je fais.

Ma chère famille, je vous souhaite une bonne journée, dans la joie d'une famille heureuse et unie, dans le respect de nos traditions et du secret de notre existence.

PS : Vous trouverez des explications plus précises des différents sujets abordés dans cette lettre sur The CLAW (cf. les petits liens en bleu tout en bas de la page), ainsi que les différents moyens pour les "Rebelles et Alchimistes" de nous contacter (cf. les petits liens rouges en bas de la page).