

GUERRE



GUERRE

G rard DEHILLOTTE (beaucoup) et Amaury ADON (pas beaucoup)

Table des matières

Que se passe-t-il dans le monde ?	5
Beaucoup de choses en fait !	5
Histoires familiales	5
Après la campagne Jeux de Pistes	5
Les technomanciens.	6
La cure	6
Et les joueurs dans tout ça ?	6
La mauvaise réputation	7
Le Bhoutan	9
Situation géographique	9
Le mode de vie	10
Les infrastructures	10
Le tourisme	10
Exotisme	12
Télépathie	14
Parlottes	18
Midgard	20
Eradication	22
Le monde bouge	22
Il y a des jours comme ça...	22
Existe-t-il une bonne recette à base d'êtres magiques ?	22
La réunion	23
La suite sans les joueurs	25
Le cas des êtres magiques joueurs	27
Les réactions	28
Les dragons argentés	29
Les dragons asiatiques	29
Les dragons blancs	30
Les dragons bleus	30
Le dragon céleste	30
Les dragons dorés	30

Les dragons féériques	30
Les dragons rouges	31
Les dragons noirs	31
Les dragons verts	31
Les hydres	31
Les serpents à plumes	31
Les serpents de mer	31
Les wyverns	32
Le duo maudit	33
L'alliance impie	33
En résumé	34
Le dessous des cartes	34
Sorts familiaux	36
Des sorts familiaux ?	36
Argenté	36
Asiatique	37
Blanc	38
Bleu	38
Féérique	39
Hydre	40
Noir	40
Doré	40
Rouge	41
Serpent à Plumes	41
Serpent de Mer	42
Vert	42
Wyvern	43
Les sorts monstrueux	44
Quelques généralités	44
Dysfonctionnement amélioré	44
Tremblement de Terre	44
Tornade	46
Cyclone	46
Eruption Volcanique	48
Surcharge Electrique	49
Zone	49
Une vie bien remplie	51
Allo, maman bobo.	51
Saloperie de mission	53
Nous ne sommes pas de la viande	54
C'est pas moi, c'est lui !	56
A la poursuite du Feu(-Follet) perdu	57
Et un ED, un !	58

Conséquences au sommet	64
Cliffhanger	64
Le dessous des cartes	64

Que se passe-t-il dans le monde ?

Beaucoup de choses en fait !

Voici un nouveau supplément. . . au nom évocateur. Le monde de Scales peut paraître sclérosé et immobile pour un observateur non averti . Mais pour celui qui sait, le moindre mouvement, la moindre action peut être interprété comme la partie émergée d'un plan beaucoup plus surnois et retors. Mais il y en a tellement . . .

Donc, au point où nous en sommes, nous estimons bon de faire un petit résumé de tout ce qui s'est passé dans le monde de Scales depuis ces dernières années. Cela en fonction de la ligne de conduite choisie par le site hopytalpsy.

Pour utiliser ce supplément, et surtout pour jouer les scénarii qui l'accompagnent, nous pensons qu'il serait préférable que votre monde de Scales en soit à peu près aux points qui vont être abordés dans ce récapitulatif. Evidemment, votre monde risque d'être un peu différent du notre, ne serait-ce que par les actions de vos joueurs pendant les années précédentes. Il faudra faire avec. . .

Histoires familiales

L'existence de Midgard est connue. Il reste sous terre en attendant de pouvoir éliminer sa famille et guérir son épouse, Jormundgand. Après Jeux de piste, il est blindé en mana, il tient la super forme. . . Pour l'instant, il n'est actif que ponctuellement (texnonpili, c'est imprononçable ce machin là. . .). Ses enfants vont rarement en surface, mais il possède la plus grosse organisation d'êtres magiques, celle des Trolls qui l'informe de tout ce qui se passe à la surface.

Le Conseil subit des tensions internes assez fortes. Au dernier vote, Jichin a réussi à se maintenir à la présidence, mais uniquement pour des mauvaises raisons (peu d'intérêt de certains votants, ma-

nœuvres bassement politiques de la part d'autres, mesquinerie de certains, etc. . .) (cf : nature)

Le scénario « Le Casse » a vu la remise dans le circuit de nombreux Réceptacles. Les effets secondaires sont une perte de prestige pour Vermithrax et Jichin et le fait que vos joueurs sont (normalement..) dans une situation un peu ambiguë. Ainsi qu'une implication beaucoup plus importante de Velkhan qui réclame la main-mise sur tous les réceptacles qui apparaissent sur le marché.

Velkan a subit les scénarii de Beledon que nous avons incorporé à notre background. (Pluie d'étoiles et projet First fire) à télécharger sur son site (voir les liens). La résultante est que Velkan se retrouve bloqué sur Terre, sous forme humaine et avec de gros soucis pour manipuler la mana. En revanche, comme il est affaibli, il n'est plus repérable. Cela lui permet de gérer directement et efficacement la restructuration de son organisation et de surveiller le développement des nouveaux-nés.

Pour l'instant, il n'a aucun contact avec ses enfants (à part le poing sur la table à propos des réceptacles, cf. Le casse) , il veut d'abord savoir quel est (ou sont) le(s) abruti(s) qui est (sont) impliqué(s) dans cette histoire de missile sur la gueule.

Toungouska (le vrai) est toujours bloqué dans la psychosphère (cf Histoires sans paroles), mais l'augmentation de la mana va de pair avec une augmentation de sa puissance.

Après la campagne Jeux de Pistes

Texnon machin (on n'a pas idée de faire des noms comme ça. . .) a eu lieu et a entraîné une libération de la mana sur la terre d'où une hausse généralisée de sa présence. Ce qui a eu des effets secondaires assez appréciables :

Ponction directe de la mana facilitée.

Ré-apparition des Etres divins. A l'heure actuelle, ils ne sont pas très actifs, car peu organisés. Mais Wenceslas s'active à les recruter et à leur enseigner la magie druidique. Le Vatican est conscient de la présence des dragons et s'organise pour lutter contre eux. cf. Vatican dans Nature. ...

Remise en place des Ley lines (Voir Nature).

Apparition d'êtres magiques en phase Nature, Identité et même légende (cf. Extension sur les êtres magiques, Vampire). Secret encore bien gardé et quasiment connu de personne (peut-être par vos joueurs. ...)

Des créatures en phase légende se mettent à protéger les foci, nœuds, nexus etc. ...

Wenceslas balade sur terre, complètement frappadingue et surpuissant, il se croit l'incarnation de la mana et considèrent les dragons comme des parasites. Il tente de recréer une organisation druidique pour finir le travail commencé : un blocage de la mana. Pour cela, il recrute de futurs druides et protège de nombreux centres religieux anciens. Je rappelle que c'est ces centres religieux (qui sont souvent au minimum des nœuds cf, historique de la mana) qui serviront de verrou.

Il faut aussi signaler qu'il commence à se heurter aux dragons féériques qui eux aussi travaillent dans la même sphère. Tant que sa puissance ne sera pas plus importante, ses actions seront le plus discrète possible.

Les technomanciens.

L'augmentation du niveau de mana a facilité la création d'Ephémères. Ce n'est pas pour autant qu'ils le sont moins(éphémères) mais leur création requiert des doses de mana moins importantes et les sorts sont plus stables. Le résultat est une augmentation sensible de leur nombre et leur envoi sur des missions plus classiques pour lesquelles des agents « humains » étaient auparavant préférés.

Cette pratique, ainsi que le délire personnel despotique de Kathleen McKeenan, a généré une scission au sein de l'organisation. Pendergast est parti faire sa propre organisation (plus axée recherche pure qu'élimination de dragon), en gardant Strater en espion au sein de McKenen&Dodge. Il fut suivi dans son épopée par un grand nombre de cadres de haut niveau et de techniciens brillants qu'il a lui même recruté.

La réponse de la M& D ne s'est pas faite attendre. Le niveau de sécurisation des installations et le côté Big Brother de l'organisation ont été renforcés. Pendant ce temps, Pendergast est entré en relation directe avec plusieurs grands-pères.

Les projets de toute nature ont vu le jour. Même les plus saugrenus. Ainsi, la M& D a-t-elle mis en place une brigade des enfants.

Quand aux grands projets lancés il y a de celà près de 10 ans, nombreux furent les échecs. Ainsi, Monitor est actif, mais il ne permet aux technomancien que de commencer à cartographier le réseau de Ley lines avec de grandes difficultés.

La cure

L'organisation humaine devient suffisamment puissante pour commencer à agir discrètement , cf Nature encore une fois. De plus l'agitation consécutive à tous les changements du monde draconique a tendance à l'énerver un peu.

Et les joueurs dans tout ça ?

Vos joueurs sont normalement connus de quasiment tout le monde, avec une réputation qui va avec et qui varie en fonction des gens.

Voilà en gros où nous en sommes. Que du bonheur ...

La mauvaise réputation

Pre-pre-scriptum :

Vous pouvez-vous amuser à faire des phénomènes étranges sur le monde à un moment, disons à la fin de la période où vous énervez vos joueurs, un peu comme si le Céleste venait de débarquer sur Terre. C'est presque le cas !

Pre-scriptum :

Pour jouer ce scénario, il y a une condition qu'il faudrait mettre en place. Ce n'est pas obligatoire, mais cela peut aider. Si vous préférez d'autres méthodes, tant qu'à faire donnez-les-nous, on les mettra sur le site (enfin... peut-être...)

Il faut que vos joueurs aient un ennemi dragon. Mais un vrai ! Un dragon pour lequel ils seront prêts à aller au bout du monde pour lui faire la peau. Cette partie du scénario, seuls vous pouvez l'écrire en fonction de vos joueurs. Depuis le temps qu'ils jouent, cet ennemi ne devrait pas être trop difficile à trouver. S'il n'existe pas déjà...

Notre grand méchant à nous s'appelle Jean Colmar. Mais si, vous le connaissez déjà, vous l'avez rencontré dans D1 Homo Draconicus.

Autrement, quelques petites idées :

Déjà, il faut une raison pour que le mec en question en veuille aux joueurs : vengeance, lutte d'influence... en soit, on s'en moque ; mais c'est mieux. Si vous prenez Colmar et que vous avez fait jouer le scénario sus-cité, vous n'avez pas de soucis, il a des raisons de leur en vouloir. Et des grosses...

Dans tous les cas et quel que soit l'ennemi que vous aurez finalement choisi, il n'agira que par des intermédiaires et (relativement) discrètement. En fonction de ses moyens, cela peut prendre différentes formes :

- attaques physiques par des mercenaires,
- cambriolages à répétition,

- intervention de divers services administratifs humains (que nous apprécions tous... les impôts, enquêtes de police pour diverses infractions, mu-

nicipalité [expulsion pour réaménagement du territoire par exemple], problèmes bancaires [mais non, monsieur ! Je confirme, votre compte est bien vide...])

- fausses rumeurs (Machin, c'est toi qui a tué mon fils... ?)

- apparitions subites de technomanciens (Vos joueurs : Comment vous nous avez trouvés ? Techno prisonnier : Ben, un coup de fil anonyme...)

- problèmes avec milieux mafieux (machin, c'est toi qui essaie de me voler mon réseau de prostitués... ?)

- attaque de nouveaux nés

- etc...

Bien sûr, toutes les actions entreprises seront plus gênantes qu'une autre chose et s'étaleront dans le temps. Si vous pouvez incorporer ça au milieu d'autres scénarii, ce n'en est que mieux. De même, si vous finissiez par des attaques physiques, cela peut être intéressant puisque ça conditionnera les joueurs, ils seront ainsi prêts à une relative violence...(si vous tuez vos joueurs lors de cette phase...ça ne sert plus à rien de lire le reste)

Bon, vous n'arrivez pas à mettre en place de manière subtile et sur une longue période votre méchant, ou alors, vos joueurs sont d'un calme olympien et rien ne les excite (ils sont à désespérer...), ou encore, vous n'avez tout simplement pas le temps ou l'envie d'utiliser ces méthodes pour vous créer un méchant, mais vous n'avez pas d'autre idée. Il existe, je pense, une méthode simple, rapide et à priori efficace que nous (Amaury et moi) n'avons jamais utilisée dans nos scénarii : le méchant s'attaque directement aux familles humaines des êtres magiques membres du gestalt de vos joueurs. Il les tue, vole, viole, estropie, massacre, lobotomise, estramasse, bastonne, torture, humilie, anéantit, pulvérise, etc...

Si après ça, vous joueurs ne sont pas prêts à le poursuivre au bout du monde (et n'obligent pas le dragon du groupe à les suivre), c'est vraiment qu'ils sont devenus des monstres de la pire espèce. (et je parle des joueurs, pas des persos :-).

Par contre, évidemment, si jamais tous vos joueurs sont orphelins et sans familles, franchement, je capitule. Démerdez-vous !!!!!

Bien, arrivé au stade où vos joueurs boulottent leur canapé, ils devront découvrir le nom (réel ou fictif) du mystérieux ennemi. S'ils ne sont pas stupides (ce que je n'espère pas pour vous), ils auront fini par se dire que quelqu'un leur en veut particulièrement. Et surtout, qu'ils en ont tellement ras-le-bol de cet abruti, que dès qu'ils le voient, ils le butent. . . Je vous laisse le choix de la méthode. Cela dépendra de l'ennemi choisi.

Mais ce qu'il faut savoir, c'est que cet ennemi fait exprès de donner son identité (réelle ou fictive). Lui aussi, il en a ras-le-bol. A chaque fois, les joueurs déjouent ses plans et il commence à être à bout d'arguments. Alors, il va tenter un coup de poker. Il va tendre un piège aux joueurs.

Ce cher dragon est au courant que quelque chose d'important se passe au Bhoutan. Un truc suffisam-

ment gros pour que le Conseil ait mis un black-out complet (ou presque. . .) sur l'histoire. Mais un black-out suffisant pour que vos joueurs ne soient et ne puissent pas être au courant.

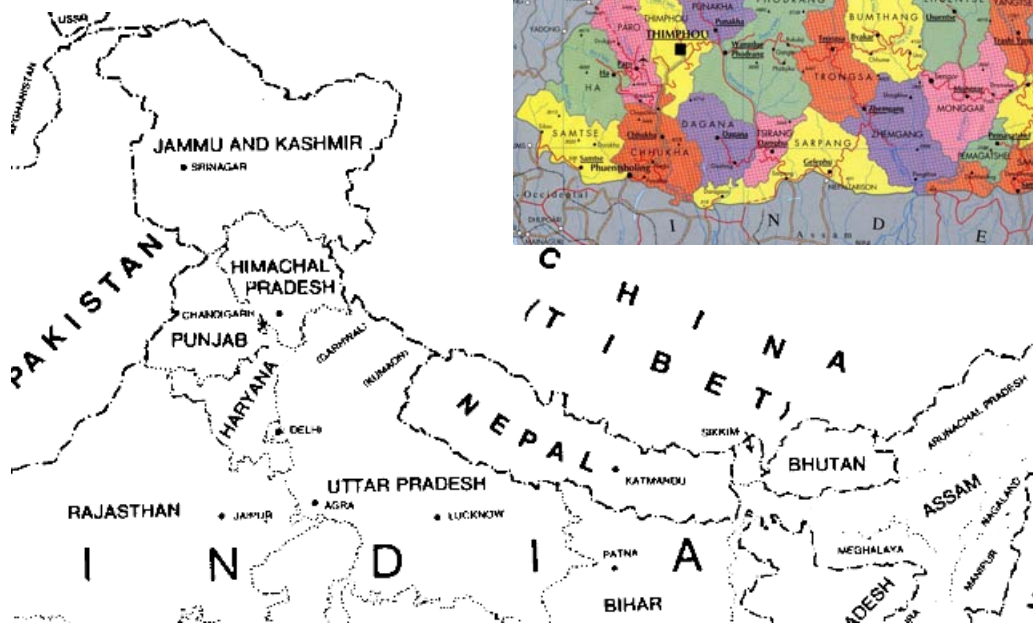
Il va donc monter une piste (réelle ou fausse) pour que les joueurs aillent au Bouthan (cf. plus loin pour les informations sur le pays). Dans son petit esprit pervers, il se dit que puisque les joueurs se sont souvent retrouvés sur le chemin des grands-pères (cf, Jeux de piste, le Casse, et autres scénarii), cette fois-ci, exaspérés, ils finiront par faire abattre le groupe.

Je vous laisse monter vous-même la méthode pour distiller la piste (départ de l'ennemi en catastrophe juste sous le pif de vos joueurs, billets de réservation qui traînent à la maison, inscription à un groupe de voyage, voisins qui savent où il est parti [je m'occupe de son chat. . .], carte du pays avec une croix en plein milieu . . .). Au cas où les joueurs ne souhaiteraient pas poursuivre l'imbécile, vous pouvez toujours leur lancer un Défi. Normalement, avec menace à la clef de révéler la « lâcheté éventuelle » de votre dragon, il devrait se déplacer. Soyez ferme !

Le Bhoutan

Bon alors, c'est vraiment un rapide résumé, avec quelques images. Si vous voulez plus d'info, allez donc voir le site des [amis du Bhoutan](#).

Situation géographique

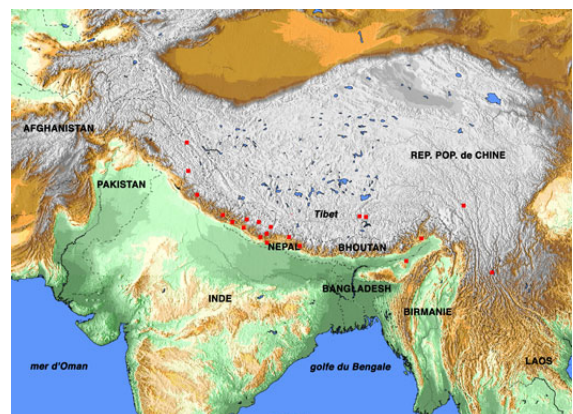


Voilà, en gros, c'est un petit pays de la taille de la Suisse, avec plein de montagnes. Avec 150 kilomètres entre sa frontière Sud (l'Inde) et sa frontière Nord (Chine).

Et pourtant, le pays est constitué comme une sorte d'immense escalier qui démarre à 300 m d'altitude au Sud dans la moitié des plaines de l'Assam et du Bengale, pour finir à 7 000 m et des poussières au Nord, dans les contreforts du plateau tibétain. Sachant que Thimphu (la capitale) est entre 2000 et 3000 mètres.

Et la végétation est aussi contrastée que le relief puisque l'on passe de jungles humides et tropicales difficilement franchissables au sud, dans lesquelles s'épanouissent de magnifiques et nombreuses orchidées, à un désert glacé au nord.

Avec des vents puissants (qu'on appelle d'ailleurs Souffle du Dragon, je vous laisse imaginer).



Le mode de vie

Tout d'abord c'est un royaume depuis à peine plus d'un siècle. Depuis que les Anglais se sont barrés. Les dernières estimations de la population donnent environ 600 000 habitants, avec une espérance de vie à 55 ans.



La population vit à plus de 80% de l'agriculture. Sachant que la grande majorité se trouve dans la zone centrale et les quelques kilomètres carrés de plaines qui forment la frontière avec l'Inde au Sud. Donc, au Nord, y a pas grand monde (faut dire que les conditions de vie y sont un peu difficiles).

Les infrastructures

On est plus proche du néant absolu que de la campagne profonde française...

Les routes : nulles.

24 km de route goudronnée ou pavée et 4 000 km de piste. Pour info, Thimphu, la capitale avec ses 50 000 habitants, ne possède pas encore un seul feu rouge.



Police, armée : symbolique plus qu'autre chose malgré quelques troubles de séparatistes Bodos qui viennent se réfugier dans les jungles bouthanaïes .

En 2005, on recensait 25 000 téléphones fixes et 23 000 mobiles. Avec une forte concentration dans les zones urbaines bien entendu.

Mais il y a quand même, une radio diffusant sur la bande FM, une chaîne de télévision, un relais par micro-ondes par l'Inde et, luxe suprême, le pays est couvert par un satellite pour les communications internationales.



Les ustensiles ménagers : pauvres, très pauvres. Ce n'est pas là-bas que tout le monde possède sa télévision, ou sa machine à laver le linge.

Autrement, le mode de vie est très proche de ce qu'on peut s'imaginer d'une vie à la tibétaine.

Le tourisme

Voilà qui peut intéresser vos joueurs. Et voilà ce que l'on trouve sur le site sus-cité :

Le tourisme et ses revenus ne forme qu'une activité annexe pour le Bhoutan. Privatisé au début des années 1990, ce secteur est néanmoins étroitement contrôlé par le Tourism Authority of Bhutan (TAB) qui est le bras du gouvernement. Seuls les groupes sont autorisés et le forfait par jour est assez élevé (environ 1000 FF). En 2000, 7000 touristes ont visité le Bhoutan.

Ce n'est pas là-bas que l'on peut passer inaperçu...

Quant à savoir dans quoi vos joueurs vont s'embarquer, les images suivantes devraient vous en donner une idée un peu plus juste...



Exotisme

Une fois dans le pays, la bave aux lèvres, il existera une piste, en peu de temps, les joueurs pourront retrouver la piste de leur abruti. Il faut dire que dans une capitale (50 000 habitants) d'un pays aussi pauvre ce n'est pas bien difficile : il est parti dans un coin paumé, avec des guides de hautes montagnes, il semblait très pressé et effrayé...etc. à priori, il aurait engagé des guides pour aller vers le mont KangPhu Kang, 7212m (au sud sur la carte).

Ce qui peut être drôle, c'est que dès leur arrivée à l'aéroport de Thimphu (pas de souci, c'est le seul aéroport du pays, desservi par une seule compagnie aérienne, impossible à rater), les joueurs, s'ils sont un peu attentifs, repèreront immédiatement qu'ils sont sous surveillance. De nombreuses personnes les suivent, on met sur écoute leur téléphone, on planque des micros chez eux, etc... Et au cas où, franchement, sur le chemin entre Thimphu et le début réel de la montagne, c'est difficile à rater.

C'est là que le conditionnement à la violence des personnages peut devenir amusant. Il est fort possible qu'ils veuillent « discuter » avec leurs suiveurs. N'oublions pas qu'il serait normal que les joueurs se disent que toute cette affaire n'est qu'un gros piège, alors ils risquent d'être violents.

S'ils sont très pacifiques, les suiveurs accepteront de discuter avec eux. En substance, le résultat de la discussion sera : Machin, connaît pas. Mais j'aimerais que vous nous suiviez à tel endroit. (endroit qui correspond à celui où est parti machin...) Et non, je ne peux rien vous dire.

Si le gestalt est un peu brut de décoffrage, le ton montera rapidement, mais les suiveurs ne seront pas les premiers à tirer. De même, ils feront leur possible pour ne tuer aucun des membres du gestalt. Même s'ils peuvent menacer... Ils peuvent aussi, si la discussion est bloquée, tenter d'enlever un des membres du gestalt pour les obliger à les suivre.

Si le gestalt attaque bille en tête en se disant que

c'est un piège de machin, les autres répliqueront, mais sous les mêmes conditions que précédemment.

Si les joueurs souhaitent repartir, les choses vont rapidement évoluer : les dragons qui surveillent feront leur possible pour empêcher un tel départ. Auquel cas et s'ils n'y arrivent pas, avant que vous ne les tuiez, envoyez les messages télépathiques à ce niveau du scénario (voir plus loin). Ça devrait leur donner l'envie de réfléchir. Ps : personne ne sait de qui on parle... (voir plus loin)

Une fois, ce chapitre résolu, soit les joueurs sont tout seul, soit, ils sont accompagnés.

- Tout seul : ils partent dans une putain de zone désertique avec pas un chat dans le coin... Sauf qu'il y a au moins une dizaine de personnes qui les suit. Et pas forcément discrètement, quasiment de toutes les races (des blancs, des noirs, des jaunes, des hispaniques, ...). On retombe sur le même principe qu'en ville par rapport à une « discussion » éventuelle.

- Accompagnés : ils partent dans une putain de zone désertique avec pas un chat dans le coin. Les accompagnateurs sont corrects, avec parfois des pointes à la limite de l'agressivité. Par contre, ils ne révéleront rien sur l'endroit où ils vont, ni le pourquoi. Une seule chose devient évidente, c'est que si les joueurs souhaitent faire demi tour, le ton montera à grande vitesse. Retour = verboten ! S'ils tentent de s'enfuir, les autres feront tout leur possible pour les en empêcher, mais toujours avec le minimum de violence.

Le voyage dans les zones désertiques va durer un certain temps, suffisamment pour que les joueurs se disent qu'ils sont vraiment au trou du cul du monde (même si, effectivement, il ne vont pas jusqu'au mont Kanphu Kang). Par contre c'est en pleine montagne, alors s'ils ont des connaissances par rapport aux leys lines, il sera plus ou moins évident qu'ils se dirigent en plein sur un focus (le Potala

tibétain). L'équipe qui les accompagne sera constituée exclusivement de dragons et parmi eux, il y aura une majorité de Pères. Si les joueurs arrivent un peu à discuter avec eux pendant le parcours, ils apprendront que même eux ne savent ce qu'ils viennent foutre ici. Ils n'avaient qu'une consigne : surveiller toute personne étrange qui se présenterait et qui pourrait émettre le souhait de venir dans la montagne (ainsi que de tuer tout humain qui aurait envie de faire une expédition...).

Par contre, la variété des races représentée indique clairement que plusieurs familles draconiques sont représentées (un bon paquet même). Au fil de la discussion, les joueurs pourront (ou par une réflexion personnelle de l'interlocuteur) facilement déduire que vue l'importance du dispositif mis en place, les treize familles doivent être présentes, peut-être même directement les grands pères.

Vous pouvez même laisser sous-entendre que les joueurs étaient attendus pour quelque chose (non, l'interlocuteur ne sait pas quoi, mais apparemment,

c'est le cas...)

Après une bonne semaine de crapahutage dans la montagne (qui finalement n'est pas si désertique que ça... manque de pot, on ne rencontre que des dragons qui sont là pour empêcher des humains d'approcher) le but de cette balade est enfin atteint (si ça vous amuse, n'hésitez pas à faire des scènes de violence [Vous croisez un groupe d'alpiniste. Le chef de votre expédition s'adresse à eux en ces termes : « Bonjour, où allez-vous ? Faire une grimpe du côté de Machin, répond un gentil grimpeur. Par là ? Franchement, je vous le déconseille. Il paraît qu'une tempête va se lever sous peu, rétorque votre chef. Pas grave. Nous sommes équipés et nous sommes des professionnels, insiste l'inconscient. Ah ! Bon ! Dommage ! Tuez-les tous et mangez les corps pour que personne ne les retrouve, conclue platement votre chef.] Vous pouvez même tomber sur un petit village de montagne récemment déserté.

Télépathie

Bon, au final, les joueurs vont arriver à une sorte de grand camp de fortune installé en pleine montagne (pour le coin, voir photo plus loin). Vous pouvez vous amuser à faire les descriptions des tentes : les bleus ont un équipement high-tech, avec chauffage central, chacun avec sa petite tente quadruple épaisseur, revêtement mylar et antenne parabolique. Les Serpents de Mer, une grande tente commune où ils s'entassent tous pour préserver la chaleur. Les noirs sont un peu à l'écart de tous. Et les blancs ont des tentes en simple toile, quand elles ne sont pas carrément en peau de bête, avec un équipement plus que succinct. Les autres sont équipés plus ou moins normalement. Etonnement, comme logiquement la zone fait partie d'une zone contrôlée par une famille, celle-ci devrait apparaître en tant qu'hôtesse, mais ce n'est absolument pas le cas. Il ne semble y avoir personne, tous les dragons sont sur un plan d'égalité.

Autant dire qu'étant donné le bled et son altitude, à part les dragons blancs, tout le monde se gèle le cul... Il doit y avoir au total une cinquantaine de dragons, et uniquement des dragons. Même les accompagnateurs sont super surpris par un tel déploiement. Il faut dire que la présence de Serpent de Mer, de Féérique ou de Vert sous ces latitudes, ce n'est pas fréquent. (On connaît les couleurs, car certains baladent sous forme draconique)

Sans parler de l'ambiance un peu chaude. Il existe quand même pas mal de tension entre les différents groupes de dragon.

En baladant, et surtout s'ils ont fait copain-copain avec les accompagnateurs d'origine, les joueurs pourront constater que parmi les dragons présents, certains sont vraiment très haut dans les organisations draconiques (quand elles existent... !). Ensuite, que le camp s'est monté depuis une semaine ou quinze jours, et que seuls les dragons qui sont vraiment très proches des grands-pères savent ce qu'il se passe.

Ambiance chaude entre dragon, rajoutez un groupe d'êtres magiques dans le tas, c'est carrément l'incompréhension totale. A la base, les ordres (qui vu ce qui se trouve sur place, ne peuvent venir que du Conseil) étaient d'abattre tout être non-dragon, et à la limite d'abattre les dragons qui n'ont rien à faire là... Donc, si les joueurs font les canards (coin-coin), ils seront traités comme de la merde de chez merde. A eux d'apprécier !

S'ils font les grandes gueules, ça va dégénérer en bagarre plus ou moins généralisée (les féériques seront du côté des pj, certains dorés, mais c'est tout). Bon, c'est pas bien grave, les chefs de chaque section interviendront pour calmer tout le monde (pas forcément pour les hydres, ni pour les wyverns...) et la consigne qui circulera dans le camp, c'est que les joueurs sont protégés... (interdiction de les esquinter). De plus, il n'y aura mort. Des blessés à la pelle, mais aucun mort. Les joueurs auront droit à une tente personnelle (je leur conseille vivement de négocier pour qu'un bleu leur prête la sienne :-). Mais ils sont chaudement invités à dormir sur place, et à n'en pas bouger.

J'imagine que peut-être, si vous avez vraiment un groupe de fous, ils tenteront de s'échapper, à vous de voir... Mais franchement, s'ils tentent ça, laissez-les vivre (peut-être après une jolie poursuite...).

Logiquement, ils se barrent sans aucun moyen, en pleine montagne, il fait froid à pierre-fendre et sans nourriture. De plus, il y a de forte chance pour qu'ils se perdent... Alors, en les faisant un peu vivre les difficiles conditions de la survie en pleine montagne (surtout dans ce type de montagne) ils finiront probablement par faire signe aux dragons qui passent de temps en temps (un dragon, ça vole, c'est plus pratique pour des recherches en montagne...) pour les chercher. Juste pour avoir de quoi bouffer et être au chaud...

Retarder simplement les évènements de la nuit.

Pendant la nuit les joueurs seront réveillés... (s'ils dorment... , autrement, ils seront réveillés, ça ne change rien) mais pas par un bruit ou une intrusion (quoique ?), mais par un message télépathique. Tous les joueurs le reçoivent... « Si vous voulez survivre à la journée de demain, dites que vous êtes les envoyés de Velkan ». Une seule chose est certaine, ils sont incapables d'identifier l'envoyeur du mail télépathique. S'ils savent qui est Velkan, c'est dommage, mais ça peut amener une jolie discussion dans le groupe. (s'ils ne le savent pas, ça peut aussi générer une jolie discussion en fait).

Au cas où, je sais qu'il y en a qui auront les moyens, vos joueurs possèderaient une liaison satellite, ils pourront se connecter à The Claw. Ils découvriront à qui correspond ce nom, mais seulement après un super jet de dé en informatique.

Après cet appel télépathique, la nuit risque d'être difficile.

Surtout qu'en fait, ils reçoivent un second message télépathique (tous une fois encore...). En substance le message sera : « Votre seule chance de survie, c'est que vous travailliez pour Velkan et que c'est lui qui vous a dit de venir ici ! (ps ; s'ils savent déjà qui est Velkan, vous pouvez dire « Papa » à la place... , remarquez, vous pouvez le dire même s'ils ne le savent pas... , ça pourrait être drôle). Une fois encore, l'appel est anonyme. Seule certitude, ce n'est pas le même interlocuteur que précédemment.

La tension dans la tente devrait devenir assez drôle. Surtout que juste avant le petit matin, ils reçoivent un troisième appel télépathique. En substance : « Présentez-vous comme les serviteurs de Velkan, autrement nous vous abattons sans scrupules ! » Alors toujours pareil (j'aime bien le comique de répétition...), tout le monde reçoit, c'est anonyme, vous pouvez dire « Papa », etc... En fait, à vous de voir quand vous voulez que les joueurs apprennent qu'ils « travaillent » pour le Céleste.

Le soleil se lève, et l'ami du petit déjeuner se présente : on demande aux joueurs de sortir de la tente. Pendant la nuit, une très grande tente a été installée. Les joueurs y sont conduits avec tous les égards.

Vous devez vous y attendre, les joueurs aussi, ils se retrouvent avec le Conseil au grand complet, certains sous forme humaine, d'autres carrément sous forme draconique (on est chez nous, on fait comme

on veut...)

Une fois dedans, les dragons de moindres générations se barrent, laissant seuls les vieux et les joueurs. Il règne une super bonne ambiance, tout le monde se tape sur le ventre et se salue avec de grandes claques dans le dos (je rigole... :-).

Jichin attaque bille en tête : Que venez-vous encore faire ici ? (Insistez bien sur le 'encore' d'un ton las) Tous les grands-pères sont très attentifs à la réponse... certains aiguisent même leurs crocs et leurs griffes. Ils ont l'air vachement content de voir les pjs.

Vous pouvez vraiment insister sur le « Encore » de Jichin. Logiquement, si vos joueurs ont joué nos scénar, ils ont fini par devenir des intimes du Conseil.

Là, quatre choix :

Soit les joueurs suivent les discrets appels télépathiques de la nuit et vous sautez les quelques phrases qui suivent. Vous ferez simplement parler Jichin. Il dira en gros, comme si c'était une évidence : « Oui, je savais que notre Père devait envoyer des émissaires. Je suis seulement un peu surpris que ce soit vous. »

Soit les joueurs ne suivent pas les légers et peu appuyés conseils télépathiques et disent les véritables raisons de leur présence. Et si en plus, ils insistent, tuez-les ! ! ! Sans pitié, sans vergogne. Nous sommes dirigistes et nous l'affirmons haut et fort. S'ils ne se rendent pas compte qu'ils se trouvent dans une situation pourrie au plus haut point, ils ne méritent pas de vivre.

Soit les joueurs donnent les vraies raisons de leur présence et parlent des messages télépathiques nocturnes. Dans ce cas, en tant que master, essayez de faire intervenir Jichin avant qu'ils ne lancent le morceau. Si vous n'y arrivez pas, les vieux vont se regarder de travers, mais que comme ils savent qu'il est impossible aux joueurs d'identifier les mystérieux interlocuteurs, abattez-les ! En vous excusant et vous leur direz que je m'excuse aussi parce que je n'ai pas trouvé de raison logique de les laisser en vie.

Soit les joueurs essaient de noyer le poisson (pas Nauru...) et au bout d'un certain temps, certains dragons un peu nerveux (Tougounska, An-cyte, Athabaska... Vorok ?) proposeront de les dé-

vorok. Mais à cet instant, faites intervenir Jichin. (ou Vorok, c'est au choix) qui dira aux joueurs « Arrêtez de noyer le poisson, nous savons que vous êtes envoyés par notre Père... (si les joueurs ne sont pas au courant de l'identité de Velkan, ça peut être drôle de voir leur tête). Après cette étonnante déclaration, laissez l'improvisation de vos joueurs s'exprimer. . .A moins qu'ils ne soient suicidaires, ils finiront par dire qu'ils sont effectivement les envoyés de Velkan.

Bien les choses étant établies (soit les joueurs sont morts, soit ils sont considérés comme les envoyés de Velkan), les discussions sérieuses peuvent commencer. A vous de voir comment gérer la discussion (révéler tout de suite les raisons d'un tel déploiement draconique, ou laisser mariner un peu les joueurs et les voir improviser). Mais ce qui est certain, c'est que plusieurs dragons commenceront par demander des nouvelles de leur « cher » Papa. (Et qu'est-ce qu'il fait en ce moment ? Ça fait longtemps qu'on ne l'a pas vu ?...). Les vieux sont paradoxalement gentils avec les pjs. Si j'étais mauvaise langue, je dirais qu'ils essayent de bien se faire voir avec les envoyés du Céleste. De manière classique, la discussion commence par les potins familiaux (si vous voulez lâcher quelques histoires un peu croustillantes, à vous de voir...)

Au final, voici ce qui se passe : un dragon a atterri dans la zone. Un gros dragon, du gabarit du Céleste, mais ce n'est pas le Céleste.

Alors évidemment, un machin d'une telle puissance, tous les gros l'ont senti arriver et ils se sont réunis pour aller aux nouvelles. En l'occurrence, c'est Vorok qui est arrivé le premier sur les lieux (un de ceux qui ne volent pas) et il s'est chargé du premier contact. Après un bref échange télépathique, il s'avère que celui-ci débarque tout juste de l'espace. Mais il n'a pas voulu en dire plus, il voulait parler à tous les dragons (les vrais, pas les métis) directement. Alors...on regrette que le Céleste ne soit pas venu en personne, mais comme le précisera Jichin, avec le comportement de certains de ses enfants (méchant regard envers Vermi, Anaphi, Athabaska...), c'est compréhensible qu'il envoie des émissaires. D'ailleurs, on les attendait (les émissaires) avant d'aller discuter avec cet étrange dragon et voir ce qu'il veut.

En fait, tout le monde se demande qui est ce dragon et ce qu'il veut. Par contre, il devient évident au fil de la discussion, qu'avec un machin de cette puissance, même les grands-pères font dans leurs écailles.

Au final, on décidera de partir dans la montagne pour parler à cet étrange inconnu. Tous les grands-pères partiront sous leur forme de dragon, et il sera demandé d'en faire de même pour le dragon du gestalt (ça ne se fait pas de se présenter sous forme humaine, nous sommes entre dragons...). Petit problème, il y a plusieurs heures de marche (surtout à vitesse humaine), alors si votre dragon ne peut pas tenir sous forme draconique aussi longtemps, il va y avoir plainte, moquerie, récrimination, etc.. et finalement arrangement pour qu'il se transforme au dernier moment.

La question de la présence des êtres magiques va aussi se poser. Logiquement, seuls des dragons devraient y aller. Alors si votre dragon insiste un peu (il n'a pas peur votre joueur), les vieux acceptent qu'ils les accompagnent. Autrement, Vorok, Jichin, Ancyte et Wiesarek, seront d'accord pour qu'ils viennent, et comme certains s'en foutent, seuls vraiment opposés, Gwellarion, Toungouska et Vermithrax. Après tout, si Papa a choisi un gestalt pour le représenter, c'est que le gestalt en entier doit venir (les voix de papa sont impénétrables !). Si jamais, ôôôô délire !, vos joueurs proposent que les vieux les prennent sur leurs dos pour aller plus vite et en volant, le refus sera catégorique.

Explication

Vous l'avez compris, le dragon étranger, c'est Bokor. Il vient d'arriver sur Terre, et franchement il est un peu perdu. Il ne ressent pas Maera, il a vu des trucs étranges dans l'espace (les satellites), il ne sait absolument pas ce qui se passe sur la planète, il ne connaît pas les humains avec leurs grandes villes, etc... les derniers souvenirs qu'il a de la planète, c'était très différent. En plus, il n'est pas en grande forme le garçon, les voyages dans l'espace, ça creuse...Ce d'autant plus qu'il a rencontré ses créateurs (cf. Alienoïd) et qu'il a dû faire des détours pour les lâcher. En fait, il revient sur Terre parce que franchement, il est à l'agonie et qu'il a

besoin d'un coup de main. Cf le site section Dragons pour une plus ample description de Bokor.

Les dragons télépathes nocturnes. Il faut d'abord savoir que dès que la présence du gestalt a été repérée (quasiment à leur entrée dans le pays), l'information est remontée aux grands-pères, les trois télépathes ont pris immédiatement des mesures pour protéger les joueurs, pour différentes raisons. Mais sans se concerter et d'un commun accord, ils ont tous choisi l'option des les faire passer pour des envoyés du Céleste (après tout, comme il n'y avait pas de Nouveau-Né, la place était libre et comme ça, aucune implication personnelle)

Bien sûr, vous l'aurez deviné l'un d'eux est Jichin. Jichin...????!!!!

Et oui ! Jichin, le méchant, le vicieux, l'infâme Jichin. Mais pourquoi me direz-vous. Parce qu'il a un plan (plusieurs en fait...) que nous vous expliquerons un peu plus tard. Mais une des raisons (et c'est vraiment la plus légère), c'est aussi qu'il protège son père. Il a bien sûr tenté de contacter celui-ci quand l'autre est arrivé, mais après une fin de non recevoir, il se sert des pj pour faire croire que le vieux est toujours actif, alors que ça fait un bout de temps qu'il pointe aux abonnés absents pour un contact télépathique. De cette façon, en disant (ou en acceptant, si les joueurs l'ont dit de base) que les joueurs sont les envoyés de Velkan, il laisse croire à ses frères que lui, Jichin, est toujours en contact avec lui. Qu'il est le fils préféré et que le vieux le tient au courant... Il se fait mousser, quoi !

Un autre, c'est Quetzalcoalt. Mais pourquoi ? Parce qu'il se rembourse de la dette contractée lors de Jeux de Piste. A partir du moment où les joueurs se sont pointés dans la région (au sens large), avec la réputation qu'ils ont, le seul moyen de les maintenir en vie, c'est de faire croire qu'ils travaillent

pour le vieux.

Le troisième, c'est au choix, pour l'instant on ne sait pas (mais on trouve ça drôle...), alors où on va le laisser dans le vague, ou on fera un concours parmi vous pour savoir qui gagne (faudra nous donner les raisons de votre choix et préparer un petit quelque chose, à voir !)

La petite balade, c'est l'enfer. D'abord, les montagnes c'est joli de loin, mais pas quand il faut marcher dessus (je n'aime pas la montagne... remarquez, je n'aime pas non plus la mer, ni la campagne, ni la vill). Le désert et les steppes, je ne connais pas, mais je suis sûr que je n'aimerais pas... Les joueurs sont entourés des treize grands-pères (franchement Toungouska qui est censé être cacochyme, il a l'air en pleine forme. Peut-être le grand froid...), qui n'arrêtent pas de se plaindre d'être ralenti par les joueurs (en plus, parfois, certains marchent quasiment dessus sans s'excuser...).

Les joueurs peuvent aussi voir que, malgré ce qui a été dit, une bonne partie des enfants et pères dragons suivent à courte distance (on y va seuls, mais le soutien n'est pas loin, on ne sait jamais...).

Bon, au final, ils arrivent sur un plateau rocheux, sur lequel se repose un putain de gros dragon. Logiquement, vos joueurs n'ont jamais vu un dragon de cet âge. Si je me souviens bien, vous avez la description sur le site. C'est là qu'on se rend compte que les grands-pères ne sont en fait que des ados pré pubères avec de l'acné sous les écailles. Pour info, vous transportez aussi une grosse quantité de barbaque (cf. tradition draconique). Mais aussi que les grands-pères se sont mis d'accord pour présenter un front uni face à l'ancêtre qui passe les voir. A vous de voir qui vous choisissez comme porte-parole (évidemment, il est hors de question que ce soit un de vos joueurs)

Parlottes

La conversation va enfin pouvoir s'engager. Pour info, elle est totalement télépathique, puisque nous partons du principe que dans l'espace, ça reste encore le meilleur moyen de communication pour des créatures qui n'utilisent pas de technologie. C'est en fait, le mode de communication naturel des dragons pur jus. (dans l'espace, personne ne vous entendra crier). Donc, vos joueurs comprendront parfaitement ce qui se dit, ils auront même le droit d'y participer en tant que représentants du Céleste. Et cela, même si aucun de vos joueurs ne peut normalement utiliser la télépathie (ça risque même de les angoisser un peu vos joueurs. . . lirait-on dans leurs esprits ?)

Pour la conversation, voici les thèmes qui seront abordés et que vous gèrerez de main de maître. Dans notre grande mansuétude, vous êtes autorisés à changer la façon de poser les questions et leur ordre. Mais en gros il faudrait arriver à aborder les différents termes de la discussion. Ps. Ne vous étonnez pas du fait que Maera ne se découvre pas, elle ne sait absolument pas pourquoi cet abruti est ici, il devait attendre qu'elle l'appelle. Alors elle se méfie et préfère d'abord aller se renseigner. ? Tout le monde se dit bonjour, on se salue, on offre les cadeaux (Bokor n'en a pas). ? D'abord : « C'est quoi, ça ? » demandera Bokor en désignant les joueurs. En gros, il sera répondu que ce sont les envoyés de Papa. Le Grand Velkan !! Il est actuellement occupé et il ne peut pas venir, mais bon. . . en gros, on noie le poisson. Franchement, Bokor s'en fout comme de l'an -4 000 000 avant J.C. ? Par contre, l'opportuniste Bokor en profitera pour se renseigner sur la présence éventuelle des parents : « Ah ! Ils sont où vos parents ? Parce que je ne ressens pas leur présence. » Papa est sur la Lune et Maman est avec Papa, bien sûr ! mentiront les jeunes. ? « Etrange ! » notera le vieux sans rien rajouter de plus. Il est bien embêté le mec. Il a conscience que les enfants mentent, parce que même sur la lune,

normalement il aurait dû sentir Velkan, ou Maera. Il en profitera pour demander le nom des parents, ce qui est l'occasion pour les joueurs d'apprendre à leur tour le nom de la Mère. ? Ensuite, la conversation va tourner autour des histoires familiales, (cf. tradition draconique). Bokor aura droit à un rapide résumé de l'histoire des dragons sur la terre (avec plein de trous, notamment, on ne parlera pas des Récolteuses, ni du meurtre, ni des réceptacles) et lui-même parlera de sa vie exaltante dans l'espace (qu'est-ce qu'on se fait chier. . .) et si vous le souhaitez, vous pouvez incorporer des éléments de la création des dragons cf. aliénoïd et du background du jeu. ? Par contre, Bokor, au cours de l'histoire familiale des dragons, devra apprendre quel est le plus jeune de tous les dragons (en l'occurrence, Vorok). Si vous le souhaitez et voulez insister un peu, c'est même lui qui posera la question de savoir qui est le plus jeune. Autant dire que quand il verra la tronche de son fiston, lui-même tirera une drôle de tronche. Une tronche carrément visible, même pour les joueurs. On ne peut pas dire que les voyages en solitaire dans l'espace l'ont préparé à jouer la fourberie, chose à laquelle sont rompus les treize. Et voir son fils avec sept têtes, ça vous pose son homme après un long voyage. ? Lors du repas, vous constaterez que Bokor, malgré une certaine réticence, autorise Vorok à bouffer dans son assiette (virtuelle l'assiette). En fait, il pourrait même carrément le proposer à Vorok. C'est très symbolique (cf. traditions draconique) et en choquera certains (sauf Quet, Tougounska et Ancyte bien sûr). ? Après la bouffe, on en viendra aux choses sérieuses. Et pourquoi t'es ici, toi d'abord, qu'est-ce que tu viens foutre à la maison (je schématise un peu. . .) ? Là, le Bokor, il va se planter (il a des excuses, ça fait un bout de temps qu'il n'a pas bafgré comme ça), il dira qu'il venait prévenir Maera . . . et Velkan, bien sûr, que leurs créateurs (ou ce qu'il en reste) traînent dans le secteur spatial. ? Si tous les

dragons le remarquent, j'espère que vos joueurs en feront ainsi : au début, il a demandé les noms des parents, comme s'ils ne les connaissaient pas, alors que s'il fait un détour pour les prévenir, c'est qu'il est au courant de leur présence.

A vous de voir les différentes réactions des dragons et comment vous voulez gérer la sauce, soit les dragonnets font comme si ils ne remarquaient rien, soit, notamment Gwellarion, Jichin ou Vermithrax feront une drôle de tête et poseront des questions. A vous de voir... Vraiment... Agrémentez la discussion, moi, je n'ai pas d'autre idée... Ah si, je ne sais pas si vous estimez que les grands-pères connaissent leur origine. Alors comme ceci est un délire perso de notre part, faites vraiment comme vous le souhaitez. Vous pouvez carrément donner une autre origine aux dragons, je ne sais pas si nous exploiterons « officiellement » un jour le délire que j'ai eu

De toute manière, un événement étrange va se produire. Dans un superbe dégagement de mana lumineuse, Bokor va commencer à avoir un comportement des plus étrange. N'hésitez pas sur les phénomènes étranges et bizarres. Cf. le scénario sur Karnac. Les phénomènes lumineux aussi d'ailleurs : Bokor semblera carrément attaqué par des jeux de lumières. La lumière envahira son corps et lui donnera l'impression de vouloir repousser quelqu'un. Stupeur généralisée.

En fait, c'est exactement ce qui se passe. Tougouska, le vrai Tougouska est en train d'investir le corps de Bokor. Pour mémoire : Bokor revient d'un long voyage dans l'espace, il est quasiment vidé de toute mana. Par contre, il reste un aspirateur à mana. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle le Céleste évitait de venir sur Terre quand il avait le choix, le risque d'aspirer la mana sans contrôle à cause de la faim de son corps. Mais Bokor, il était certes vide, mais il s'attendait à trouver

Maera, alors il a prit le risque. Alors déjà qu'il a des difficultés à retenir sa faim de mana, gavé de bidoche comme une grosse oie, il s'est un peu relâché et maintenant, comme un con, c'est la mana qui cherche à l'investir. Une mana partiellement dirigée par un Tougouska en pleine forme (fantomatique la forme, mais en pleine forme quand même). Tougouska, il veut se retrouver un corps. Alors il tente le tout pour le tout.

Panique générale à bord. Les familles des dragons qui se tenaient à distance rappliquent à toute bringue. A vous de créer une bonne ambiance.

Après un moment de stupeur généralisée, toutes les personnes en présence sentiront comme qui dirait un changement dans l' « aura » de Bokor. Personne ne sait trop vraiment comment, mais on peut dire que « l'aura télépathique » de Bokor est totalement différente d'avant. Pour vraiment mettre les points sur les y, vous pouvez même le faire un peu parler télépathiquement. Rien de bien construit, plutôt le genre « je suis en train d'agoniser et je râle ». Si vous choisissez cette option, tant qu'à faire, ce sera plus une suite de mots décousue qui contiendra les mots : Maera, morte, au secours... sors de mon corps... je suis possédé, donne-moi ton corps... abandonne la lutte... Plus ou moins (vous pouvez rajouter, bien sûr d'autres mots). Le seul truc impératif sera qu'il n'y aura pas de phrase construite, comme si Bokor avait du mal à s'exprimer. Avec des périodes de blanc entre les mots. De même, si vous voulez faire dire autre chose à Bokor... (du style « J'ai oublié d'éteindre le gaz... mon squelette est caché dans le placard des joueurs... Libre à vous)

De même, c'est à vous de voir, Maera peut tenter de flinguer Bokor/Tougouska avant qu'il ne parle trop.

De toute façon, le bordel ne fait que commencer.

Midgard

Et voici... Midgard ! Comme un diable qui sort de sa boîte, il sort de terre. Et pas tout seul : avec lui, plusieurs de ses enfants et une tripotée de Troll. Dont certains sont en Phase Légendaire.

Voici ce qui se passe. Midgard, bien sûr, comme ses frères a senti l'arrivée de Bokor. Alors il est venu aux nouvelles, mais sous-terre. D'autant plus que tout le monde est venu ! Je vous rappelle que son but est quand même de tuer toute sa famille de ses propres mains. A l'ancienne...

Alors il est resté sous terre, attendant avec toute son armée le moment propice pour sortir et casser la tête à tout le monde.

Mais vous pouvez vous faire la remarque : mais Bokor, ce n'est pas son Père ?

Non ! Effectivement, mais sous terre, le pauvre Midgard il n'avait pas les moyens de le savoir. Il n'a senti qu'une puissance qui ne pouvait être que son Père (ou sa Mère).

Ensuite, quand Toungouska a jailli pour prendre possession de Bokor, cette pauvre taupe de Midgard c'est dit : « Bon dieu, ils aspirent la mana ! ça y est, le moment est venu ! Vengeance ! »

Et il est sorti de son trou, prêt à tuer tout le monde et à interrompre ce qu'il croit être le rituel d'aspiration de la mana terrestre. Mais bon, il n'est pas complètement frappé, il a préféré amener une armée avec lui.

Alors donc, il émerge de sous terre quasiment sous les pattes de Bokor/Toungouska. Et là, oh joie pour les joueurs, ils entendent un énorme cri télépathique : « Mais tu n'es pas mon père ? » Ça y est, il s'est rendu compte de son erreur ! Myope comme une taupe, on vous dit... Bon tant pis, maintenant qu'il est là, hors de question de laisser ce vieux faire mumuse avec la mana, alors il charge.

S'en suit une lutte titanesque entre Midgard et Bokor/Toungouska d'un côté, les enfants de Midgard

(vous avez vu leurs carac... ???!!), plus les Troll contre les grands-pères et leurs enfants. Bien sûr, les joueurs se retrouveront mêlés avec une joie indéfinissable à la bagarre générale.

Je vous laisse avec plaisir gérer la scène apocalyptique qui va suivre. A vous d'estimer les forces en présences et le côté spectaculaire de la chose. Mais tant qu'à faire, faites dans le spectaculaire et l'outrancier. En l'occurrence, c'est l'occasion de lancer des sorts non masqués, des dragons qui aspire la mana ambiante (je rappelle que vous êtes sur un focus bien chargé en mana, en plus Toungouska vient d'attirer une grosse quantité de mana, la zone est littéralement surchargée, considérez même qu'on peut tirer dessus sans aucune limite) et d'utiliser les Gros Sorts. Vous pouvez même utiliser des sorts familiaux. Donc, dans la zone va y avoir du sport. Surtout que vous pouvez imaginer que les dragons, ils ne sont pas venus sur le terrain les mains dans les écailles : la plupart des dragons qui sont sur les lieux, ils sont blindés en mana, il y a eu de la casse de réceptacle à grande échelle. D'où, tremblements de terre, tornades, tempêtes, gros sorts de zone,... une bonne panoplie des Gros Sorts. Que vos joueurs se rendent compte. Vous pouvez aussi en profiter pour faire de multiples métamorphoses partielles... Bien sûr, laissez quelques miettes à vos joueurs, il faut bien qu'ils s'amusent.

Au final, Midgard là je ne suis pas sûr, soit il casse simplement la tête à bokor et mort, soit il l'emène avec lui sous terre pour lui poser des questions et avoir des réponses... gagne, Bokor est puissant, mais actuellement il est un peu gêné par un truc qui lui est entré dedans, et cela se voit par des mouvements parfois erratiques lorsqu'il combat. La ponction de mana est stoppée. Mais grosse blague, quand Bokor finit par tomber à terre, une immense forme fantomatique et lumineuse d'un grand dragon sort de son corps et s'évanouie dans les airs. Les vieux font un massacre parmi les en-

fants de Mid et les trolls, mais ils perdent aussi pas mal des leurs. Midgard, une fois son forfait accompli, s'enfuit dans les tunnels et fait tout écrouler derrière lui. Il n'attend personne. . .

Les joueurs vont se retrouver sur un champ de bataille, avec plein de cadavre autour d'eux. La tension dans l'air est palpable. Les vieux viennent les voir, histoire de se mettre d'accord sur la marche à suivre. Un peu perturbés, ils n'aborderont pas

les sujets qui fâchent : la Mère, les relations Vokrok/Bokor. Au final, ils diront aux joueurs de faire leur rapport à papa et qu'ils peuvent repartir. Ils seront raccompagnés un peu brutalement à leur maison. Avec pour dernière consigne : si vous parlez à quiconque, hormis Papa, de ce qui vient de se passer ici, on vous tuera.

Voilà fin plus ou moins de la première partie du scénario.

Eradication

Le monde bouge

Quelques jours plus tard, les joueurs seront de nouveaux convoqués à une réunion du Conseil. S'ils s'en étonnent, les joueurs auront la joie d'apprendre qu'ils sont devenus officiellement les représentants du Céleste et qu'à ce titre, il faut qu'ils viennent pour discuter des événements passés.

Vous vous doutez bien qu'après les événements de ce petit scénar, il va y avoir une sérieuse discussion chez les dragons. Discussion à laquelle assisteront les joueurs. A eux de voir s'ils veulent participer ou simplement écouter. Et au master de présenter les choses à sa façon.

Mais attention, la réunion demandera de votre part une très bonne connaissance des sujets abordés et une bonne dose d'improvisation (il serait dommage que les joueurs passent leur temps à écouter et qu'ils finissent par s'endormir).

Il y a des jours comme ça...

Vous savez de ces journées où on a l'impression que rien ne va, que tout ce que l'on entreprend est voué à l'échec et que personne ne reconnaît les efforts que l'on peut faire.

Jichin a vécu un grand nombre de ces journées là depuis qu'il est à la tête du conseil et qu'il a vaincu la fronde de Vermithrax.

Sa famille est l'objet de moqueries, d'attaques insidieuses et d'autres fléaux qu'il ne voudraient même pas évoquer.

Et il voudrait bien que cela n'arrive plus, que sa famille inspire le respect et la crainte à tous, que son nom soit associé à celui des plus grandes réussites du conseil, SON conseil, que tous les dragons jouent le jeu, SON jeu, celui dont il a établi les règles en 1945. Et s'il doit y avoir de la casse pour en arriver là, c'est un sacrifice qu'il est tout à fait

prêt à faire accepter par les autres.

Jichin, un véritable ami de l'humanité.

Et les événements du Bhoutan sont une bénédiction pour lui. . .

Existe-t-il une bonne recette à base d'êtres magiques ?

C'est la question que s'est posé Jichin après avoir perdu une section entière dans une sombre histoire de poursuite de réceptacle sur fond de vendetta. Mais si vous savez bien, celle qui vous a été relatée dans « La dent du Bouddha ».

Et pas une petite section en plus, l'une des plus prometteuses à ce moment là.

Et en plus, quand on sait que les êtres magiques commencent à pulluler, que certains ont des pouvoirs à faire pâlir d'envie certains enfants dragons et qu'ils ont de plus en plus tendance à se regrouper en « loges », il n'a pas fallu longtemps à Jichin pour décréter qu'ils étaient devenus plus qu'une petite gêne sans conséquence. . . Et maintenant on sait qu'ils peuvent se transformer.

Et qu'ils sont vraiment dangereux sous leur formes originelles.

Ca met toujours un peu en colère.

D'où décision de les éradiquer. Ventiler, disperser les méchants êtres magiques qui essaient de s'en prendre aux dragons. Et oui, il est comme ça Jichin, il ne fait pas les choses à moitié.

Et quitte à faire un beau (sic) génocide, pourquoi ne pas commencer par les créatures qui peuvent s'en prendre physiquement aux dragons. C'est vrai quoi, si on ne peut plus avoir de supériorité physique . . . En plus, ces créatures sont assez peu discrètes, ça passera forcément dans la logique du secret et peu de dragons au conseil pourront s'y opposer. Adieu les ogres, croque-mitaines, géants et autres manticores qui font craindre pour la sécurité

des dragons (surtout des enfants en fait).

Ensuite, on pourra s'attaquer à ceux qui ont des pouvoirs magiques. Car tout le monde le sait, seuls les dragons doivent avoir des pouvoirs magiques. D'ailleurs seuls les dragons Asiatiques savent réellement s'en servir, n'est-ce pas ? Sacré Jichin, on reconnaît bien sa patte.

Donc exit les génies, Ccoas, démons et démons mineurs qui pourraient apprendre des sorts et empiéter sur le territoire naturel des dragons : la magie.

La réunion

Jichin va plus ou moins commencer la réunion par un : « Il y a de nombreux dangers auxquels nous ne prêtons pas attention. Je crois que maintenant, il va falloir que nous nous serrions les coudes pour lutter contre l'adversité. »

Tout d'abord, le cas Midgard. Ses intentions sont devenues claires : il veut tuer tout le monde.

Gros souci, sous terre, il est absolument intouchable. En plus le fait qu'il ait tué Bokor (ou qu'il semble l'avoir tué), n'inspire pas à être violent avec lui. Il faut absolument le neutraliser.

D'où, d'un commun accord, une proposition pour l'élimination systématique de tous les représentants de Midgard. Il faut l'isoler, l'obliger à sortir de son trou (littéralement) et puis l'abattre.

C'est à partir de là que Jichin installe les plans qu'il avait prévus. Finalement, l'intervention de Midgard l'arrange.

Il parlera des Trolls. Tous les dragons ont pu constater qu'il y avait des êtres magiques sous leur forme véritable. Ils ont aussi pu tous remarquer que sous cette forme, ils étaient tout de même assez balaises. Qu'en est-il des autres êtres magiques ?

Bien sûr, ils se tourneront tous vers Wiesarek.

Vous connaissez sa position, il répondra d'abord par un silence gêné, puis avouera finalement qu'il ne s'y attendait pas. Des êtres magiques sous leur forme véritable, il n'avait jamais vu ça. Peut-être est-ce le résultat d'une longue fréquentation d'un dragon de la puissance de Midgard qui a permis cela ? En tout cas, il est certain, que dans des conditions normales, cela ne peut pas arriver à la surface.

Vous l'avez compris, il ment comme un arracheur de dents. Et comme vous pouvez-vous en douter, les autres dragons ne sont pas dupes.

Mais comme Ancyte, qui possède lui aussi un gestalt, confirmera le fait, pour l'instant, les vieux laissent courir.

Mais Jichin reviendra à la charge. « Et les représentants du Céleste, ils sont tout de même bien puissants pour des créatures méprisables ? » , gros regard méchant sur les joueurs. (ps, s'ils en sont à jouer ce scénario, vos joueurs sont forcément puissants)

Là, le pauvre Wiesarek sera bien obligé d'être d'accord.

Mais, en fin stratège, Jichin n'insistera pas plus sur le sujet : il préfère y revenir un peu plus tard pour frapper un grand coup sur la table.

« Bien ! dira Jichin. Maintenant, ce sujet étant établi, je pense que comme moi, vous êtes arrivés à la même conclusion : Maera est morte, mais son esprit est toujours dans la mana. De plus, elle semble capable de se réincarner dans un corps de dragon. »

Plus ou moins à la stupeur des joueurs, il y aura effectivement une sorte de consensus à ce sujet. Quasiment tous les dragons présents seront d'accord pour dire qu'effectivement c'est l'impression qu'ils ont eue. S'en suit une courte discussion pour connaître le ressenti de chacun lors des événements. On posera la question à Quetzalcoatl (le grand spécialiste sur les questions de mana) sur les liens éventuels de la mana et de l'esprit de la Mère. En fourbe qu'il est, il mentira à moitié. Cette opportunité lui permet de s'expliquer sur le bassin de Mana en Amazonie. Il dira tout simplement que l'idée que la Mère se soit fondue dans la mana lui était déjà venue à l'esprit. Il soupçonnait déjà la présence d'une intelligence, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle il avait créé un gigantesque bassin où il récupérait la mana. Il espérait ainsi entrer en communication avec l'intelligence qu'il soupçonnait exister. Bon, d'accord, il n'en avait pas parlé avant à ses frères, mais c'est tout bonnement parce que ce n'était qu'une théorie, avec aucune certitude. Il voulait d'abord vérifier avant de les préve-

nir. Etc...

Manque de chance, son rituel avait été interrompu par la présence de deux dragons, Midgard et un inconnu. Ensuite on lui demandera s'il estime possible que l'esprit de la Mère puisse se réincarner définitivement. Il dira que c'est possible, peut-être, mais qu'il n'a aucune certitude. Il faudrait probablement énormément de mana et un corps pour réceptionner l'esprit.

Là, Jichin sourit.

Après une grande inspiration, il soumet, en souriant, son plan génial : « Eh bien ! C'est parfait, nous allons réunir toute la mana disponible, toutes nos compétences, tenter de trouver un réceptacle et ressusciter notre Mère. J'imagine que tout le monde est d'accord pour ce projet ? »

Autant dire que OUI ! Les treizes dragons sont évidemment d'accord pour tenter de faire revenir maman.

L'acceptation des joueurs ne sera demandée vraiment que par politesse. Il semble impensable que le Céleste refuse.

N'oubliez pas que si vos joueurs ont participé au scénario sur Karnac, une intervention de leur part pour raconter ce qu'ils ont vu sera fortement appréciée.

Alors ça y est, voici enfin un grand projet commun qui unit tous les dragons dans un grand élan fraternel (et paternel). Enfin, ils ne font plus qu'une famille...

Du moins, vous pouvez vous en douter, presque...

Evidemment, il y en a quatre que cela ne satisfait pas vraiment.

Dans l'ordre :

- Nous avons le Céleste. En soit, la résurrection de sa femme ne serait pas pour lui déplaire, son seul souci, c'est qu'à l'heure actuelle, avec ses difficultés pour gérer la mana et pour reprendre sa forme draconique, il se sent carrément en état d'infériorité. Même si Maera revenait sous une forme draconique qui n'aurait d'équivalent avec ce qu'elle était, elle serait toujours plus puissante que lui. Alors, bien qu'il fasse semblant de participer au projet, en sous-main, il fera tout son possible pour retar-

der l'échéance. A la rigueur, une fois que lui-même aura retrouvé toute sa superbe, il participera activement au projet, mais pour l'instant, Maera ne doit pas revenir. Et tout ça, sans montrer à ses enfants qu'il est un opposant au projet et sans dévoiler son état actuel de faiblesse. (ps : il avait des espions sur le lieu d'atterrissage de Bokor, mais pas des Nouveaux-nés qui sont trop voyants)

- Nous avons ensuite, bien sûr, Maera. Pour elle, c'est simple, si les autres abrutis réussissent à faire revenir Toungouska, sa supercherie sera éventée. Alors non seulement elle aura encore les « assassins » sur le râble, mais en plus elle devra justifier sa conduite à ses autres enfants et à son époux. Autant dire qu'elle ne se sent pas capable de le faire.

- Puis, Vermithrax et Ancyte pour une raison encore plus simple : si la Mère revient, elle pourra les désigner (eux et Toungouska) comme les assassins. Et alors là, bonjour les dégâts.

Ce superbe plan étant établi, reste à définir les moyens d'action :

- Tshuapa parlera enfin des recherches génétiques qu'il a menées : tenter de cloner une femelle dragon à partir des descendants. Il expliquera qu'il avance, qu'il essaye d'isoler les séquences purement draconique dans « l'ADN » draconique des descendants et ainsi de reconstituer une chaîne complète à partir de laquelle il pourra reconstruire une véritable femelle. Mais bon, son projet n'en est qu'à ses balbutiements et qu'il est loin d'avoir fini. En revanche, cela explique son obsession à vouloir protéger les descendants des Récolteuses.

- Anaphi fera des allusions sur des recherches génétiques concernant les dragons. A mots couverts, si vous le souhaitez, il évoquera son idée d'homo-draconicus. Mais de toute manière, il est prêt à partager le résultat de ses recherches pour l'avenir de la Mère. Peut-être qu'avec ses données et celle de Thsuappa, ils arriveront à quelque chose.

- Quet proposera évidemment toutes ses compétences en magie et ses connaissances dans le fonctionnement de la mana.

- Athabaska proposera une tentative pour faire un réceptacle technologique et temporaire pour l'esprit de la Mère en attendant qu'on arrive à un réceptacle purement biologique. Et à la limite, il peut tenter un truc pour essayer de construire un truc

pour essayer de discuter avec l'esprit de la Mère. Pour cela, il aura bien sûr besoin d'un échange d'information sur la magie. (notez bien ses précautions oratoires, il comprend que dal à la magie. . .)

- Nauru proposera de faire construire un laboratoire sous-marin. Ainsi, ils pourront être certains de pouvoir faire ce qu'ils veulent sans être dérangés par les humains ou les technomanciens. En soit, c'est une bonne idée, mais comme les dragons ne sont quand même pas des gens très confiants par nature, cela reviendrait à mettre tout le projet sous la dépendance de Nauru, alors cela sera gentiment refusé.

- On demandera aux joueurs de faire parvenir un message au Céleste comme quoi, la famille serait intéressée par la façon dont il fait ses nouveaux-nés. La technologie et la magie utilisés pourraient être franchement utiles pour faire venir à maturité le nouveau corps de la mère. Aux joueurs de voir comment ils répondent.

Ensuite viendra sur le tapis une idée lancée bêtement par Vorok : il sait que certaines créatures magiques sont capables de parler avec les morts. Peut-être serait-il bon de voir s'ils ne pourraient pas contacter l'esprit de maman ? Ceux qui nous suivent depuis un bout de temps ont vite compris que Vorok a trouvé là un moyen de se venger des feux-follets.

Loin de faire un flop, l'idée va enthousiasmer une grande partie des vieux. Ils se tourneront bien sûr tous vers Wiësarek.

Un peu gêné, il devra accorder qu'effectivement, les Feux-Follets sont aptes à parler avec les morts. Mais sous certaines conditions très précises et qu'il pense que dans le cas présent, ils en seront incapables.

Ce en quoi, personne ne l'écouterà. Seule l'idée générale sera retenue. Dans un grand élan du cœur, et sans aucune humanité, il sera proposé de capturer les feux-follets et de faire des expériences avec eux. Devant la réticence plus qu'évidente de Wiësarek et d'Ancyte, on promettra qu'ils seront bien traités. Mais comme c'est pour une « grande mission », ils feraient mieux de fermer leur gueule.

Donc, la chasse aux Feux-follets est ouverte.

A vous de voir, pour les actions des uns et des autres et pour le reste de la discussion et les dis-

positions prises.

Une seule chose est certaine, c'est que Gwellarion, à la surprise générale, proposera quelque chose.

Il l'admettra lui-même, il n'a pas les compétences magiques, ni technologiques, ni financières pour aider dans ce grand projet. Par contre, il pourra s'occuper des êtres humains étranges et du dragon ivoire dont ont parlé les joueurs (Cf. Jeu de piste, Vitti ex-jardinier du Vatican et Wenceslas).

Autant dire que personne ne comprendra de quoi il parle. Impossible de voir le lien existant entre cette affaire ancienne et la résurrection de la Mère. Donc, on lui parlera plus ou moins comme à un attardé, et il sera autorisé à faire ce qu'il veut. (Mais oui, tu es gentil. Va faire mumuse avec tes soldats. . .)

Profondément vexé, Gwellarion boudera et fermera sa gueule. Un autre plan mûrit dans son esprit qui est vraiment loin d'être celui d'un débile. . .

Bien, cette partie de la réunion étant finie, il sera demandé aux joueurs de bien vouloir laisser le Conseil discuter sans eux. Ils ont encore des choses à traiter, mais comme cela ne concerne pas la résurrection de la Mère, ben, ils n'ont qu'à foutre le camp.

Ils peuvent partir chez eux, un avion sera mis à leur disposition.

La suite sans les joueurs

Suite du Conseil sans les joueurs Voici ce qui s'est passé. Une fois les joueurs partis, au final, Jichin va remettre sur le tapis sa marotte du moment : l'élimination des êtres magiques.

Evidemment et comme d'habitude, Wiesarek va péter un plomb, Ancyte va pousser de hauts cris et certains seront un peu sceptiques.

Mais cette fois-ci, Jichin a des arguments de poids dans la balance :

- La puissance démontrée des êtres magiques n'est plus à faire et bon nombre de dragons commence à les trouver un peu trop gênants.

- Si les êtres magiques sont aptes à prendre leur forme naturelle, ils n'en sont que plus dangereux. A la fois en terme de puissance et pour le Secret. Si les dragons sont, on le sait, dans l'incapacité de se transformer en présence d'humains, quid des êtres magiques ?

- Si le Céleste commence à utiliser les êtres magiques cela va poser un problème à long terme. Effectivement, jusqu'à présent, les émissaires du Céleste (Nouveaux-Nés), étaient à la fois peu nombreux, stupides et totalement prévisibles. A l'inverse, s'il utilise les êtres magiques, il va se retrouver avec un vivier d'émissaires potentiels quasi-illimité, et qui en plus est, beaucoup plus varié et compétent que les Nouveaux-nés. En disant ça, Jichin joue bien le coup. Cette annonce de son inquiétude d'un renforcement de la puissance du Céleste modifie sa position envers lui. Jusqu'à présent, pour tous les dragons, il était totalement inféodé au Céleste, chose que de nombreux dragons n'apprécient pas. Par contre, en disant cela, il montre aux sceptiques qu'il n'est pas autant qu'on pouvait le croire sous la coupe du Céleste. Ainsi, il se rapproche un peu des dragons réfractaires au Céleste en montrant que lui aussi il craint le vieux (et qu'il est éventuellement prêt à agir contre lui).

- De plus, les êtres magiques tirent leur mana directement de la mana terrestre (à la différence d'eux, les dragons, qui génèrent leur propre mana). Ainsi, à chaque fois qu'un être magique naît, c'est une partie de la mana terrestre qui est pompée. Et plus, ils sont puissants, plus ils tirent sur la mana. Sans parler de ceux qui peuvent lancer des sorts. Donc, comme ils vont avoir besoin de toute la mana terrestre disponible pour faire revenir la Mère, les êtres magiques risquent de devenir des « parasites ». C'est fou ce que certaines personnes peuvent avoir des conceptions fausses.

Après une demande de confirmation de Quet, qui restera franchement et carrément dans le vague, en disant qu'il n'y a vraiment aucune certitude, Jichin insistera pour savoir s'il y a un risque. Quet ne pourra que dire que c'est possible.

Donc, en conclusion, l'hypothèse n'est pas à écarter. Par mesure de précaution et pour les raisons citées plus haut, l'élimination des êtres magiques va être mises au vote.

Ancyte va tirer la tronche mais comme cette élimination utilise pour prétexte la résurrection de maman, il peut difficilement dire non. En revanche, il tentera de limiter les dégâts. Il proposera de ne pas faire une élimination systématique (et surtout pas de son gestalt. . .), qui engendrerait trop de pro-

blèmes, mais il faudrait mettre en place certaines mesures. La proposition d'Ancyte sera acceptée. Cf plus loin pour savoir qu'elles seront les conditions exactes d'élimination.

Gwellarion surprend tout le monde en restant neutre. Il refusera d'expliquer ses raisons, mais vous les découvrirez plus tard.

Autant dire que la proposition de Jichin sera adoptée.

Wiesarek partira de la réunion en claquant la porte. Il ne reviendra pas avant que cette décision stupide et meurtrière soit annulée. Il acceptera de participer au projet de résurrection de la Mère, mais rien d'autre (il va d'ailleurs directement dire ce qu'il pense aux joueurs).

Suite à la houleuse discussion qui va s'en suivre, le principe d'élimination s'étalonnera de cette manière et par ordre de priorité : A priori, cela passera par un message officiel du Conseil diffusé sur The Claw.

- Élimination systématique de tout être magique vu sous forme légendaire, ou dont on sait formellement qu'il en a la possibilité.

- Élimination des êtres magiques dont on estime que la puissance peut représenter un danger pour un dragon. Ce qui fait que l'être qui atteint la phase de transformation et qui possède de vaste capacité de nuisance est considéré comme une cible (donc en gros, tout ce qui va avoir une caractéristique physique pouvant être utilisé en combat à 8, ou alors qui possède des pouvoirs magiques utiles en combat ou qui peuvent représenter un danger). Concernant cette catégorie, autant dire qu'il est plus facile de nommer les êtres magiques qui n'entrent pas dans cette catégorie.

- Élimination de certains êtres magiques considérés comme des nuisances à partir du moment où la phase Connaissance est atteinte (cette demande est plus généralement spécifique d'une famille de dragon par rapport à une race d'êtres, par exemple : les bleus souhaitent l'élimination quasi-systématique des Gremlins, les Serpents de Mer avec les Krakens, les Argentés avec les Striges. . .) Dans ce cas, les éliminations sont à la charge des familles qui ont fait la demande. Il est demandé aux familles non concernées une simple coopération sur d'éventuelles informations permettant de

localiser la créature.

- Concernant le statut des êtres faisant parti d'un gestalt : en dehors du cas particulier des EM aptes à se transformer, le dragon à la tête du gestalt (il est obligatoirement à la tête, puisqu'il est le dragon. . .) est comme d'habitude considéré comme responsable des actes de ses compagnons. Tant que le groupe se comporte de manière « honorable », les membres du gestalt ne craindront rien. Par contre, à la moindre faute, il devra laisser le coupable se faire abattre sans résistance (dans sa grande mansuétude, le Conseil ne demandera pas que la sentence soit appliquée par le dragon lui-même). Dans le cas où le dragon montrerait la moindre résistance, il ne peut y avoir de demande de Vendetta si jamais il venait à périr alors qu'il défend un être coupable.

- Tout dragon appartenant à un gestalt doit en faire la déclaration et faire un rapport circonstancié sur les évolutions des êtres magiques qui le servent. S'il ne le fait pas, il entre dans le cas précédent et est considéré comme rebelle.

- Tout dragon aidant un être magique à échapper à la justice sera considéré comme rebelle. En fonction de l'aide apporté, le Conseil lui appliquera une juste sanction.

Vous trouverez ci-joint la liste des êtres magiques les plus courant entrant dans la catégorie dangereuse :

Alfe, Basilic, Bosch, Ccoa, Cerbère, Démon Mineur, Dragon, Farfadet, Faune, Fayette, Feu-Follet, Garou, Gargouille, Géant, Génie, Goule, Golem, Gremlins, Griffon, Harpie, Hsiao, Hyppogryffe, Incube, Kobold, Korri-gan, Kraken, Lamie, Licorne, Mandragore, Manticore, Méduse, Minotaure, Niveleur, Ogre, Oni, Phénix, Pixie, Pygmée, Raksasha, Roc, Sahng-Yang, Sirène, Sphinx, Strige, Succube, Tengu, Troll (mention spéciale, il entre dans la catégorie apte à se transformer et doit être abattue à vue), Yéti.

Suivi des catégories spécifiées par famille de dragon.

Pour les féérique, les Dorés et les Wyverns : aucune consigne spécifique et pour cause. . .

Pour les Hydres : tous !!!!

Pour les Argentés : Strige, Incube, Succube, Vampire, Sphinx, Sirène.

Pour les Asiatiques : Oni, Ccoa, Génie, Tengu

Pour les Rouges : Phénix, Salamandre, Korri-gan.

Pour les Verts : Dragon (avec demande de rapatriement des corps)

Pour les serpents à Plumes : Ccoa, Démon mineur, Fayette

Pour les serpents de Mer : Kraken

Pour les Bleus : Gremlins

Pour les Noirs : Strige, Lamie, Péryton, Golem

Pour les Blancs : Cerbère, Minotaure, Goule.

Le cas des êtres magiques joueurs

Il serait étonnant qu'aucun des êtres magiques qui composent votre groupe de joueurs n'appartienne à l'une ou l'autre des catégories. Surtout si vous avez respecté la chronologie de nos aventures. Plusieurs même devraient être en transformation.

Mais votre groupe va posséder un statut assez particulier, puisque qu'il sera officiellement déclaré comme Emissaire du Céleste, et à ce titre sera officiellement intouchable, sauf sur ordre direct du Conseil.

Tous les dragons de la planète (du moins ceux qui sont joignables) recevront le curriculum vitae des joueurs, leur adresse et une photo d'eux.

La colère du papillon

Quelques temps après, disons une semaine, les joueurs voient débarquer un Wiesarek absolument furax. Mais furax de chez furax.

Tout d'abord et sans préambule (surtout sans blague), il les traitera de tous les noms d'oiseau possibles et imaginables, puis, il demandera ce que venaient foutre les joueurs là-bas. Lui, les êtres magiques, il les connaît bien, et vous n'arriverez jamais à lui faire croire que le vieux en utilise en tant qu'émissaire. C'est complètement débile. Alors il aimerait bien savoir pourquoi les joueurs se sont présentés comme tels.

Donc au choix, ou les joueurs persistent dans leur mensonge et disent qu'ils sont bien envoyés par le vieux, ou ils disent la vérité.

Dans ce dernier cas, Wiesarek demandera qui sont les dragons qui ont pu monter une telle arnaque. Il laissera sous-entendre que Jichin est certainement l'un d'eux. Il en connaît d'ailleurs la raison. S'en suivra une explication. (à voir dans la suite du supplément, mais pas forcément à révéler.)

La guerre aux êtres magiques est déclarée. Et Wiesarek considèrent que les joueurs en sont responsables. Il ne fera rien contre eux, mais ils peuvent s'attendre à ce que ça discute sur leur dos. En gros, les joueurs n'ont plus rien à attendre de la famille féérique, ils ont mis tout le monde dans la merde, à eux de gérer. Surtout que lui, il va se mettre au vert pendant un certain temps.

En partant, il croisera un homme qui vient frapper à la porte des joueurs. Cet homme sera accompagné d'un nouveau-né. Il se présentera comme un envoyé du Céleste et il vient collecter les infos des joueurs après les événements de la semaine.

L'échange sera poli, mais Wiesa jettera un regard étrange aux joueurs. Du style : je croyais que vous n'étiez pas des agents de papa, qu'est-ce que viennent foutre ici ces personnes ? Toutes ses certitudes sur la non appartenance des joueurs à l'organisation montante de papa seront ébranlées et en partant, il sera plus que sec (Elle n'est pas finie cette histoire, nous en reparlerons plus tard. Là, à cause de vous, j'ai des choses plus importantes à organiser)

Le couple humain, nouveau-né, va proposer aux joueurs de faire partie de l'organisation du Céleste. Aux joueurs de décider si oui ou non. Mais il ne parlera pas de la semaine, le Céleste est déjà au courant de tout ce qui s'est passé...

En échange de cette protection, il leur sera bien évidemment demandé de bien vouloir signaler leurs déplacements à un envoyé du Conseil. Tout cela, bien sûr, pour éviter qu'ils ne soient par erreur pris pour cible. Le Conseil se chargera de prévenir les dragons qui se trouvent sur le lieu de destination de leur arrivée pour éviter toute erreur. A cet effet, un

contact leur sera fourni.

Je vous laisse la joie d'annoncer la nouvelle à vos joueurs. Les voici officiellement Emissaires du Céleste et seuls Etres Magiques à l'abri des représailles des dragons. En plus, ils vont être en permanence fliqués et tout le monde les connaîtra et pourra suivre leurs déplacements. Cela simultanément avec – officieusement et grâce à Wiesarek – le statut de responsables de la guerre contre les êtres magiques.

Je pense que cela peut générer quelques intéressants scénar de vengeance d'êtres magiques quelque peu vindicatifs, ainsi que de nombreux soutiens dans de nombreuses communautés (là, je plaisante, boucs-émissaires ? Vous avez dit : « Boucs-Emissaires ? »)

Et pour rigoler et s'en servir comme diversion, le Céleste fera son possible pour les désigner comme ses émissaires (envoi de Nouveaux-Nés, copinage avec eux, éventuellement soutien logistique ou armé...). Bien sûr, il ne les incorporera jamais réellement dans son organisation, mais ils lui seront très utiles en concentrant l'attention sur eux.

Voici donc les événements qui découleront directement de cette réunion du Conseil. Réunion qui sera la dernière avant un gros bout de temps.

Je pense que la mise en place d'une telle situation vous donnera la possibilité de mettre au point divers scénar. Sachant que la situation "paranoïaque" va durer un certain temps.

C'est ainsi que le destin de milliers d'êtres magiques fut scellé par quelques unes des plus vieilles créatures de la planète. Et par vos joueurs. Mais tout ceci fait maintenant partie de l'histoire. Le reste est à vivre au quotidien.

Ou à mourir...

Il est amusant de noter qu'à la suite du vote, certains Yeux chargés de surveiller Ancyte dirent l'avoir vu extrêmement heureux et sourire béatement. Certains prétendent même qu'il aurait dit que tout allait pour le mieux.

Les réactions

Autant le dire tout de suite, une telle décision a fait le tour de la terre (draconique) en moins de temps que ne l'aurait fait le Concorde. Les réactions dans

la communauté draconique ont été diverses mais on peut tirer quelques lignes maîtresses pour certaines familles.

Les dragons argentés

Cela faisait déjà longtemps que les dragons argentés trouvaient que les êtres magiques prenaient trop de liberté et de distance vis-à-vis des dragons. Et ça, c'est bien l'une des choses qui les gênent le plus. Alors voir qu'en plus les loges d'êtres magiques peuvent être de réels adversaires, que le nombre de leurs membres ne fait que croître, ça devient vite agaçant.

Et on n'agace pas un dragon argenté sans en payer le prix. Autant Anaphi et sa famille ne sont pas très prompts à abattre tous les êtres magiques qui peuvent croiser leur route, autant tous les renseignements sur leurs regroupements, leurs puissances financières politiques ou de toute autres nature que ce soit sont considérés comme étant extrêmement précieux (et comme une très bonne façon d'avoir la bienveillance du grand père).

Mais Anaphi n'est pas Athabaska. Les renseignements qu'il récupère, il les utilisent tous. De très nombreuses loges ont vues leurs activités entravées par des coups tordus des dragons argentés. Ceux-ci n'hésitent pas à leur mettre même des autorités humaines sur le dos quand ils ne peuvent plus s'en charger. Et font d'ailleurs en sorte de ramasser les pots cassés sans que le secret ne soit dévoiler.

Mais les nombreux membres de loges qui sont actuellement recherchés par la police ou par les services des impôts ne peuvent plus vraiment s'occuper de leurs petites affaires.

Et pour les plus réticents, il se trouve toujours un dragon belliqueux intéressés par les renseignements que peuvent leur apporter les dragons argentés.

Les dragons asiatiques

Trop heureux de se venger des récentes humiliations, les dragons asiatiques se sont lancés dans plusieurs chasses aux êtres magiques, toutes couronnées de succès.

Leur tableau de chasse commence à être très impressionnant. Tout être magique avéré qui croise

le chemin d'une famille asiatique et qui pourrait mettre en péril le secret de l'existence des dragons est systématiquement abattu. Et dieu sait que les asiatiques ont une conception toute particulière du péril (jaune).

A l'heure actuelle, les dragons asiatiques s'occupent principalement des « grosses brutes sans cervelle et sans honneur ». De nombreuses loges ne se sont pas laissées abattre si facilement, en particulier une loge de cerbères américains qui jouèrent Waco.

Cependant, sur l'ensemble de la planète, on compte déjà les morts par centaines. Et les Argentés font tout par derrière pour que les enquêtes policières (si enquête il y a) soient vite classées. De toutes façons, les asiatiques font un travail très propre et il n'y a que rarement de traces ou de témoins pour signaler qu'un meurtre vient d'avoir lieu.

Autant le dire tout de suite, les dragons asiatiques ne sont plus très bien vus dans la société des êtres magiques. Et les quelques dragons asiatiques qui formaient des gestalts sont vite devenus rebelles et pourchassés comme traîtres à la cause. Ou comment devenir rapidement sans attaches...

Mais au fait, qu'est-ce qui peut expliquer le comportement étrange de Jichin pendant tout ces événements ?

Jichin est fourbe, ça tout le monde le sait. En discutant avec les joueurs et en les poussant à se présenter comme les envoyés du Céleste, il avait plusieurs intentions à l'esprit :

Tout d'abord, et comme depuis peu, il voulait enfin éliminer les êtres magiques qu'il commence à trouver vraiment gênants. Le fait de présenter les joueurs comme envoyés du Céleste lui permettait de lancer son grand projet d'élimination (en plus, la suite des événements s'est merveilleusement passée pour lui, avec l'apparition imprévue des Trolls sous leur forme légendaire et peut-être même celle de vos joueurs, il jouait sur du velours).

Ensuite, en les reconnaissant comme les envoyés du Céleste, exclusivement reconnus par lui, il voulait faire croire qu'il était toujours en relation avec son Père, et que lui seul restait dans les secrets de Velkan. En fait, c'est faux, ça fait un bout

de temps qu'il essaye de contacter Velkan sans succès. Mais ça fait toujours bien de faire croire que l'on est encore le bras droit du Chef.

Et encore, en proposant cette élimination des êtres magiques, il veut se faire bien voir par les dragons qui craignent le Céleste. Ainsi, en proposant « d'affaiblir » Velkan en lui enlevant de la main d'œuvre, il veut faire croire qu'il n'est pas complètement inféodé au vieux. Il compte récolter de cette manière une position plus consensuelle au sein du Conseil.

Grâce à cette manœuvre, il se repositionnait et gagnait des appuis.

Les dragons blancs

Voir le Duo Maudit un peu plus loin.

Les dragons bleus

Des expériences, des tueries, des choses nouvelles à découvrir ? Les dragons bleus sont partout, soit en expérimentateurs soit en tant que fournisseurs. Et Athabaska est enfin heureux.

Le dragon céleste

Voir le Duo Maudit un peu plus loin.

Les dragons dorés

La position des dragons dorés est difficile à tenir. Malgré le côté pacifiste de l'organisation, ils font le maximum pour participer à l'éradication. En revanche, ils se sont proposés de jouer les avocats et les modérateurs.

Ainsi, lorsqu'il y a, par exemple, un doute sur la nature d'une proie (chassable, pas chassable) les dorés font une enquête tout en essayant de refréner les envies de meurtre des autres dragons. Leur but étant de parvenir à sauver des êtres magiques en jouant sur les "lois" de la chasse établies par le Conseil.

Cela peut prendre la forme suivante : « Oui, nous admettons que cette créature est puissante, mais nous n'avons absolument pas la preuve qu'elle est apte à se transformer. Nous rajoutons, à sa décharge, qu'à chaque fois qu'elle a fait étalage de sa puissance, c'était pour aider un dragon.... et cela

à plusieurs reprises. Non ! Décevant, il nous est impossible de considérer que cette créature représente le moindre danger pour notre race. Elle serait plutôt une fidèle alliée. De plus, elle est d'accord pour se mettre à la disposition de notre famille et de nous apporter toute aide nécessaire. Aussi, nous demandons à l'aimable assemblée, que cette pauvre créature soit épargnée. Refuser une telle demande, reviendrait, je le crains à trahir les règles que nous avons nous mêmes établies. En toute bonne conscience...etc »

Mais il est à noter que, en plus des alliances qu'Ancyte peut passer et qui seront décrites un peu plus loin, celui-ci mène deux projets supplémentaires. Tout d'abord, les avancées génétiques et les recherches en cours sont pour lui une aubaine pour attaquer de manière détournée les modifications génétiques qu'ont subi les dragons. c'est pour lui une vision encore un peu floue mais c'est surtout une opportunité à saisir. Et Elles ne sont pas si fréquentes que ça ces opportunités. . .

Enfin, Il commence à distiller des informations ou des modifications dans les recherches des dragons verts pour que ceux-ci finissent par trouver que les dragons ont été victimes de modifications. Et il attend impatiemment d'en récolter les fruits lors d'un prochain conseil.

Les dragons féériques

Pas un papillon de la terre n'ignore la décision du conseil. SI dans certaines familles cette décision, comme toutes les autres décisions du conseil, peut passer inaperçue, chez les féériques, elle a fait l'effet d'une bombe atomique.

Il faut dire que dans les forêts du nord de l'Europe, des centaines de paires d'ailes de papillons frémissent de rage. En moins d'une journée, tous les dragons féériques de la planète furent mis au courant, des sorts de télépathie crépitèrent et même les plus rebelles des rebelles furent mis au courant.

Et, par voie de conséquence, l'écrasante majorité des êtres magiques fut au courant en moins de 24 heures.

Wiesarek tiendra parole : il fait sécession avec le Conseil. Pendant toute la période de la guerre contre les êtres magiques, il ne fréquentera que deux dragons : Ancyte assez régulièrement (c'est

le seul à s'être véritablement opposé au Conseil et qui fait son possible pour sauver autant d'êtres magiques que possible et Gwellarion par obligation). En dehors de ça, il va carrément passer dans la clandestinité et organiser un réseau de sauvetage d'êtres magiques. Il la jouera défensif (il n'a pas envie que ses frères le pourchassent directement). Autant dire que pour l'organisation de son réseau, Pendergast deviendra un allié des plus utiles. Nombreux seront les dragons féériques qui agiront pour cacher les EM et qui seront ainsi déclarés rebelles. Par contre, il aura aussi un gros souci : tous les êtres magiques ne lui seront pas reconnaissant.

En effet, voyez les caractères malfaisants et retors de nombreuses races d'êtres magiques, certaines ne se gêneront pas pour jouer les traîtres au sein même de leur propre race. Les dénonciations seront fréquentes et beaucoup de dragons féériques et êtres magiques seront victimes des dénonciations d'autres EM.

Les dragons rouges

Voir l'alliance impie un peu plus loin.

Mais vermithrax n'est pas homme (ou dragon) à se contenter de ça. Il pressent que cette guerre n'amènera rien de bon aux dragons (sauf une future destitution de Jichin. . .) aussi ne veut-il surtout pas disperser ses forces.

Son but reste d'accumuler un maximum de réceptacles et si le caniche asiatique veut tuer de l'être magique, grand bien lui fasse, il aura moins de monde pour la récolte !

Mais, pour ne pas être accusé de ne pas participer à la chasse, il mis en place une équipe de dragons rouges qui doivent être présents sur tous les fronts et faire en sorte que l'on croît qu'un maximum de dragons rouges en font partie. De la poudre aux yeux en somme.

Les dragons noirs

Gupta n'a rien contre les êtres magiques. Pas plus que contre les dragons. Il les voit juste comme des cibles potentielles pour des contrats. Et le reste de sa famille a la même vision.

Il n'y a donc pas de changements notables dans l'attitude des dragons noirs et ils ne se mettent pas

à abattre les êtres magiques sans raisons. Du moins pas sans raisons sonnantes et trébuchantes.

Et ressusciter la Mère ? Gupta a beau vivre en Inde, il ne croît pas mais alors pas du tout à la réincarnation.

Les dragons verts

Tshuapa n'a rien contre les êtres magiques mais n'as pas vraiment les moyens de ne pas participer à la chasse. Seulement, très peu de dragons verts font ça avec enthousiasme.

Les hydres

Les êtres quoi ? Ah oui, ces trucs pleins de jus rouges qui tache ! C'est bon mais c'est pas toujours très facile à attraper.

Vous me parliez de quoi au fait ?

Ca, c'était la façade, maintenant, il y a les vraies activités des hydres. mais que ce soit dans le période de guerre ou la suivante, nous en reparlerons plus tard.

Les serpents à plumes

Quetzalcoatl recommence ses expérimentations sur un bassin de mana. Mais ce coup-ci au grand jour et avec toute l'aide dont il peut avoir besoin. Autant dire que ça lui prend tout son temps et qu'il ne pourchasse pas trop les êtres magiques. Et comme il devient capricieux et que ses enfants doivent répondre à la moindre de ses sollicitations, eux aussi sont un peu charrette.

En fait, il crée deux bassins, un en Amazonie (on ne change pas une équipe qui gagne) et un en Afrique. Si l'un échoue, il y aura toujours le second en sécurité.

Et il y a tout plein de dragons bleus autour pour faire des expériences de physique amusante.

Les serpents de mer

Après avoir voté l'éradication des êtres magiques en échange d'une reprise du moratoire sur la chasse à la baleine, Nauru est vite retourné se faire bronzer en dérivant dans le Pacifique. Et il laisse ses enfants faire ce qu'ils veulent avec ces petites pré-occupations terrestres.

Vous y croyez vous à la prétendue placidité de Nauru ? Franchement, Il ne dit jamais rien lors des conseils mais, comme Gwellarion, il a lui aussi identifié une menace bien plus importante que quelques êtres magiques.

Il a vu ce dont les druides sont capables et ne compte pas les laisser faire. Et ce coup-ci, il a bien compris que Gwellarion serait de son côté. Aussi fait-il tout pour se rapprocher de son frère violent et mettre en pace des unités un peu plus spécialisées.

Les wyverns

La réaction la plus surprenante vint de Gwellarion :

GWELLARION DEVIENT LE MEILLEUR AMI DES ETRES MAGIQUES !

Il y a plusieurs raisons à cela :

Gwellarion est maintenant au courant de l'existence de Wenceslas, il est aussi au courant de la disparition momentanée de son père. Il sent bien l'ensemble des tensions qui existent dans le monde draconique. Et n'étant pas la moitié d'un abruti, il anticipe la guerre qui se prépare (après tout, dans sa folle jeunesse, il a participé à des guerres chez les humains et il sait en reconnaître les prémices).

Mais voilà, il a un souci : les Druides. Il les connaît assez bien (cf. Nature) et sait qu'il est sans défense contre eux (tout est relatif). Et il a reconnu dans les élucubrations et les pouvoirs de Wenceslas décrits par les joueurs un Druide puissant et dans les phénomènes se passant lors de la rencontre avec Bokor, la réactivation des Ley Lines.

Et il a déduit de tout ça qu'il va y avoir probablement une guerre. D'abord entre les dragons et les êtres magiques, ensuite certainement entre les dragons eux-même. Et dans le futur, obligatoirement contre les druides (surtout si le projet de résurrection de la Mère abouti). De plus, même si les autres ont écarté l'hypothèse, l'assassin de la Mère court toujours, donc il est persuadé qu'une famille de dragon au moins se mettra en travers du chemin.

Et que lui faut-il pour mener à bien une guerre ? Des alliés...

Raisonnement logique. Mais le problème, c'est de savoir quels seront les frères qui s'allieront à

lui, tout en sachant qu'il est méprisé par nombre d'entre eux, qu'ils ne respectent pas les règles et que parmi eux se cache l'Assassin.

Donc, ses frères sont plus ou moins out. Les humains, trop faibles, trop inconstants et surtout trop nombreux. Les alchimistes...impensable pour lui. Les Enfants wyverns, pas assez nombreux, trop humains et soumis à la loi des Druides, même s'il sait qu'il peut compter sur la plupart d'entre eux.

Reste les êtres magiques. Au fil du temps, il a pu se rendre compte que certains étaient de puissants guerriers (chose qu'il apprécie au plus haut point). De plus, il est l'un des rares dragons à avoir un fort prestige chez les êtres magiques (pas chez tous, c'est certain, mais en tout cas chez les "brutes").

Et, pour pouvoir disposer d'une base suffisamment large d'êtres magiques qui seraient prêts à l'aider, il a décidé de faire ce que personne n'aurait jamais pensé qu'il ferait : ouvrir des stages de combat pour les êtres magiques.

Ces stages sont d'abord réservés aux êtres magiques plutôt orientés combat, de préférence ceux qui forment des gestalts avec une wyvern, puis les êtres dont le dragon est d'une autre race et ensuite des êtres magiques tout seuls.

Il y aura les stages "classiques", dont les professeurs seront des wyverns du "cercle intérieur" et, pour les meilleurs élèves, des cours collectifs avec Gwellarion. Et pour le top du top, pour ceux qui rendront un grand service à Gwellarion, des cours particuliers.

Le mode de paiement se fera simplement par des services dus ou rendus.

A charge pour les êtres magiques d'arriver jusqu'à lui. En soit, s'ils y arrivent et qu'après ils arrivent à rester vivants, c'est vraiment la crème de la crème. Evidemment, cette activité de Gwellarion en cette période fera qu'il sera très surveillé et qu'on essaiera d'éliminer les êtres magiques qui ont fait les stages. Mais personnes n'osera lui dire en face qu'il se comporte en rebelle et personne n'osera non plus aller chez lui pour flinguer les êtres magiques qui habitent dans ses grottes. Par contre, il y aura plus ou moins un cordon de sécurité (qui se fera d'ailleurs régulièrement « défié » par les wyverns) autour de l'habitat de Gwellarion, pour empêcher les EM d'arriver et de partir de chez lui. Mais un truc lâche, avec surveillance des accès plus

qu'autre chose.

Pour Gwellarion, l'intérêt de ces stages est multiple :

- Augmenter l'aura qu'il peut avoir auprès des êtres magiques un peu brut de décoffrage (ainsi qu'envers les autres).

- Créer une sorte de fidélisation à la famille wyvern. Et les enfants dragons des autres familles qui participent à ces stages avec leur gestalt seront de précieux alliés pour de futurs combats en particulier sur le plan politique dans lequel il n'est pas réputé pour être un valeureux combattant.

- Ensuite, cette action fera très certainement de Wiesarek un allié potentiel, malgré la jalousie de celui-ci : après tout il lui pique ses gosses. Mais après l'annonce de Jichin d'abattre des êtres magiques, avoir Gwellarion à ses côtés est non négligeable.

- Et enfin, en multipliant les contacts que sa famille peut voir avec les êtres magiques, il peut créer des tactiques de combat contre certaines races, avoir une base de données des êtres magiques dangereux et de ceux qui pourront toujours lui être utile.

- Sans oublier que, outre le fait que cela fait un coup de pub et d'alliance avec plein d'enfants dragons et d'êtres magiques, il disposera aussi, si les druides se multiplient, si d'autres dragons lui cherchent noise, d'une armée discrète, bien entraînée et qui ne risque pas de se faire contrôler par le premier druide venu.

L'annonce de l'ouverture des stages se fera carrément sur The Claw. De manière tout à fait officielle. Gwellarion foutra comme ça un bordel généralisé, ce qui n'est pas pour lui déplaire. Mais il espère aussi que les plus perspicaces y verront un avertissement de la guerre qui s'approche.

En effet, tout le monde va se demander pourquoi Gwellarion fait soudain ce virage à 180°. La réponse qui reviendra le plus souvent c'est qu'il doit préparer une guerre et qu'il lève une armée. Tout ça, bien sûr, sous forme de rumeurs et de on-dit. Personne, pas même ses frères n'oserait s'opposer carrément à Gwellarion.

Et par rapport à Velkan qui peut s'inquiéter de ça, Gwellarion répondra très logiquement que les êtres magiques sont des ennemis en puissance, et qu'il

vaut toujours mieux avoir ses ennemis près de soi. Et aussi que lui, Gwellarion, le fidèle entre les fidèles, met une armée à la disposition (secrète) de Papa. Une action d'un être magique peut être commanditée par n'importe lequel des enfants, c'est finalement un moyen d'action très discret et impersonnel.

L'alliance avec Nauru

Non contents de comprendre enfin qu'ils ne sont pas seuls sur terre à enfin se préoccuper des druides, les deux acolytes vont profiter des Connaissances de chacun pour mettre en place une unité spécialisée dans leur chasse.

Un nombre un peu plus important de serpents de mer triés sur le volet va suivre les stages sous la supervision directe de Gwellarion et ensuite ils suivront la troupe de wyverns, fidèles parmi les fidèles, avec laquelle ils s'entraînent pour poursuivre des études « théoriques » sur les druides avec Nauru dans une île perdue du Pacifique Sud.

Vous trouvez cette phrase longue ? C'est normal, c'est parce que le temps nécessaire pour que cette joyeuse troupe soit opérationnelle est lui aussi long...

Le duo maudit

En d'autres termes, Maera et Velkhan. Ils sont contre le projet, certes, mais plutôt contre son but. En revanche, toute la phase qui consiste à réunir la Mana et les compétences nécessaires, ça ils sont tout à fait d'accord.

Chacun de leur côté, ils espèrent exploiter le potentiel ainsi réuni pour l'utiliser à leur propre bénéfice et ainsi se guérir de leur problème respectif (guérison génétique pour Maera et retrouver sa bonne santé draconique pour Velkhan). Donc, ils ne feront rien pour empêcher les préparatifs, mais ils essayeront plutôt d'en prendre un contrôle total pour pouvoir faire tranquillement leur sauce sans être dérangés par les idées farfelues des enfants (en gros égoïstes qu'ils sont...)

L'alliance impie

Vermithrax et Ancyte réaliseront une alliance secrète avec Toungouska/Maera dans le but de faire

carrément échouer le projet. Bien sûr, dans ce cas précis, Toungouska/Maera jouera sur les deux tableaux et les deux enfants seront vraiment les din-dons de la farce.

En résumé

Les événements du Bhoutan ont secoué tout le monde. Des disparus, la certitude que la Mère est morte, mais que l'on peut la ressusciter... et une mouise pour les joueurs.

Autant dire que Wiesarek se vengera de façon mesquine et basse : le bruit que les joueurs sont des agents du Céleste, et qu'ils sont responsables de la guerre contre les êtres magiques va courir dans tous les milieux concernés à vitesse grand V.

Cela risque de créer quelques misères à vos joueurs qu'il faudra exploiter. Il y a peu de chance qu'ils trouvent de l'aide auprès des êtres magiques et de bon nombre de dragons...

De plus, ils auront beau dire que tout ça, c'est pas vrai, personne ne les croira.

En revanche, ils devront bien se rendre compte d'une chose : avec la guerre contre les êtres magiques puissants (ce qui est normalement le cas de vos joueurs), ils entrent dans la catégorie des êtres magiques à abattre telle qu'elle est définie par le Conseil. Pour l'instant, la seule chose qui les maintient en vie, c'est que le Conseil les considère comme des envoyés importants du Céleste, les chasseurs ont ordre de ne pas les toucher.

Mais si jamais ils arrivent à persuader les gens qu'ils ne travaillent pas pour le Céleste, ils retombent dans la catégorie « à chasser ».

Voilà l'ambiance qu'il y aura pendant un certain temps autour d'une table de jeu. Les êtres magiques puissants se cachent. Les exécutions seront nombreuses (tout est relatif) et l'ambiance devrait petit à petit tourner à la paranoïa.

Mais, cela aura aussi quelques effets pervers plus spécifiques à vos joueurs (hormis la joyeuse présentation de Wiësareck).

Tout d'abord, ils gagneront un statut draconique qui deviendra représentatif face au Conseil. Ils seront des dragons normaux qui siègent à la table des grands. En cela, bon nombre de jeunes

dragons inexpérimentés (4ème ou 5ème génération) verront en eux des gens capables de les comprendre mieux que les grands-pères. A la limite, certains jeunes ayant fait des bêtises ou ayant des souhaits préféreront s'adresser à eux en tant qu'intermédiaires avec le Conseil. Donc, plus ou moins, sans le vouloir, les joueurs deviendront une sorte de référence et d'avocats pour les plus inexpérimentés des dragons.

Ensuite, comme il s'avèrera que les nouveaux-nés ne participeront pas à la Purge des EM, certains d'entre eux préféreront s'adresser à eux plutôt qu'à Wiësarek. Après tout, parmi le gestalt, il y a des êtres magiques. Et les joueurs, paradoxalement, semblent plus être à même de discuter avec le Conseil que Wiësarek qui refuse de participer aux réunions des grands-pères. Disons qu'en gros, face à la Purge, le Céleste semble neutre, et comme les joueurs sont les envoyés du Céleste, ben c'est par eux qu'on passe.

Enfin, tous les dragons, êtres magiques et autres, qui souhaitent se mettre sous la bannière du Céleste s'adresseront à eux. Après tout, c'est eux les envoyés officiels et ils sont carrément plus sympathiques que les Nouveaux-Nés.

Le dessous des cartes

Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que cette guerre contre les êtres magiques va servir de couverture à beaucoup d'autres guerres. En gros, Vermithrax, Ancyte, Velkan et Maera procéderont à des éliminations des autres dragons. Mais aussi, certains dragons des autres familles en profiteront pour éliminer les gens qu'ils n'aiment pas. Nombreuses sont les familles de dragons qui vont se servir de ça pour régler des comptes personnels. Selon un principe fondamental : « On ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs ! »

Voici comment les choses vont se passer : Sous prétexte de l'élimination d'êtres magiques, les familles draconiques en profiteront pour éliminer les dragons des autres familles. (Désolé, ton fils, ta fille, se trouvait au milieu de l'élimination de Machin, elle a récolté une balle perdue... Désolé, mais ton fils, ta fille a voulu défendre l'être magique, nous avons été obligé de l'abattre... Nous avons la

preuve que ton enfant a organisé le sauvetage de plusieurs êtres magiques. . .).

Disons qu'une personne va s'amuser à faire des statistiques sur les différentes éliminations de dragons (et par qui) qui se seront produites lors de cette guerre contre les êtres magiques.

Pour ne pas le citer, c'est le sieur Pendergast qui va tenir les comptes. A vous de voir si les joueurs entreront un jour en possession de ces statistiques.

En gros : quand un rouge, un doré (rare au grand jour. . .) ou un blanc fait partie des « chasseurs » , les pertes draconiques des autres familles sont plus élevées. Inversement, si l'un d'eux fait partie des chassés (par l'intermédiaire d'un gestalt par exemple), il survivra quasiment toujours à la « purge » .

De plus, il s'avèrera que si les proies étaient en possession d'un réceptacle, quand un blanc fait partie des chasseurs, le réceptacle ne sera quasiment jamais retrouvé.

Sur le même principe, il s'avèrera que la chasse aux feux-follets ne se passe pas aussi bien que prévu : nombre d'entre eux sont abattus ou disparaissent tout bonnement.

(En fait, les feux-follets se cachent de tout le monde. Mais aussi, et ça peu de personnes le savent, les rouges, les blancs et les dorés les abattent systématiquement et le plus discrètement possible. Et ils se font systématiquement torturer par toute hydre qui aurait le malheur de leu tomber dessus.) D'après vous, pourquoi voit-on tant de feux follets dans les cimetières ?

Sorts familiaux

Des sorts familiaux ?

Les dragons pratiquent la magie, ça ce n'est pas une découverte. Mais si parfois on pense que tous les sorts et masques sont fixés à tout jamais, on a tort.

Toutes les familles de dragons ont des capacités différentes. Dans la même optique, elles ont développé des sorts spécifiques, propres à leur famille.

Parfois, elles auront adapté de manière inhabituelle des masques à certains sorts, d'autres fois elles utiliseront des masques d'une manière différente, parfois elles auront carrément développé de nouveaux masques ou de nouveaux sorts.

Dans cette optique familiale, les nouveautés qui vont être décrites ci-dessous seront spécifiques à une famille.

Des dragons d'une autre famille pourront apprendre et utiliser les nouveautés, mais ces sorts coûtent deux fois plus cher en expérience pour les apprendre, dépensent deux fois plus de mana et nécessitent deux fois plus de réussite remarquable pour pouvoir progresser dans le sort.

Etonnant, non ? Certains dragons théoriciens de la magie (parmi les rares qui sont au courant) estiment que ces nouveautés sont plus difficiles à apprendre et maîtriser quand on ne fait pas partie de la bonne famille car ils dépendent de la manière dont le corps d'un dragon canalise la mana.

Ainsi, les sorts développés par la famille des dragons rouges sont à base de feu. On comprendra aisément d'où leur vient leur facilité à maîtriser ce type de sort.

Ces sorts ne sont en général appris qu'à des dragons fidèles et qui ont fait la preuve de leurs capacités, mais comme toujours, tout est affaire d'exception et de politique.

Argenté

Oubli type : Sort

Coût : 2 Durée : instantané

Effet : Ce sort est proche du sort d'Amnésie, la grande différence étant qu'il ôte tous les souvenirs de la cible depuis une heure. La cible aura définitivement un trou d'une heure dans sa mémoire.

Peut être associé aux masques suivants : brasserie, dessin, horlogerie, ikébana

Recherche type : Sort

Coût : 3 Durée : instantané

Effet : Ce sort permet de contrer les effets d'un sort d'Oubli, ou d'Amnésie. De même, il permet de faire précisément rejaillir des événements profondément enfouis dans la mémoire de la cible. La cible pourra revivre une discussion, revoir des images, se souvenir de n'importe quoi comme s'il était en train de vivre les événements passés. Et ce avec une très grande précision (par exemple : il suffirait que le personnage ait juste jeté un œil rapide sur une série de 100 chiffres pour s'en rappeler avec précision.)

Peut être associé aux masques suivants : Chant, Poésie, Cinéma, Horlogerie.

Empathie type : Sort

Coût : 2 Durée : 1 minute

Effet : Ce sortilège permet de connaître l'état émotionnel de la cible. C'est l'émotion dominante qui est ressentie par le lanceur de sort. Attention : ce sort n'est pas un détecteur de mensonge, un menteur avec beaucoup d'aplomb donnera un sentiment de sérénité parce qu'il est sûr de lui, alors qu'un innocent stressé et timide peut ressentir un moment de stress si on lui pose des questions un peu abruptes.

Peut être associé aux masques suivants : Brasserie, Cuisine

Asiatique

Lévitiation type : Sort

Coût : 1 Durée : 10 mn

Effet : Ce sort permet à un dragon asiatique d'alléger son corps. Cela lui permet de grimper à quatre pattes sur des parois verticales à vitesse normale (comme une araignée) ou de sauter de grandes distances (environ 10m) à l'horizontale. Attention, pour grimper à la verticale, le dragon aura besoin au minimum d'un support (mur, cordelette, arbre...)

Peut être associé aux masques suivants : Couture, Maquillage, Coiffure, Joaillerie

Vol de masque type : Sort

Coût : fonction du masque Durée : Définitif

Effet : Ce sort permet de "voler" le masque d'un autre dragon. Pour cela, le dragon asiatique doit maîtriser l'art du masque qu'il souhaite voler au moins au niveau débutant. Ensuite, il suffit qu'il lance son sort sur le masque et ainsi il en devient propriétaire, un contact corporel est obligatoire. Le coût du sort est équivalent au coût du masque. Ce sort, qui n'a pas de masque propre, est considéré comme automatiquement masqué.

Si le dragon asiatique ne sait pas utiliser le sort qui est lié au masque, il ne peut pas s'en servir. Si le dragon maîtrise le sort lié au masque, on considère qu'il est à son niveau normal dans le lancement de ce sort avec ce masque. Il n'existe pas de version non masquée de ce sort quel que soit le masque d'origine. (Attention : pour le masque de Tatouage, il devient évidemment impossible de voler le masque. Et bien évidemment pour tous les masques "volatiles" (chant, danse, mime, etc.) ce sort est inutile).

Vol de Mana type : Sort

Coût : 3 Durée : 1d10 tours

Effet : : Ce sort permet de "voler" la mana se dégageant d'un réceptacle brisé par un autre dragon. Pour cela, le dragon asiatique doit se trouver à moins de 10 mètres du réceptacle brisé. Ensuite, il suffit qu'il réussisse normalement son jet d'absorption de mana. Le dragon "spolié" se rend parfaitement compte du phénomène de fuite de la mana, mais sans pouvoir localiser précisément où la mana s'en va.

Peut être associé aux masques suivants : bonzai, horlogerie, origami, kité, ikébana

Photographie type : Masque

Coût : 3 ou 15 Durée : 1d10 heures ou jours Effet : Ce sort fonctionne de deux manières, et chaque méthode correspond à un masque à part entière :

Première manière : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une photo originale (ce qui prendra un très court moment à photographier, mais plus longtemps à développer), Il lancera le sort juste au moment de terminer le développement de la photo et devra en même temps dépenser 3 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points) et en redéveloppant la photo.

On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque photo. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle contempera la photo (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'œuvre qui sera affectée). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 heures ou jusqu'à sa destruction totale

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Confusion, Idiotie, Rire, Vomissement

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Deuxième manière : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une photo originale de la cible (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes). Il faut alors un portrait de bonne qualité (pas un truc au téléobjectif, pris à deux cents mètres, ou flou). Il faut une bonne photo ! Il lancera le sort juste au moment de développer la photo et devra en même temps dépenser 15 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 5 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points)

On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque photo. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de

Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'il le souhaite. La cible de la photo subira les effets du sort et cela quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 jours ou jusqu'à sa destruction totale

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Spasme, Malédiction, Bénédiction, Sommeil.

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts. Dans les deux cas, le dragon doit lui-même procéder au développement de sa photo, et ce masque ne fonctionne pas avec un appareil numérique.

A vous de voir, mais personnellement, je rendrais la première version du masque accessible à tous, considérant que la photographie en tant qu'art a été oubliée par les concepteurs du jeu.

Blanc

Armure Mentale type : Sort

Coût : Bonus x 5 Durée : 1d10 heures

Effet : Ce sort permet au personnage d'avoir une sorte de protection mentale contre les sorts (ou pouvoirs) qui sont censés "influencer" son comportement (Séduction, Rire, Suggestion, Peur, etc). Le personnage porteur de l'objet enchanté par ce sort se comportera comme s'il possédait une Volonté innée à un niveau qui dépend du nombre de points de Mana dépensés (avec un maximum de +5), et ce pour 1d10 heures. Cette "Volonté Magique" est cumulable avec la caractéristique normale.

Peut être associé aux masques suivants : coiffure, couture, Architecture, Tannerie, Tissage, Jardinage.

Secret type : Sort

Coût : 10 ou 50 Durée : 1d10 heures ou permanent

Effet : Ce sort permet d'interdire à tout pouvoir (sort ou inné) d'apprendre quelque chose de personnel sur le personnage. Il rend aussi inefficace les pouvoirs innés de détection ou de localisation de certaines créatures magiques (Pistage du Minotaure, du Cerbère, de la Goule, de l'Ogre, Sort de Divination, Compétence mémorisation du Fantôme, Liaison funeste du Feu-Follet [impossible

de contacter l'esprit d'un Blanc, si le sort utilise le masque Tatouage], Détection du Danger, Point Faible du Strige, etc.). Ce sort peut être utilisé avec le masque Tatouage, dans ce cas, il coûte 50 points de Mana.

Peut être associé aux masques suivants : Tatouage, Joaillerie, Architecture, Gravure

Bleu

Electronique type : Masque

Coût : 5 Durée : 1d10 mois

Effet : Ce masque permet de transformer un objet ayant une base électronique en œuvre d'art. On applique ensuite les sorts sur l'objet. L'objet doit être une création à part entière du dragon, ou au pire, une refonte complète du système électronique. Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un système électronique original (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana supplémentaires. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque système. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe pas de version non masquée de ce masque.

Peut être associé aux sortilèges suivants : Combustion, Dysfonctionnement, Télékinésie, Anaérobiose

Informatique type : Masque

Coût : 5 Durée : jusqu'à activation.

Effet : Pour utiliser ce masque il faut créer un programme informatique (une sorte de virus dormant) qui peut se mêler à n'importe quel autre programme. Ensuite, lors d'un événement spécifique, le sort supporté par le programme se déclenche. Il

suffit ensuite de placer le programme sur l'ordinateur cible.

Exemple : Toto se fait pirater son ordinateur par un triste inconnu. Mais comme son masque est prévu pour se copier automatiquement sur tout ordinateur essayant de le pirater, Toto sait que normalement son programme se trouve sur la machine du pirate. Le programme est conçu pour s'activer dès que l'ordinateur hôte se réallumera. Si, et ce serait normal, le pirate se trouve devant son ordinateur quand il le réallumera, il subira l'effet du sort masqué par Informatique. (Attention, si le programme venait à être copier sur de multiples ordinateurs, en fonction de l'événement déclencheur, le dragon risque de se retrouver rapidement à 0 point de mana). En ce cas, tous les sorts qui s'activent et qui ne peuvent pas se fournir en mana, deviennent inopérant définitivement).

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un programme informatique original (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana supplémentaires.

En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points et après réécriture du programme (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque programme. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché à distance par une opération spécifique de l'ordinateur contenant le programme (mot spécifique, opération spécifique, etc.).

L'effet et son déclenchement sont simultanés. Un tel objet reste enchanté jusqu'à son activation. Lorsque le sort s'active, le créateur du programme perd immédiatement la mana correspondante au sort prévu (à condition qu'il réussisse son jet de lancement de sort) et ce quelle que soit la distance à laquelle il se trouve lorsque le sort se déclenche.

Il n'existe pas de version non masquée de ce masque. Il faut bien comprendre que le sort se déclenche tout seul et que le dragon peut ou pas fournir la mana (volontairement ou non), c'est tout ce qu'il peut faire.

Peut être associé aux sortilèges suivants : Combustion (ce qui détruit bien évidemment l'engin qui contient le programme), Idiotie, Phobie, Amnésie,

Vomissement, Fatigue, Spasme.

Féerique

Hallucination type : Sort

Coût : 10 Durée : 5 minutes

Effet : Ce sort permet au dragon de faire voir ce qu'il veut à sa cible. Celle-ci "hallucinera". Il est impossible d'enlever des éléments du décor, mais seulement d'en rajouter. L'hallucination pourra être de n'importe quel type visuel et la cible sera la seule à la voir. De même, si par exemple la cible se fait attaquer par l'hallucination, celle-ci sera effectivement immatérielle et ne causera aucun dégâts (si ce n'est une grosse peur). Il est possible de mettre une hallucination devant quelque chose que le dragon veut cacher (s'il met un mur devant quelque chose, la cible ne verra que le mur et pas ce qui se trouve derrière). Bien évidemment, un "mur invisible" montrera ce qu'il y a derrière lui, mais bien utilisé, ce sort peut fournir une sorte d'invisibilité (à condition d'être malin). Si la cible ne se doute pas d'une illusion, il y est forcément soumis à moins d'un pouvoir de résistance mentale quelconque.

Autrement, s'il a un doute, sur un jet de Perception Difficile, le sort sera percé à jour (avec bonus de Sens particulier et de Résistance Mentale ou d'analyse dans le cas d'un dragon bleu)

L'illusion peut être enregistrée par des moyens vidéos classiques.

Peut être associé aux masques suivants : Histoire drôle, Théâtre, Littérature, Jeux de Réflexion.

Blink type : Sort

Coût : 5 Durée : 5 minutes

Effet : Ce sort permet de créer une sorte d'illusion d'optique. Le personnage qui porte ce sort actif semble toujours être à un ou deux mètres de l'endroit où il se trouve réellement pour toutes les personnes qui le voit.

Sur un enregistrement vidéo, le lanceur de sort occupe sa place réelle.

Peut être associé aux masques suivants : Théâtre, Mime, Danse, Joaillerie, Couture.

Hydre

Sort multiple type : Sort

Coût : 1+1 par sort en simultané Durée : Instantané

Effet : Ce sort permet à l'hydre qui se trouve dans le lieu qu'elle a enchantée (fonctionne aussi à distance) de lancer simultanément au tour suivant autant de sort qu'elle a de tête. Bien évidemment, les sorts lancés devront l'être à partir du même masque ou sous forme non masquée. Un mélange des deux est possible. Bien sûr, elle devra tout de même dépenser la mana nécessaire pour activer chacun de ses sorts.

Peut être associé aux masques suivants : Architecture, Jardinage, Construction Navale.

Désodorisant type : Sort

Coût : 10 Durée : en fonction du masque

Effet : Ce sort est vraiment conçu par une hydre. Il permet à la cible de perdre toute odeur gênante et ainsi d'être plus difficilement repérable.

Peut être associé aux masques suivants : couture, tissage, broderie.

Noir

Ombre type : Sort

Coût : 5 Durée : 1 heure

Effet : Ce sort permet de neutraliser toute émission du corps (chaleur, radiation, etc.). Ainsi on peut considérer que c'est une forme de camouflage. Avec ce sort, la cible ne produit plus aucune chaleur, son, champ électrique, rayon X, etc. Ainsi, les systèmes de détection basés sur le thermique, le son, les radiations diverses et variées, le champ électrique deviennent inefficaces. Par contre, la cible reste toujours passible d'être vue.

Peut être associé aux masques suivants : couture, tissage, broderie, coiffure, maquillage, armurerie, tannerie.

Danse des Ombres type : Sort

Coût : 5 + Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet "d'éteindre" toutes les sources de lumières qui ne proviennent pas du soleil (ou de la lune). Le feu brûle encore, les lampes sont encore chaudes, etc. mais ils n'émettent plus

aucune lumière. Le centre du cercle de "ténèbres" est focalisé sur la source du masque. Le rayon d'action du sort dépend de la surface que l'on veut éteindre, il est de 5 mètres de rayon plus un mètre par point supplémentaire de Mana dépensé dans le sort. à la conception du sort, il suffit de lier le sort au masque avec uniquement la dépense minimale (5 points plus évidemment le coût du masque). Ensuite, il est possible d'ajuster le rayon à chaque fois que le sort est lancé à partir du masque.

Peut être associé aux masques suivants : joaillerie, Architecture, Jardinage, Macramé, Mécanique

Doré

Polyglotte type : sort

Coût : 1 point Durée : 1 minute/point

Effet : Le lanceur de ce sort peut se faire comprendre de toutes les personnes qui peuvent l'entendre et ce, qu'elle que soit la langue de l'interlocuteur. Il permet aussi de comprendre toutes les personnes qui s'adressent à lui.

Peut être associé aux masques : couture, broderie, maquillage, coiffure

Stylisme type : Masque

Coût : 3 Durée : 1d10 heures

Effet : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un "look" original à partir de divers éléments de vêtement (ce qui prendra un certain nombre de minutes). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de Mana supplémentaires. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points en réarrangeant les pièces de vêtements (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque look. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 heures ou jusqu'à sa destruction totale.

Attention, un "look" comprend forcément au moins un haut, un bas, des chaussures, et trois "acces-

soires" (chapeaux, gants, bijoux, sacs, capes, lingerie apparente, manteaux, bonnets, etc.). Un accessoire doit obligatoirement être un élément visible et constitutif du Look. Si à la base, le masque est conçu avec plus que le nécessaire, les "accessoires" superfétatoires peuvent être ôtés sans altérer le masque. Si par contre, il manque un des éléments de base, le sort ne peut pas être lancé (ou devient inactif) tant que le "look" ne retrouve pas l'ensemble de ses éléments de base.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants : Armure, Puissance, Séduction, Souplesse, Voix. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Haute couture type : sort

Coût : 2 points Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet de changer l'apparence d'un vêtement ou d'un ensemble de vêtements. Il a été spécialement développé pour les Aurores et n'est connu que par les membres de cette section.

Peut être associé aux masques : Couture, joaillerie, broderie, Stylisme.

Rouge

Contrôle du feu type : Sort

Coût : Variable Durée :

Effet : Ce sort permet d'atténuer ou d'augmenter un feu existant. Passer d'une flamme de bougie à un feu de camp coûte 5 points, à un bon petit incendie 10 points, à un gros incendie 15, à un brasier énorme 20. Dans le principe il faut 5 points de mana au sort pour monter d'un niveau (variable selon la volonté du master, à lui d'estimer les différentes phases du feu). En sens inverse, le coût est le même, mais avec un niveau dégressif de feu.

Bien évidemment, s'il n'y a rien pour nourrir le feu, il ne peut s'étendre.

Peut être associé aux masques suivants : chant, musique,

Création de feu type : Sort

Coût : 3 Durée : instantanée

Effet : permet de déclencher de petites flammes sur la cible. Rien de bien grave, c'est facilement éteignable avec la main. Mais si on la laisse faire, petite flamme deviendra grande.

Peut être associé aux masques suivants : architecture, jardinage, mécanique, calligraphie, cinéma, dessin, ikébana, bonzaï, littérature.

Silence type : Sort

Coût : malus x 2 Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet d'annuler tous les bruits que produit la cible du sort. Un personnage qui tente d'entendre ce que dit la cible subit un malus équivalent à la puissance du sort.

Une autre version de ce sort peut-être utilisé en tant que sort "d'attaque". Par exemple, il peut rendre quelqu'un de muet (auquel cas, c'est la caractéristique d'Endurance qui sert de résistance). En terme de niveau, une puissance de 1 camoufle un chuchotement, 2 points des paroles normales, 4 points un hurlement, 8 points un souffle de dragon d'or. (En termes de dommages par rapport à un Souffle de Dragon d'Or, sur le dé de dommage on enlève, 1, 2, 4, totalité point sur le dé 10). Par rapport à un niveau sonore "classique", une puissance fait descendre un niveau sonore d'une valeur. (puissance de 1, fait passer une parole normale à chuchotement, et hurlement à parole normale, puissance de 2, fait passer une parole normale au silence et hurlement à chuchotement, etc.

Peut être associé aux masques suivants : chant, musique, horlogerie, mime.

Serpent à Plumes

Annulation type : Sort

Coût : Fonction du sort à annuler + 3 Durée : 1 heure.

Effet : Ce sortilège permet d'annuler un sortilège actif, ou l'empêche de se déclencher, à condition que la source du sortilège cible soit dans un rayon de dix mètres lors du lancement du sortilège d'Annulation. Le dragon lanceur du sort qui est annulé est automatiquement prévenu que son sort ne fonctionne plus. Son coût est le même que le sort cible, le sort cible est spécifique. Seul le sort est touché, en cas de Masque durant plus longtemps que le Sort d'Annulation, l'objet redevient "enchanté" au bout de la période d'une heure et fonctionnera dorénavant tout à fait normalement. Si le sort cible dure plus d'une heure, au bout de cette période, il se réactivera sans qu'il soit besoin de le relancer. Bien

évidemment, les sorts tels que Guérison, Vieillessement, Antidote, Combustion, etc. ne peuvent pas voir leurs effets annulés, on ne peut que tenter d'empêcher leur déclenchement.

Peut être associé aux masques suivants : vannerie, macramé, bonzaï, tannerie

Pistage type : Sort

Coût : 5 Durée : 1 jour

Effet : Ce sort permet de suivre visuellement le lien qui unit un masque à celui qui l'a créé. Le Serpent à Plume qui utilise ce sort peut voir visuellement une traînée lumineuse qui part du masque et se dirige vers celui qui l'a conçu en ligne droite. Si le concepteur du masque se trouve à moins d'un mètre de son masque rien ne se passe (ainsi, il n'est pas possible de voir si le porteur d'un vêtement les a enchantés ou pas). Par contre, dans l'exemple d'un masque Architecture, il devient possible de suivre le "fil d'Ariane" jusqu'au concepteur du masque s'il se trouve à plus d'un mètre de sa maison.

Peut être associé aux masques suivants : Coiffure, Maquillage, Tissage, Tannerie

Serpent de Mer

Condensation type : Sort

Coût : 5 Durée : Instantané (quelques secondes)

Effet : Ce sort permet de créer une très forte condensation dans un objet spécifique (intérieur d'un ordinateur, d'une voiture, d'un carburateur...). La condensation est telle, que l'objet s'il est électrique risque d'avoir un court-circuit, un carburateur se noiera, etc... Il faudra que le dragon dessine, grave un dessin sur l'objet en question. Le dragon n'a pas besoin d'être présent lors du lancement du sort. Il peut le faire à distance pour un coût 5 fois supérieur.

Peut être associé aux masques suivants : Dessin, Gravure, Calligraphie

Déshydratations type : Sort

Coût : 5 Durée : instantanée

Effet : ce sort permet de déshydrater la cible. Cela cause des dommages Corps à Corps Important.

Peut être associé aux masques suivants : cuisine, brasserie, chant, musique

Pipi type : Sort

Coût : 2 Durée : instantanée

Effet : Ce sort (probablement inspiré par un féérique) donne une envie irréprouvable à la cible. Tant qu'elle ne s'est pas soulagée et si elle veut se retenir absolument, elle le peut sans problème (mais cela génère un malus de 2 à toute ses actions). Le moyen le plus simple d'éviter ces inconvénients est encore de se laisser aller.

Peut être associé aux masques suivants : Cuisine, Brasserie, Chant, Musique.

Vert

Ami des Bêtes type : Sort

Coût : 2 par animal Durée : 1d10 heures

Effet : Ce sort ne fonctionne que sur les animaux. Utilisé sur un animal, il permet ensuite au Dragon Vert de lancer n'importe quel sort sur cet animal (ou ces animaux) de la même manière que sur des "humains". Le dragon n'aura pas besoin d'être au niveau +4 et ne subira plus le malus de deux points pour les sorts qu'il lancera ensuite sur les animaux charmés. Bien évidemment, ce sort ne nécessite pas d'être à +4 pour être utilisé sur un animal et ne subit lui-même aucun malus.

Peut être associé aux masques suivants : Jardinage, Cuisine, Chant, Musique, Parfumerie, Mime.

Langage animal type : Sort

Coût : 3 Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet "plus ou moins" de comprendre et se faire comprendre par un animal. C'est plus une compréhension intuitive qu'un langage parlé et cela reste donc relativement imprécis (sans tenir compte en plus de l'intelligence initiale de l'animal. Tentez donc d'avoir une conversation avec un poisson rouge dont la mémoire ne dépasse pas 4 secondes).

Peut être associé aux masques suivants : Jardinage, Cuisine, Chant, Musique.

Sculpture type : Masque

Coût : 25 Durée : 1 mois

Effet : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une statuette originale de sa cible, à laquelle le personnage mêlera des éléments du corps de la cible (cheveux, ongles, transpiration, salive ou autre). Il lancera le sort juste au

moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 25 points de Mana. En cas de jet raté, la statuette est détruite.

On peut jeter jusqu'à trois sortilèges sur chaque statuette. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) et la cible subira les effets du sortilège, ce quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Un tel objet reste enchanté durant 1 mois ou jusqu'à sa destruction totale

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Malédiction, Maladie, Confusion, Rire, Phobie, Idiotie, Vomissement, Sommeil.

Wyvern

Art martial type : Masque

Coût : 3 Durée : un combat.

Effet : ce sort permet de déclencher des sorts lors

d'une lutte. Ensuite, pour la durée du combat, la cible qui est obligatoirement le lanceur du sort, subira les effets du sort. J'appelle durée du combat le fait de changer d'adversaire, une fuite ou la mort de l'adversaire, pas le fait de prendre un tour de repos. Dans le cas où le personnage entame son combat contre plusieurs adversaires, le sort reste effectif jusqu'au dernier adversaire. Si au cours du combat, un nouvel adversaire se mêle au combat avant la disparition du premier adversaire, le sort restera actif. Il faut au moins lutter deux tours pour que le sortilège prenne effet. Le jet pour savoir si le sort fonctionne se fait au bout de ces deux tours, le sort sera effectif (si le sort est réussi) dès le début du troisième tour. Le coût total pour chaque sort est celui du sort et du masque. Il n'existe pas de version non masquée de ce masque. Par contre, on peut lancer autant de fois le sort que l'on veut, mais toujours lié au masque. (On peut cumuler ainsi plusieurs puissance)

Peut être associé aux sortilèges suivants : Puissance, Souplesse, Armure, Courage, Combativité.

Les sorts monstrueux

Quelques généralités

Il existe quelques sorts qui sont très puissants, mais qui demandent énormément de Mana. Seuls quelques rares dragons (ou Druides) seront aptes à les lancer seul. En fait, ils demandent en général la maîtrise de plusieurs masques (qui ne sont pas pris en compte pour la dépense de mana) pour un seul sort, histoire de dissimuler la dépense de mana. Mais ils sont tous lançables sans masque, avec des effets visuels des plus remarquables.

Pour tous ces sorts, la préparation prend 1 semaine si le sort est en Maîtrise +0, 1 Jour pour une Maîtrise +1 (24 heures), $\frac{1}{2}$ Journée pour une Maîtrise +2 (12 heures), $\frac{1}{3}$ de Journée pour une Maîtrise +3 (8 heures) et $\frac{1}{4}$ de Journée pour une Maîtrise +4 (6 heures), pendant cette durée de préparation, les participants au sort devront pratiquer les masques suivants Chant, Musique, Danse, Théâtre, plus une Sculpture.

Lancer sans masque divise par deux la durée nécessaire à l'exécution du sort. En revanche, le lanceur de sort se trouve forcément dans la zone du sort quand il se déclenche.

Dysfonctionnement amélioré

Coût : $(50 + 10 \times P) \times FT$ **Zone d'action :** 10^P km²

Durée : voir Table du Temps

Effet : Ce sort permet de faire agir une sorte de dysfonctionnement sur une vaste zone. Seules les mécaniques simples fonctionneront dans la zone (levier, roue, arme à feu peu complexe...). Les effets du dysfonctionnement agissent aussi dans l'atmosphère qui surplombe la zone. Ainsi un avion volant au-dessus de la zone subit ces effets, mais pas un satellite.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de

mana de base pour une surface de 10 puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance de 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 1000 km² pour une puissance de 2, etc.).

La durée du sort est un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur du Facteur Temps utilisée pour la durée du sort. Bien sûr, le dragon peut toujours choisir de stopper son sort quand il le souhaite.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times FT$

Table de Temps	FT
Permanent	10
1d10 Années	6
1d10 Mois	5
1d10 Semaines	4
1d10 Jours	3
1d10 Heures	2
1d10 Minutes	1
1d10 Tours	1/2

Exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur une zone de 10 km², avec un effet de 1d10 heures. 10 km² donne une Puissance P = 1, 1d10 heures FT = 2 multiplie par 2. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times 2 = 120$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

Tremblement de Terre

Coût : $(30 + 10 \times P) \times M$ **Zone d'action :** 10^P km² **Durée :** maximum 1 minute

Effet : Ce sort permet de provoquer un tremblement de terre sur une vaste zone. La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Mercalli (M), ainsi que les dégâts provoqués par le tremblement de terre.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 30 points de

mana de base pour une surface de 10 puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance à 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 1000 km² à pour une puissance de 2, etc.).

Les dommages engendrés par le tremblement de terre sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de L'Echelle de Mercalli utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(30 + 10 \times P) \times M$

L'**Echelle de Mercalli** est une échelle de classification des séismes. Elle est subjective, fondée sur l'étendue des dégâts observés. Elle comporte douze degrés.

Intensité 1 : Aucun mouvement n'est perçu, sauf par quelques personnes dans des situations particulières. Détecté seulement par des instruments très sensibles.

Intensité 2 : Quelques personnes peuvent sentir un mouvement si elles sont au repos et/ou dans les étages élevés de grands immeubles. Balancement des objets suspendus.

Intensité 3 : À l'intérieur de bâtisses, beaucoup de gens sentent un léger mouvement. Les objets suspendus bougent pas mal. En revanche, à l'extérieur, rien n'est ressenti, à part par quelques véhicules stationnés qui peuvent bouger.

Intensité 4 : À l'intérieur, la plupart des gens ressentent un mouvement. Certaines personnes sensibles qui dorment peuvent se réveiller. Les objets suspendus bougent, mais aussi les fenêtres, plats, assiettes, loquets de porte.

Intensité 5 : La plupart des gens ressentent le mouvement. Les personnes sommeillant sont réveillées. Les portes claquent, la vaisselle se casse, les tableaux bougent, les petits objets se déplacent, les arbres oscillent, les liquides peuvent déborder de récipients ouverts, les objets instables basculent.

Intensité 6 : Tout le monde sent le tremblement de terre. Quelques personnes paniquent et courent à l'extérieur. Les gens ont la marche troublée, les objets et tableaux, tombent, le plâtre des murs peut se fendre, les arbres et les buissons sont secoués, des cheminées perdent des morceaux. Des dommages légers peuvent se produire dans des bâtiments mal construits, mais aucun dommage structural.

Intensité 7 : Les gens ont du mal à tenir debout. La plupart des gens panique et courent à l'extérieur. Les conducteurs sentent leur voiture secouée. Quelques meubles peuvent se briser ou se renverser. Des briques peuvent tomber des immeubles. Les dommages sont modérés dans les bâtiments bien construits, mais peuvent être considérable dans les autres. Dommages minimes pour les constructions conçues pour les zones sismiques, de minime à moyen chez les bonnes constructions ordinaires, importantes sur les mauvaises constructions.

Intensité 8 : Les chauffeurs ont du mal à conduire. Les maisons avec de faibles fondations bougent. De grandes structures telles que des cheminées ou des immeubles, peuvent se tordre et se briser. Les bâtiments bien construits subissent de légers dommages, contrairement aux autres qui en subissent de sévères. Les dommages sont importants sur les bonnes constructions ordinaires avec effondrement possible. Les dommages sont catastrophiques sur les mauvaises habitations. Les branches des arbres se cassent. Les collines peuvent se fissurer si la terre est humide. Le niveau de l'eau dans les puits peut changer.

Intensité 9 : Tous les immeubles subissent de gros dommages. Les maisons sans fondations se déplacent. Quelques conduits souterrains se brisent. La terre se fissure.

Intensité 10 : La plupart des bâtiments et leurs fondations sont détruits. Il en est de même pour quelques ponts. Des barrages sont sérieusement endommagés. Des éboulements se produisent. L'eau est détournée de son lit. De larges fissures apparaissent sur le sol. Les rails de chemin de fer se courbent.

Intensité 11 : La plupart des constructions s'effondrent. Des ponts sont détruits. Les conduits souterrains sont détruits. Très larges fissures dans le sol.

Intensité 12 : Presque tout est détruit. Le sol bouge en ondulant. De grands pans de roches peuvent se déplacer. Des objets sont projetés en l'air.

Exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur une zone de 100 km², avec un effet de 5 sur l'Echelle de Mercalli. 100 km² donne une Puissance P = 2, Echelle de Mercalli M = 5 multiplie par 5.

On a donc un sort qui coûte $(30 + 10 \times 2) \times 5 = 250$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

Tornade

Coût : $(50 + 10 \times P) \times (F+1)$

Zone d'action : 10^P km^2 **Durée** : Temps du parcours

Effet : Ce sort permet de provoquer une tornade sur une vaste zone. La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Fujita (F), ainsi que les dégâts provoqués par la tornade.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance P km^2 (donc 1 km^2 pour une Puissance à 0, 10 km^2 pour une Puissance de 1, 1000 km^2 à pour une puissance de 2, etc.). Sachant que la tornade circule dans un couloir faisant au maximum 1 kilomètre de large et qu'elle-même ne fait jamais plus de cent mètres de diamètre. La vitesse de déplacement de

la tornade dans son couloir est d'environ un quart de la vitesse du vent qu'elle génère. Par contre, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter la tornade quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par la tornade sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de L'Echelle de Fujita utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times (F+1)$

Exemple : Toto le dragon (très vindicatif en ce moment ce cher Toto) veut lancer un sort sur une zone de 10 km^2 , avec un effet de 3 sur l'Echelle de Fujita. 10 km^2 donne une Puissance P = 1, Echelle de Fujita F = 3 multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times (3+1) = 240$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

La tornade parcourra 10 km, à une vitesse d'environ 60 kilomètres par heure (Soit en 10 minutes)

Echelle de Fujita		
Force (F)	Vitesse du vent (km/h)	Type de dommage
F0	65-115	Dommages légers aux cheminées, antennes TV tordues, caravanes déplacées, branches cassées...
F1	115-180	Dommages modérés. Maisons mobiles abîmées ou renversées, quelques arbres arrachés, voitures en mouvement poussées hors des routes...
F2	180-250	Dommages importants. Destruction des maisons mobiles, déracinement des grands arbres, toitures arrachées, objets légers transformés en projectile, structures légères brisées...
F3	250-320	Dommages sévères. Trains renversés, murs des maisons démolis, grands arbres de forêts arrachés, projectiles de grande dimension...
F4	320-420	Dommages dévastateurs. Maisons soulevées, autos projetées, quelques arbres emportés par le vent...
F5	420-500.	Dommages incroyables. Fortes structures envolées, arbres emportés par le vent, projectile à grande vitesse Désintégration des maisons et voitures projetées à plus de 100 mètres...

Cyclone

Coût : $(50 + 10 \times (P+1)) \times SS$

Zone d'action : 10^{P+1} km^2

Durée : 1 jour

Effet : Ce sort permet de provoquer un cyclone sur une vaste zone (il faut quand même reconnaître que

des cyclones sur une petite zone, par exemple ma salle de bain, ça fait un peu ridicule). La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Saffi-Simpson (SS), ainsi que les dégâts provoqués par le cyclone.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance P+1 km^2 (donc 10 km^2 pour une Puissance à 0, 100 km^2

pour une Puissance de 1, 10 000 km² à pour une puissance de 3, etc.). Durant toute la préparation du sort, il y a des gros nuages, des vents et la montée des eaux qui se mettent en place. En revanche, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter le cyclone quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par le cyclone sont des multiples de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de l'échelle de Saffi-Simpson utilisée (aïe, ça fait mal, très mal pour l'exemple suivant...).

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times (P+1)) \times SS$

Les cyclones sont classés selon l'**échelle de Saffi-Simpson** du nom de ses deux concepteurs (SS pour les intimes) et décrite dans le tableau suivant.

Exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur

une zone de 100 km², avec un effet de 3 sur l'Echelle de Saffi-Simpson. 100 km² donne une Puissance $P = 1$, Echelle de Saffi-Simpson $SS = 3$ multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times (1+1)) \times 3 = 210$ points de Mana. Avec un seuil de 11. Le petit Toto a tout intérêt à bien se préparer...

Il faut tout de même avouer que Toto exagère ces derniers temps. Non seulement il a dû piquer plein de réceptacles pour pouvoir lancer autant de sorts, mais en plus, il fait que s'amuser à faire des misères à de pauvres gens qui n'avaient certainement pas demandé à avoir autant de catastrophes naturelles sur le dos ! Mais que fait le conseil ?

Regardons ensemble les dégâts de ce genre de sort... 210 points de mana dépensés avec une SS de 3, ça nous fait la bagatelle de 630 points de dégâts. On croirait du AD&D !

Force (SS)	Vitesse du Vent km/h	Niveau	Description
1	118-152	Minimal	Dommages primaires aux bosquets, arbres, feuillage et aux maisons mal construites. Pas de dégâts aux autres structures. Routes côtières basses inondées, dégâts mineurs aux jetées et aux petites embarcations qui ont cassé leurs amarres. Elévation du niveau de la mer de 1 m à 1,70 m
2	155-175	Modéré	Dégâts considérables à la végétation, quelques arbres sont déracinés. Dégâts majeurs aux maisons mobiles exposées. Gros dégâts aux faibles infrastructures. Quelques dommages aux toitures et huisseries . Pas de dégâts majeurs aux bâtiments. Les routes côtières et basses de l'intérieur peuvent être submergées 2 à 4 heures avant l'arrivée du cyclone. Dégâts considérables aux jetées. Ports de plaisance submergés. Les bateaux de plaisance exposés cassent leurs amarres. L'évacuation des résidences du rivage et des régions basses est nécessaire. L'élévation du niveau de la mer atteint 1,80 m à 2,60 m.

3	175-210	Étendu	Le feuillage des arbres est déchiqueté ; de grands arbres sont déracinés. Pratiquement toutes les faibles infrastructures sont soufflées. Dommages aux toitures, portes et fenêtres. Quelques dégâts sur les structures des petits bâtiments. Destruction des maisons mobiles. Inondations sérieuses sur la côte ; beaucoup de constructions sur les régions proches de la côte sont détruites. Les grandes structures côtières commencent à être endommagées par les coups de boutoir des vagues et des débris flottants. Les routes intérieures d'évacuation sont coupées par la montée des eaux 3 à 5 heures avant le passage du cyclone. Les terrains situés à 5 pieds au-dessus du niveau de la mer sont inondés à plus de 8 miles de la côte. L'évacuation des résidences basses à quelque distance du rivage peut être nécessaire.. L'élévation du niveau de la mer atteint 2,70 m à 3,80 m.
4	210-250	Extrême	Toute la végétation est jetée bas. Dommages sévères aux toits, portes et fenêtre. Beaucoup de toits emportés. Destruction complète des maisons mobiles. Inondations de toutes les terres situées à 10 pieds au-dessus du niveau de la mer et ce jusqu'à 6 miles à l'intérieur. Dégâts majeurs toutes les structures battues par les flots. Toutes les routes sont inondées 3 à 5 heures avant l'arrivée du cyclone. Érosion majeure des plages. Évacuation massive et obligatoire de toutes les résidences à 2 milles du rivage. L'élévation du niveau de la mer atteint 3,90 m à 5,60 m.
5	+250	Catastrophique	Presque tout est cassé. Peut provoquer l'effondrement de grands immeubles.. L'élévation du niveau de la mer va au-delà de 5,60 m. Peu de portes et fenêtres résistent, les vitres explosent. Destruction de nombreuses habitations. Les plus légères sont renversées ou se disloquent. Dégâts majeurs aux étages inférieurs des constructions situées à 5 m au-dessus du niveau de la mer, jusqu'à 1 km des côtes. L'évacuation peut aller jusqu'à 6 km à l'intérieur des terres.

Eruption Volcanique

Coût : 100 x Z **Zone d'action** : le volcan **Durée** : N/A

Effet : Ce sort permet de provoquer un volcan en éruption. La base de calcul se fait à partir de la Zone sur laquelle on veut faire entrer le volcan en éruption (Z).

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 100 points de

mana de base pour un volcan. Il faut au moins 1 journée pour que le volcan se mette en place et explose après la fin de la préparation s'il est créé à partir de rien ou à partir d'un volcan endormi. A l'inverse, si le lanceur de sort utilise déjà un volcan actif, une heure suffit pour faire exploser le volcan. Une fois créé, le volcan reste naturellement en place. S'il est sur une zone qui n'est normalement pas propice aux volcans, il s'éteindra en une semaine et s'endormira.

Zone du Volcan	Z
Volcan actif	1
Volcan endormi	2
Sur une zone propice aux volcans	3
A partir de rien	4

Exemple : Toto le dragon (décidément très actif) veut lancer un sort sur une zone propice aux volcans $Z = 3$, soit une dépense de 300 points de Mana. Avec un seuil de 11.

Sur un volcan déjà en activité, il entrera en éruption pour 100 points de mana, et pour une zone où normalement il ne peut pas y avoir de volcan cela lui en coûtera 400 points de mana.

Surcharge Electrique

Coût : $(50 + 10 \times P) \times D$

Zone d'action : 10^P km^2 **Durée :** 1 journée

Effet : Ce sort permet de provoquer une accumulation monstrueuse d'électricité statique. Ainsi, toute personne qui viendrait à toucher un matériau conducteur dans la zone d'effet du sort, subirait les effets d'une décharge électrique. Bien évidemment, tout appareil électrique non protégé contre les surcharges subirait lui-même quelques dommages (pouvant aller de bénins à définitifs). La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Dommage (D).

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance $P \text{ km}^2$ (donc 1 km^2 pour une Puissance à 0, 10 km^2 pour une Puissance de 1, 100 km^2 à pour une puissance de 3, etc.). Durant toute la préparation du sort, il y a de petits phénomènes de décharge d'électricité statique. En pleine zone, il peut y avoir carrément des arcs électriques qui se produisent entre deux conducteurs. Par contre, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter le sort quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par le sort sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de L'Echelle de Dommage utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times D$

Exemple : Toto le dragon (désormais connu sous le sobriquet de catastrophe naturelle vivante...) veut lancer un sort sur une zone de 10 km^2 , avec un effet Corps à corps important sur l'Echelle des Dommages. 10 km^2 donne une Puissance $P = 1$, Echelle de Dommages $D = 3$ multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times (3) = 180$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

Dommage	D
Dommage	D
Corps à Corps Faible	1
Corps à Corps Moyen	2
Corps à Corps Important	3
Contact Moyen	4
Contact Important	5
Distance Moyen	6
Distance Important	7

Sachant qu'à partir du moment où il y a blessure, le personnage subit automatiquement un Assommé

Zone

Coût : $(50 + 10 \times P) \times C$

Zone d'action : 10^P km^2 **Durée :** durée du second sort

Effet : Ce sort lancé avant un sort normal, permet d'étendre l'effet d'un second sort (lancé classiquement) sur toute la zone. Ainsi, toute personne qui serait dans la zone en subirait les effets. Pour y résister, il faudrait que la personne face égale ou moins à sa Volonté (+pouvoir spécifique de résistance mentale) sur un dé 10. La base de calcul se fait à partir du second sort qui est lancé (C). On prend son coût minimum comme facteur multiplicatif.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance $P \text{ km}^2$ (donc 1 km^2 pour une Puissance à 0, 10 km^2 pour une Puissance de 1, 100 km^2 à pour une puissance de 3, etc.).

Le second sort peut-être : Abrutissement, Amnésie, Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Couardise, Courage, Démangeaison, Fatigue, Repos, Rire, Sommeil, Spasme, Suggestion, Vomissement.

Chaque "binome" de sort est un sort à part entière.

Ainsi, par exemple Zone + Fatigue n'est pas le même que Zone + Vomissement et chacun aura son propre niveau de maîtrise.

Exemple : Toto le dragon veut lancer un sort de Sommeil sur une zone de 10 km^2 . 10 km^2 donne une Puissance $P = 1$, Sommeil donne $C = 4$ multi-

plie par 4. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times (4) = 240$ points de Mana. Avec un seuil de 11. Pendant 1d10 heures.

Avec un sort de Cauchemar sur 1 km^2 , on a $(50 + 10 \times 0) \times 5 = 250$ points de mana, pendant 1 semaine.

Une vie bien remplie

Voici une suite de mini-scénarii qui sont faits pour être utilisés pendant la longue période de conflit. A vous de les agréments, ils sont plus une suite d'idées en vrac que de véritables scénarios et sont plus faits pour donner aux joueurs conscience de leur nouvelle position politique (cela peut être mis au pluriel). Ces aventures ne respectent pas d'ordre chronologique et vous pouvez les jouer dans l'ordre que vous voulez.

Ps : avdv veut dire : « A vous de voir ! »

Allo, maman bobo.

Un beau matin, on toque à la porte de vos joueurs. S'ils ne vivent pas ensemble, on toque à celle du dragon du groupe.

Devant la porte, se tient un trio des plus communs : un homme, une femme et un bébé.

Si vos joueurs ouvrent la porte (ce que j'espère...), ils pourront discuter avec eux. si jamais, les joueurs font leur possible pour éviter le trio, ils constateront avec dépit que ce sont des acharnés : tous les jours, ils passeront plusieurs heures à la porte des joueurs et ils tenteront systématiquement de demander de l'aide.

Dans le deuxième cas (celui des plusieurs jours), les joueurs pourront s'apercevoir que l'état physique et mental du trio deviennent de plus en plus mauvais. Ils paraîtront stressés, toujours aux aguets et surveillant leurs arrières.

Si les joueurs les suivent, ils le feront facilement. Le trio vit non loin, dans un hôtel plus que minable et dans des conditions exécrales (surtout avec un bébé).

Au final, à moins que les joueurs ne décident d'éliminer le trio eux-mêmes, la discussion pourra s'engager.

Le résultat sera que le trio demande asile aux joueurs.

Ils expliqueront la situation avec beaucoup de gêne, même si en soit, le thème est simple : les deux adultes forment un gestalt et le bébé est le résultat de ce gestalt. Le papa est simplement un père dragon blanc, et la mère une Nymphe en Connaissance.

Autant dire que leur situation n'est pas agréable : la

mère est vivante, et le père se refuse absolument à tuer sa femme pour diverses raisons (le gestalt, évidemment et en plus il l'aime... Essayez donc de ne pas aimer une Nymphe).

Petite précision, le bébé est un dragon...

Logiquement, une évidence devrait s'imposer à vos joueurs : le fait de garder la femme en vie contrevient aux règles draconiques et le couple doit être considéré comme rebelle.

Autre petit souci, le père connaît des secrets sur les armes atomiques de Toungouska : il connaît quelques-uns des lieux d'entreposage. Pas tous, mais c'est déjà ça. Mais il était aussi un fidèle de Toungouska : à ce titre, il connaît quelques sorts familiaux dont il peut livrer le secret (voir les sorts familiaux, il connaît effectivement Armure Mentale et Secret).

Comme vous le savez certainement, les blancs sont déjà parmi les plus virulents avec les rebelles. Alors quand cela concerne quelqu'un qui connaît un des secrets de Toungouska, autant dire qu'il est activement pourchassé.

Son histoire est simple : il s'occupait de gérer une petite partie des stocks nucléaires. Tout seul dans son coin, seul gardien dans une mauvaise casemate, les armes étaient stockées dans un lac perdu au fin fond de la Russie où il a rencontré la jeune femme qui habitait un village non loin, il avait un réceptacle sur lui (une bague) et manque de bol, c'est devenu un gestalt.

Conscient de l'impossibilité de mêler sa vie privée et sa vie professionnelle (sans parler de sa vie draconique), le monsieur a réussi à garder secrète l'existence de sa dulcinée et le fait qu'il faisait dorénavant parti d'un gestalt. Le problème s'est posé

quand il s'est avéré que la dame était enceinte. Logiquement, elle était condamnée à court terme (surtout que dans la région perdue où ils étaient, les médecins dragons, ils ne courent pas les rues).

Connaissant les risques induits pour une femme normale de produire un enfant de dragon, le couple avait commencé à faire ses adieux, quand ils ont découvert que la femme était une Nymphé. Cette découverte eut lieu juste au moment où elle passait en phase de Connaissance. Et donc, l'arrivée du pouvoir de Régénération.

Alors, ils ont tenté le coup. Ils se sont adressés à une mauvaise guérisseuse du village de la jeune fille, lui a affûté son sort de Guérison et roule petit bolide.

Au bout de neuf mois de difficiles épreuves (franchement gores parfois, il y a eu pas mal de charcutage), un superbe œuf est né. Avec une maman vivante. Sans faire ni une ni deux, le dragon a tué la guérisseuse (pauvre femme qui devait avoir des connaissances alchimiques transmises de génération en génération) et ils ont repris leur train-train quotidien.

Malheureusement, la présence de l'enfant et la mort de la guérisseuse ont créé quelques problèmes dans le village de la fille. Problèmes qui sont revenus aux oreilles de la famille blanche.

Le père a bien senti les interrogations de sa famille, il a préféré ne pas attendre que le couperet tombe. Il a pris sa femme et son gamin sous le bras et il s'est cassé.

Muni de ses sorts familiaux, il est arrivé jusqu'ici à éviter les poursuites de sa famille (ce qui est vraiment un exploit). Il faut aussi être conscient que vu les connaissances du monsieur, la famille blanche n'a pas utilisé le forum et tente de rester aussi discrète que possible.

Mais là, il est à bout !

Comme il connaît vos joueurs de réputation (ce qui n'est pas difficile en ces temps troublés), il pense qu'ils sont son seul recours. Son souhait serait d'échanger les secrets qu'il connaît contre la sécurité. Il est prêt à entrer au service du Céleste, à travailler pour le Conseil, au service de n'importe qui, à partir du moment où sa femme et son enfant sont en sécurité.

Il est déjà entré en contact avec les féériques (peut être même avec Wiesarek), mais vu la situation actuelle des êtres magiques et celle de Wiesarek avec le Conseil, il s'est fait envoyer aux pelotes. En fait, ce sont même les féériques qui lui ont conseillé de s'adresser à vos joueurs (histoire de les foutres dans la merde :-).

Il demande donc aux joueurs de jouer les négociateurs. S'ils acceptent, il partagera ses secrets avec eux.

A ce niveau, il faut savoir quelques petites choses :

L'emplacement du stock d'armes nucléaires, les modèles de bombe, leur état, tout ce qui concerne ce qu'il sait des bombes, il est prêt à le donner à n'importe qui. Entre autre, quelles sont les cibles programmées des cinq bombes dont il avait la charge (avdv).

Le sort Secret, il est facilement prêt à le filer aux joueurs s'ils l'aident, aux autres un peut moins.

Le sort Armure Mentale, il préférera se le garder en réserve. Il ne le donnera que si c'est vraiment la seule solution pour lui de s'en sortir. Comprendons bien que c'est pour lui le moyen de résister à toute pression magique qui voudrait le faire parler.

Donc, il va tenter de négocier le bout de gras. Même s'il est prêt à tout filer. . . Comprendons bien aussi que ses deux sorts familiaux sont un énorme avantage qui devrait intéresser le dragon de votre groupe. Au besoin, le blanc est d'ailleurs prêt à en faire la démonstration pour prouver ses dires.

Malgré tout ça, vos joueurs peuvent décider de le vendre aux blancs. Auquel cas, la discussion sera courte. Le blanc tentera de s'enfuir avec sa famille s'il pense que c'est le cas.

Autrement, à vos joueurs de voir qui peut être intéressé par cette étrange famille.

Pour rajouter un peu de pression, si vos joueurs font des recherches sur The Claw, ils auront la bonne nouvelle d'apprendre que Toungouska est parti en voyage. Il vient de quitter la Russie pour « l'endroit où vivent vos joueurs » .

Ensuite, si les joueurs s'inquiètent de savoir s'ils sont observés : bien sûr ! Mais à part les observateurs habituels du Conseil (suite à leur statut officiel d'Emissaire du Céleste), il y a aussi un certain nombre de personnes nouvelles (c'est étrange, mais ils ont tous l'air de venir des pays de l'Est).

Il faut savoir donc, que si vos joueurs tentent de faire sortir la famille en douce, ils seront pris en chasse par les blancs. Et ceux-ci tenteront de leur enlever le blanc et tuer la femme. En revanche, ils tenteront tout de même de ne pas trop faire de mal aux joueurs (protégés qu'ils sont par leur statut). Il se pourrait même que les blancs décident d'éliminer les observateurs du Conseil pour pouvoir attaquer en toute discrétion les joueurs.

Si les joueurs mettent beaucoup de temps à se décider, ils verront carrément débarquer Toungouska. Celui-ci discutera pour récupérer son bien à sa manière unique (menace physique et promesse d'ennuis. . .).

Pour le reste, je crois que c'est à vos joueurs de voir ce qu'ils vont faire et à vous d'improviser.

A vous de voir qui ça peut intéresser (le Conseil, un dragon en particulier, le Céleste, les technomanciens, etc. . .), si le blanc et sa famille s'en sortent, s'ils se font tuer, comment se passent les négociations avec les blancs, le Conseil ou l'envoyé du Céleste. Peut-être même avec des alchimistes. . . Mais le blanc refusera obstinément de retourner dans sa famille (on ne sait pas pourquoi, mais il n'a pas confiance. . .).

Ils peuvent même décider de garder la famille directement sous leur protection (ce qui reste la solution la mieux acceptée par Toungouska à partir du moment où les joueurs engagent leurs vies et fournissent des garanties sur le fait que pas un mot ne sortira de cette histoire).

Vous pouvez-vous dire : « Mais pourquoi Toungouska ne tue pas simplement tout le monde ? »

Simplement parce que cet abruti de blanc a déjà contacté Wiesarek, et il sait que si les joueurs (Emissaires officiels du Céleste) disparaissent après la venue de Toungouska, c'est que c'est suspect. . . Et étant donné le triple jeu actuel joué par Maera/Toungouska, elle n'a pas du tout envie que l'on se mette à lui poser des questions indiscretes.

Saloperie de mission

Un jour, un envoyé du Céleste accompagné de quatre Nouveaux-nés (je vous laisse le choix des personnages de série télévisée, mais il faut des gens d'actions) viennent toquer à la porte de vos joueurs.

On leur demandera d'aller à une vente aux enchères illégale d'objets d'arts. Ils iront accompagnés des quatre nouveaux-nés.

Bien sûr, il est fort possible que vos joueurs refusent.

L'envoyé sourira et précisera que dans ce cas, le Céleste ferait une annonce officielle comme quoi vos joueurs sont déchus de leur statut d'Emissaire. (avec un petit rappel des règles concernant les êtres magiques qui viennent d'être édités par le Conseil).

Mais aussi que le Céleste leur donne une somme X (à vous de décider, mais c'est important pour la suite du scénario) et qu'il les autorise à en faire ce qu'ils veulent. De même, lors de la vente, ils pourront garder tout ce qu'ils pourront acheter.

Pour information, il faut savoir aussi que cette vente illégale présentera certains des objets qui ont été volés à Vermithrax et Jichin, et que donc, la proportion de Réceptacle devrait être intéressante.

La mission, telle qu'elle est présentée, consistera pour vos joueurs à se faire passer pour les envoyés du Céleste. Pour info, je rappelle que si vous avez joué nos scénarii après celui du Casse, le Céleste avait gentiment précisé qu'il s'occupait de la récolte des réceptacles.

Donc, une fois là-bas, vos joueurs devront repérer les envoyés des dragons et devront faire pression sur eux pour qu'ils n'achètent aucun réceptacle et leur rappeler la gentille demande du Céleste. A eux de choisir les moyens utilisés !

Pour cela, ils auront l'appui des quatre Nouveaux-nés (cela n'est pas discutable).

Bon, la vente aura lieu dans un entrepôt à Paris, de nuit et un jour férié. A vous de choisir les précisions. Il y aura une vingtaine de personnes présentes pour participer aux enchères plus leurs gardes du corps (je rappelle que la vente est illégale et que donc, il n'y a pas que des enfants de chœur).

Il y aura quatre ou cinq représentants draconiques, à vous de voir les familles. Pour le reste, c'est strictement humain.

Il y aura un certain nombre d'objets en vente (avdv), aux origines non précisées. Trois heures avant la vente, les acheteurs potentiels pourront balader au milieu des objets (sous bonne garde) et pourront même les prendre en main pour les étudier

sous toutes les coutures. (avdv l'intérêt des réceptacles et leur puissance)

Si vous le souhaitez, pendant cette période, certains des dragons présents pourront même contacter les personnages (suivis comme leur ombre par les nouveaux-nés, ils sont aisément repérables...). A partir de là, à vos personnages d'agir comme ils l'entendent : soit ils tentent de faire pression, soit ils s'en foutent.

Mais d'autres dragons feront profil bas, espérant ne pas être remarqués par vos joueurs (avdv s'ils sont discrets ou pas).

Ensuite les enchères commenceront.

La somme fournie par le Céleste permettra de participer de manière remarquable, mais les pièces les plus intéressantes s'échapperont forcément (même si les joueurs mettent en jeu leur fortune personnelle) dans d'autres mains.

Il faut savoir aussi une chose, les enchères commenceront par les pièces les moins intéressantes (mais qui contiendront tout de même des réceptacles), pendant cette période, j'espère que vos joueurs en profiteront pour repérer ceux qui sont plus particulièrement intéressés par les réceptacles. Ensuite, au milieu de la nuit, une pause sera déclarée, ce qui sera l'occasion pour vos joueurs de faire à nouveau pression.

Puis les plus belles pièces seront en vente.

A vous de gérer les enchères, les sommes et l'intérêt des objets en vente.

La seule chose à savoir, c'est que si vos joueurs tentent de partir avant la fin des enchères, les nouveaux-nés leur signifieront qu'ils n'y sont pas autorisés. Si les joueurs partent qu'en même, les NV commenceront à défourailler dans la salle en visant plus particulièrement les personnes à qui vos joueurs ont parlées.

En fait, si vos joueurs ne font aucun problème, les Nouveaux-Nés défourailleront tout de même (sous les mêmes conditions) à la fin de la vente. Ils gueuleront aussi à qui mieux mieux aux personnes sur qui ils tirent qu'elles étaient averties que tout revenait au Céleste et qu'elles n'avaient pas à se mêler des enchères.

Je vous laisse gérer le bordel inhérent à ce genre de situation. De même, à vos joueurs de voir ce qu'ils font (j'aide les nouveaux-nés, j'aide leurs cibles, je me casse... ?)

Si vous voulez des métamorphoses et si vous estimez qu'elles sont possibles, pas de problèmes.

Mais il va y avoir des morts du côté des dragons. Et probablement du côté des nouveaux-nés (mais franchement, ils sont là pour ça)

Bon, le souk étant créé et le message du Céleste passé, vos joueurs pourront rentrer tranquillement chez eux.

Ils auront seulement quelques plaintes des différentes familles de dragons qui étaient présentes. Si vos joueurs disent que c'est une action réelle du Céleste et qu'ils ont agi en tant qu'émissaires (tout en rappelant que normalement c'est le vieux qui est censé commander), ils auront peu de souci. S'ils se sont battu contre les nouveaux-nés, ils devront noyer le poisson, dire que le truc a dérapé à cause des Nouveaux-nés, ce que vous voulez. Mais il faudra bien leur faire comprendre que si jamais ils perdent leur statut d'émissaires du Céleste, ils sont mal.

Par contre, s'ils s'excusent officiellement, un envoyé du Céleste passera les voir pour leur dire que le Céleste n'a pas à s'excuser.

Pour Information : si jamais on interroge la personne qui organise la vente pour savoir comment les objets sont arrivés en sa possession, la piste donnée (forcément sous la menace) finira en queue de poisson après une quinzaine de sociétés écrans.

Nous ne sommes pas de la viande

Un beau matin, un homme se présente devant la porte de vos joueurs.

Il se présente comme le représentant actuel d'une association de créatures magiques. Il précisera d'ailleurs tout de suite que son association ne regroupe que des êtres magiques qui ne sont pas en bisbille avec l'édit d'exécution du Conseil.

Il vient voir les joueurs pour une raison bien simple (et à laquelle ils vont devoir s'habituer...), il souhaite que les joueurs défendent leur cause auprès du Conseil.

Autant le dire, le personnage est fort sympathique, absolument pas agressif, sympa, conciliant, etc... peut-être un peu sirupeux, mais bon, nul n'est parfait. A l'origine, et les joueurs pourront s'en douter assez vite, il était (et est encore) avocat.

Son « association » regroupe une centaine d'êtres magiques, certains en gestalt, mais avec la majorité libre de tout engagement (sauf justement d'un point de vu bien particulier).

En gros, il voudrait soumettre au Conseil une proposition. Proposition que Wiesarek a refusé de présenter (sans donner de véritables raisons). Par contre, il sait qu'après avoir pris contact dans le milieu des wyverns, Gwellarion et sa nouvelle attitude face aux êtres magiques ne serait pas contre et qu'il pourrait même soutenir la motion, mais qu'il n'a pas envie de présenter lui-même la chose. Secrètement, Ancyte est totalement pour, mais comme il a voté pour l'élimination des êtres magiques, il préfère ne pas revenir en arrière face au Conseil et passer pour une girouette.

Une des raisons (officielles) pour lesquelles ni Wiesarek, ni Gwellarion ne souhaitent en parler au conseil, c'est que la motion concerne deux sujets distincts et différents.

– Premier sujet : les êtres magiques ayant une très faible représentation (en gros, ceux qui sont rares) et ceux qui ne sont pas sur les listes des cibles potentielles souhaiteraient avoir une sorte de protection de la part du Conseil. Ils aimeraient qu'une liste les concernant soit diffusée parmi les familles. Bien souvent, il a pu être constaté que de nombreux pauvres êtres magiques innocents étaient abattus lors de purges. Alors sur le principe, il comprend fort bien que les dragons ne s'intéressent pas aux êtres magiques, malheureusement, ils sont très nombreux et les morts innocents ont tendance à mettre sur les nerfs tous les êtres magiques. Alors, une révolution et une guerre totale n'est pas à écarter si les dragons ne mettent pas un peu de lait dans leur café (évidemment, il ne présentera pas les choses aussi crûment, mais en substance, cela reviendra à dire la même chose). Donc, on aimerait bien obtenir une liste des espèces protégées et un rappel à l'ordre concernant les morts innocents.

– Second sujet : cela concerne les êtres magiques qui ont des enfants avec un dragon. Bien sûr, ceci concerne plus particulièrement les êtres magiques féminins. En soit, s'il se souvient bien, la tradition qui veut que les épouses soient exécutées après l'enfantement est conçue pour éviter que le secret sur l'existence des dragons ne soit révélé. Le temps ayant passé sous les ponts, il s'avère

que le dit secret est aussi important pour les êtres magiques que pour les dragons. Ce qui fait que les êtres magiques demandent humblement que les femmes êtres magiques ayant un enfant avec un dragon ne soient pas traitées comme de simples humains. De même, il aimerait assez qu'un service hospitalier soit conçu pour la sauvegarde de ces femmes : effectivement, pondre un œuf n'est pas à la portée de tout le monde. Il propose à ce sujet une gestion commune des services médicaux, chacune des parties étant concernées. Les frais médicaux ne seraient ainsi pas exclusivement à la charge des dragons (qui, comme tout le monde le sait, sont extrêmement pauvres. . .)

Voici plus ou moins les revendications des êtres magiques. Il faut bien prendre conscience que tant que les dragons ne s'attaquaient pas directement aux êtres magiques, il était impossible que ceux-ci s'allient suffisamment pour faire une force d'opposition, mais à l'heure actuelle, cela est tout à fait envisageable. Disons, que prendre de telles mesures permettraient d'éviter une plus grande effusion de sang.

Vous le comprenez, cet être magique n'est pas étouffé par le sentimentalisme (c'est un avocat, avdv de quelle race).

Wiesarek ne veut pas faire lui-même les propositions, car en fait le second sujet lui déplaît fortement. Si les dragons et les êtres magiques se mettent à faire plein d'enfants, comme en fait ils sont de la même famille, il a peur qu'à la longue on ne finisse par remarquer quelque chose d'étrange. Gwellarion, lui est gêné par la première proposition, il en a rien à foutre de la préservation des espèces faibles. Secrètement, il espère que les enfants nés d'un être magique et d'une wyvern soient immunisés aux influences des druides. Alors si jamais ces naissances « contre-nature » sont facilités, il peut espérer à longue échéance avoir des wyverns « clean » . Ce qui fait que la seconde proposition l'intéresse.

A vous de gérer les débats. Voir qui est d'accord, qui est contre. . .etc. Et quel sera le résultat final.

Moi, perso, je pense, mais ce n'est absolument pas un impératif scénaristique, que la première suggestion sera refusée (mais en douce Ancyte demandera qu'on lui fournisse la liste des races rares, il fera

son possible).

Pour la seconde suggestion, en gros et plus ou moins, chaque famille traitera le sujet comme il lui plait (en considérant secrètement, dans la généralité, que quand l'être magique fait parti du gestalt du dragon, on fera son possible pour le maintenir en vie).

Ps : En soit, il pourrait être intéressant de faire un émissaire être magique bien dessiné. Je le vois comme une sorte d'arriviste qui essaye de se faire sa place au soleil – Moi ! Grand représentant des êtres magiques ! -

C'est pas moi, c'est lui !

Un beau jour, vos joueurs s'aperçoivent que leurs habitations (s'ils en ont plusieurs) sont sous surveillance (plus qu'avant, en fait).

Les équipes de surveillance sont performantes, mais à la longue repérables.

Alors comme souvent, plusieurs options :

- Vos joueurs sont agressifs et foncent dans le tas : les adversaires se rendent immédiatement, mais si on leur tire dessus, ils répliquent. S'ils en ont l'opportunité, ils présenteront des papiers prouvant qu'ils sont des employés du Conseil. Ils doivent surveiller les joueurs pour voir s'ils entretiennent des relations avec des EM qui devraient être abattus. Optionnellement, il semblerait qu'une dénonciation ait eu lieu et les joueurs sont soupçonnés d'avoir une filière pour permettre aux EM d'échapper à la juste vindicte des dragons. Maintenant que le pot aux roses est découvert, les joueurs doivent se présenter devant des envoyés du Conseil.

- Vos joueurs tentent de discuter avec les observateurs : ceux-ci tentent d'esquiver la rencontre. Mais, en insistant bien fort, ils finiront par pouvoir discuter avec eux. Pour la suite, voir plus haut.

- Vos joueurs tentent de s'enfuir : ils seront poursuivis et on tentera de les capturer (la fuite est preuve de culpabilité), s'ils résistent, on tirera dessus. Bien sûr, tous les dragons ne tenteront pas de les tuer, mais certains si (avdv, en fonction des caractères des poursuivants). Une fois capturés, présentation au Conseil etc. S'ils s'enfuient, les joueurs passeront dans la catégorie « Abattre à vue, sauf s'ils se rendent » , évidemment, avec leur ré-

putation, ils trouveront peu d'aide dans leur fuite et même plutôt l'inverse.

- Ils tentent de s'informer sur The Claw : rien d'intéressant sauf qu'ils recevront une convocation pour se présenter devant les envoyés du Conseil.

- Ils ne font rien : la surveillance dure un bon bout de temps. Puis, ils reçoivent la visite d'un EM pourchassé (en l'occurrence, c'est la pourriture qui a fait la dénonciation). Cet EM demandera aux joueurs de lui organiser une fuite. Autant dire tout de suite, que si les joueurs prennent le risque d'essayer de planquer l'EM, celui-ci est en contact régulier avec des dragons (téléphone, télépathie, etc...) et il les fera tomber dans un piège. Dans ce cas, c'est la merde pour vos joueurs. Convocation au Conseil...etc.

Bon, voilà, vos joueurs sont devant les envoyés du Conseil (les Grands-pères ne tiennent pas à se déplacer pour cette affaire), ils seront accusés d'avoir organisé des filières pour que des EM s'échappent. J'imagine qu'ils nieront, mais on fera comme si on ne les croyait pas. L'EM les accusera publiquement. Si vos joueurs le connaissent, ils peuvent tenter de le discréditer. S'ils ont des preuves tangibles de la mauvaise foi de l'EM, ils seront libérés avec des excuses. Pour info, l'EM a dénoncé les joueurs parce qu'il était vraiment en mauvaise posture et il a décidé de jouer le tout pour le tout pour s'en sortir : donner un gros poisson contre une clémence. (Vous pouvez aussi, si vous en avez la possibilité et s'ils en font la demande, autoriser les joueurs à enquêter sur l'EM)

Mais, s'ils ne se dépatouillent pas de la situation, voir la suite :

Si vous voulez, vous pouvez les torturer un peu (Ah...la bonne vieille époque de l'Inquisition...). Finalement, on leur demandera de prouver leur bonne foi : les joueurs n'auront qu'à ramener quelques Etres Magiques pour qu'ils soient exécutés. Justement, les envoyés du Conseil ont sous la main une petite liste (optionnellement, on peut leur demander de ramener du feu-follet, mais là, pas de liste).

Si vos joueurs acceptent (les rats !!!), je vous laisse organiser la chasse à l'EM.

S'ils refusent, ils seront mis en prison. Mais après quelques temps, un véritable Envoyé du Céleste viendra les sortir de ce mauvais pas. Sans donner

de raison aux envoyés du Conseil, il leur sera ordonné de libérer les joueurs. Et na ! C'est le Céleste qui décide et on entôle pas comme ça ses envoyés. (Dans tous les cas, en cas de gros problème, un envoyé du Céleste pourra venir aider les joueurs.)

Bien sûr, une fois les joueurs libérés et en privé, l'envoyé du Céleste se foutra de la gueule de vos joueurs et refusera d'expliquer quoi que ce soit.

Par rapport à la publicité que ce mini-scénar peut produire, avdv si des fuites existent dans le milieu draconique. Bien sûr, si les joueurs ont failli mourir à force de nier, la pub sera plutôt bonne. Par contre, s'ils ont capturé des EM pour s'en sortir, la pub sera mauvaise.

A la poursuite du Feu(-Follet) perdu

Un jour, on toque à la porte des joueurs. Ils ont la joie de découvrir une dizaine de dragons de tous âges et toutes races (sauf féérique, bien sûr). Ils viennent demander de l'aide aux joueurs.

Leur problème est finalement assez simple : ce sont des chasseurs de Feux-Follets. En cela, ils suivent les édits du Conseil qui prônent la récupération du maximum de Feux-Follets. Mais, pour l'instant, ils ont un gros souci au milieu d'une situation pourtant très prometteuse : ils ont localisé un joli groupe de Feux-Follets, mais malheureusement, ceux-ci sont planqués au fin fond d'un labyrinthe d'égout et ils menacent de se suicider si jamais ils voient apparaître le moindre dragon. Les dragons ont pu communiquer à distance avec eux et il semblerait que les feux-follet ne plaisaient pas. Ils posséderaient une grenade et menacent de se faire sauter avec.

Bon, en soit, le groupe n'est pas vraiment pro-ête-magique (on s'en douterait...) mais comme cela fait plusieurs fois qu'ils perdent un feu-follet qu'ils croyaient avoir maîtrisé, ils sont bien embêtés. Le Conseil ne verrait certainement pas d'un très bon œil qu'ils continuent ainsi à voir périr (ou mystérieusement disparaître) les feux-follets qu'ils tentent de capturer.

Alors, géniaux comme ils sont, les dragons se sont dits qu'il leur fallait des négociateurs. Devinez à qui ils ont pensé.

Avdv si vos joueurs sont intéressés par jouer les

intermédiaires. Ne pas oublier que pour l'instant, Wiesareck répand le bruit qu'ils sont responsables de la chasse actuelle des êtres magiques. Donc, leur réputation n'est pas formidable. Mais l'événement peut leur permettre de redorer leur blason (ou le ternir un peu plus, en fait). Certes, quoi qu'ils fassent, ce ne sera jamais super, mais telle que c'est parti, nous courrons au massacre de feux-follets.

Si les joueurs arrivent tous les sortir de cette difficile situation, autant dire que les feux-follets ne seront pas chiens. Et la côte de popularité des joueurs pourra remonter dans le cœur des êtres magiques grâce à la publicité faite autour de cette libération. S'ils n'en sauvent que quelques-uns, c'est pas, petite pub.

S'ils n'en sauvent aucun, ça ira du neutre (ils ont essayé...), au négatif (ils sont morts par leur faute) En soit, il y a plein de possibilités :

- une partie des FF part chez les dragons, l'autre est libérée (plus il y en aura de libérés, et moins il y en aura enlevés par les dragons, meilleure sera la pub. Et inversement !)
- tous les FF partent chez les dragons, mais vivants (très mauvaise pub, vendus qu'ils sont vos joueurs !)
- une partie des FF meurt, l'autre est libéré (voir proportion pour pub)
- une partie des FF meurt, l'autre est emprisonnée (très mauvaise pub)
- ils meurent tous (mauvaise pub, bonne pub, mais de manière tout à fait aléatoire).

En soit, je ne m'intéresse pas à ce que va faire vos joueurs et de quelle façon (pacifique, violente, etc...).

Pour information, il y aura quelques imprévus dans cette histoire.

- En premier lieu, il faut absolument qu'il y ait au moins un dragon blanc, rouge ou or dans l'équipe draconique de chasse. Vous comprenez et peut-être que vos joueurs pourront enquêter là-dessus, que ces dragons sont les responsables des échecs de l'équipe de chasse. Suivant les directives secrètes de leurs familles, ils se sont systématiquement débrouillé pour que les feux-follets s'échappent, meurent, se suicident, disparaissent, etc...avant de pouvoir les ramener dans les laboratoires du Conseil. Pour l'instant, ils sont discrets, mais si vos joueurs y pensent, en enquêtant un peu,

et comme l'équipe n'a pas toujours travaillé ensemble, il est assez facile de voir que les « accidents » ont lieu à chaque fois que « machin ou truc » est présent. Et que c'est l'inverse quand « machin ou truc » est absent.

– En second lieu : en fait, toute cette histoire n'est qu'un horrible piège. Les égouts sont fréquentés par plein d'êtres magiques sur les listes de chasse. Ils ont capturé les feux-follets, les ont amenés dans les égouts, puis ont fait une dénonciation anonyme. Le but étant simplement de faire venir plein de dragons chasseurs dans les égouts (lieu peu pratique pour les métamorphoses) et ensuite les descendre. Je vous laisse le choix des êtres magiques revanchards (mais plutôt des brutes), ainsi que leur organisation et la méthode pour éliminer les dragons (combat physique simple et brutal dans les égouts, lâcher de gaz toxique, explosion, etc... au choix).

Bien sûr, si les joueurs arrivent à négocier l'histoire avant que les êtres magiques ne débarquent en force, ils pourront être mis au courant des aléas de l'aventure directement par les feux-follets qui sont bien dans la merde. Mais de base, normalement, les dragons ne débarqueront vraiment en force dans les égouts que si les négociations échouent carrément, ou se terminent bien pour la race à écaïlle. Et les êtres magiques tueurs préfèrent attendre qu'il y ait le maximum de dragons dans les égouts avant de lancer leur attaque. De même, en fonction de leur plan, leur positionnement sera différent (pour une attaque physique de base, ils attendront sagement dans diverses planques au milieu des égouts, mais pour une attaque au gaz, ils attendront à l'extérieur de pouvoir bloquer les sorties et balancer le gaz)

Si les êtres magiques gagnent (ça, c'est à vous de voir), il est évident qu'ils n'aiment pas les joueurs (vendus, pourris, salopes, chiens à la botte des dragons, etc...), mais après d'âpres discussions, ils accepteront de les libérer sans les tuer. Après tout, il faut quelqu'un pour porter le message aux dragons : « les êtres magiques ne se laisseront pas faire... » . En substance, comprenez bien qu'en fonction du comportement de vos joueurs, ils s'en sortiront avec plus ou moins de casse.

Et un ED, un !

Première introduction véritable d'un être divin.

Un beau jour, vos joueurs seront invités à une réunion par un être magique (autorisé, l'être magique). Il leur sera simplement demandé de ne pas en parler à d'autres dragons : c'est une réunion entre des êtres de différentes races pour essayer de trouver un compromis équitable par rapport à la situation de guerre actuelle. Une sorte de réunion pour réfléchir comment diminuer les inconvénients et les tensions inhérents à l'état de siège. Donc, s'il vous plaît, n'invitez pas quelqu'un que nous ne connaissons pas et qui pourrait créer des problèmes lors d'une réunion tout ce qu'il y a de pacifique.

La réunion aura lieu tard le soir, dans très grand appartement des beaux-quartiers. Il y aura pas mal de monde. Et même si personne ne porte d'écrêteau, personne ne cachera sa vraie nature : un heureux mélange d'êtres magiques et de dragons de toutes races.

Le début de la réunion sera consacrée à faire connaissance autour d'un gros buffet et des apéritifs copieusement servis. Pour une fois, les joueurs ne seront pas traités comme des traîtres à leur race (dragon ou être magique, d'ailleurs). Au cours des conversations, il apparaîtra que pour certains, ce n'est pas la première fois qu'ils se réunissent et que ce genre de réunion a déjà eu lieu dans différentes villes du pays.

Mais aussi, que l'on attend l'instigateur de cette rencontre. Un homme particulièrement charmant, d'une classe invraisemblable. Du nom superbe de Riculef

Très tard dans la soirée (bonne ambiance bon enfant) l'homme fera son entrée. Effectivement, il est beau comme un Dieu ! Très élégant. Habillé somptueusement, très brun, au regard intense : une sorte d'archétype du goth (mais réussi ;-).

Il commencera un superbe discours sur la liberté, puis il parlera de l'emprise du Conseil sur tous les êtres présents, de celle du Céleste. etc. etc. En gros, il prônera une rébellion contre les grands de ce monde.

Bon, vous vous dites que logiquement, il devrait y avoir un peu de bordel dans la salle lors de ce type de discours. Mais jetez un œil sur les caractéris-

tiques du personnage et vous comprendrez que pas grand monde ne réagisse. Et quand quelqu'un réagit, les autres sont là pour lui dire de se taire.

D'ailleurs, il vous faudra faire un jet de Résistance mentale contre la Domination à chacun de vos joueurs pour savoir s'ils sont capables de résister à l'emprise du monsieur. Autant dire qu'un joli challenge s'accomplira pour ceux qui ne résistent pas : ils devront totalement et joyeusement adhérer aux paroles du monsieur.

On peut considérer que plus ou moins, la grosse majorité des êtres présents sera sous le charme du monsieur. Pour les réfractaires, Riculef, à la fin de son discours circulera au milieu de ses ouailles pour s'attaquer personnellement à eux. D'ailleurs, au cours de ces discussions plus ou moins privées, si vos joueurs laissent traîner une oreille, une des caractéristiques vraiment marquante de Riculef, c'est son orgueil démesuré, teinté d'une grosse pointe de prétention.

La soirée finit dans une bonne humeur généralisée, avec pour consigne de ne parler à personne de cette réunion, sauf aux personnes présentes. Il sera demandé un moyen de joindre chacun des participants intéressés par la proposition de Riculef, car une autre réunion aura lieu sous peu.

Une fois dehors, j'imagine que si tous vos joueurs ne sont pas charmés, il risque d'y avoir une sérieuse discussion pour essayer de réveiller les « abrutis » aux réalités de la vie.

Si tous vos joueurs sont charmés, il va falloir faire avec... pendant quelques temps.

Maintenant, deux possibilités :

- Si vos joueurs se mettent à discuter directement à la sortie de la soirée, une personne qui assistait à la réunion va les aborder tout de suite. Au début, elle sondera les joueurs pour savoir comment ils estiment la soirée. Mais surtout, elle tentera de découvrir qui parmi vos joueurs est sous le charme de Riculef.

- Si vos joueurs rentrent chez eux, une personne les contactera le lendemain. Elle demandera un rendez-vous. Ensuite, à la rencontre, on reprend le schéma précédent : discussion et découverte des charmés.

Là encore deux cas :

- Tous les joueurs sont sous le charme. Elle abondera dans le sens des joueurs, jouant elle aussi

le rôle de la « charmée » . Mais une fois la rencontre terminée, elle tentera en sous-main d'enlever un membre du gestalt, pour avoir une sérieuse discussion avec lui. Au bout d'une ou deux heures de parlottes, le membre enlevé finira par se rendre compte des absurdités que Riculef a pu lui mettre dans la tête. Si enlever un joueur est très difficile (je connais des gestalts où ils vivent quasiment en permanence les uns sur les autres), il va falloir trouver une autre méthode. Je vous laisse seul juge. Une fois l'un des joueurs « décharmé » il devrait être plus aisé d'entraîner les autres. Pour la suite, voir ce qui suit.

- La personne demandera de l'aide à vos joueurs en bonne santé pour les « décharmer » . Petite précision, il est tout à fait possible que vos joueurs arrivent à se soigner tout seul, il suffit d'une conversation sérieuse de deux heures entre quatre yeux pour que le charmé prenne conscience des débilités qu'il raconte. Bien sûr, si vos joueurs s'aident de l'objet-gestalt, de connaissance psychiatrique, etc... cela va plus vite. Par contre, plus il y aura de personnes sous l'influence du charme, plus il sera difficile de leur faire remettre pied sur terre.

Une fois que la personne sait qui est charmé et qui ne l'est pas, elle expliquera à ceux qui sont normaux le pourquoi de la rencontre (et uniquement à eux, pas aux charmés, donc discussion privée). En gros, cela fait quelques temps qu'elle suit le sieur Riculef et franchement, sa « révolution » commence à devenir inquiétante. Quand elle a vu les joueurs se pointer à la réunion, elle s'est dite qu'elle avait enfin des alliés. Etc...

La charmante personne a besoin d'alliés pour découvrir qui est cet abruti. Après plusieurs mois d'enquête, elle est incapable de définir à quelle race elle appartient. Et ça, c'est vachement embêtant ! Alors si pour l'instant elle ne tient pas vraiment à agir en force, c'est surtout parce qu'elle ne sait pas qui c'est. Mais elle a aussi un autre souci, c'est que depuis les édits du Conseil contre les EM, il devient de plus en plus aisé pour Riculef de recruter. Il semblerait que ses capacités de charme s'ajoutent à la grogne ambiante.

Donc, si les joueurs pouvaient l'aider à découvrir la race de cet olibrius, après elle se chargerait de son élimination. Elle soupçonne fortement une créature magique et elle ne pense pas que ce soit un dragon.

Pour le coup du dragon, elle est affirmative, son enquête a été poussée et elle sait comment faire.

Si les joueurs lui demandent comment ça se fait qu'elle soit aussi au courant que ça des dragons, bien c'est bien simple, c'est parce qu'elle-même est une hydre. Une Mère hydre même ! (cf. carac plus loin).

S'en suivra (si vos joueurs acceptent d'enquêter), une discussion pour échanger les infos. Disons, que depuis un an, elle a entendu parler de ces réunions, alors elle est venue voir. Le discours est en substance toujours le même, liberté et élimination des grands-dragons : ces imposteurs ! Imposteurs de qui, ça mystère !

Par contre, si les joueurs acceptent d'aider la demoiselle, elle est apte à leur fournir un moyen de résister aux charmes aguicheurs de Riculef : une potion à boire avant de le rencontrer. (Et oui, c'est vraiment une alchimiste) Non, elle n'expliquera pas comment elle a eu ça.

Concernant directement Riculef, c'est quelqu'un qui fréquente les milieux gothiques de chaque ville dans lesquelles il va. Il se comporte complètement comme un humain, ce qu'il n'est manifestement pas. Elle a bien évidemment pensé à un moment que c'était un alchimiste, mais ayant elle-même quelques notions (très balaises les notions, mais elle ne le dira pas), elle n'a jamais rien vu qui pouvait aller dans ce sens. Cependant, il est certain que c'est un homme qui a de très bonnes connaissances en religions, chrétienne principalement, mais aussi dans le satanisme ou le luciférisme.

Pour l'instant, l'organisation s'étend lentement mais sûrement. Riculef « convertit » de plus en plus de personnes. Il ne fait pas grand chose que discuter, mais le jour où il demandera à ses ouailles d'agir, ça risque carrément de faire du bruit. Et pas dans la discrétion.

Pour info, non, elle n'a pas mis les autres dragons dans le coup, à cause de ses craintes qu'ils se fassent charmer à leur tour (et ce n'est pas à des dragons qu'elle risque de parler d'alchimie). A la limite, elle pensait le faire si vraiment ça prenait des proportions incontrôlables, mais malheureusement l'édit lancé contre les êtres magiques lui a coupé l'herbe sous les pieds : les convertis sont principalement des êtres magiques et ça risquerait de finir en pogrom. Elle en a bien parlé à sa famille, mais

essayer donc d'organiser quelque chose avec des hydres. Quant à son Père sa réponse fut simple : « Tu es ma fille ? Non, c'est pas vrai. . . ? Mais tu es bien mignonne. . . Je te nomme Grande Inquisitrice, charge-toi de ça et élimine cet imposteur. » Imposteur en quoi. . . Z'avez qu'à demander à Vorok.

Elle-même demandera aux joueurs s'ils ont un moyen de savoir à quelle race d'être magique l'homme appartient. Elle avait contacté un Grillon pour avoir des informations, mais il n'avait pas accepté de travailler pour une Mère Hydre. Alors, maintenant, c'est encore pire à cause de la guerre, mais peut-être que les personnages pourraient. . .

Il faut notamment savoir que ce genre de type, elle en a déjà croisé deux, du côté du Vatican. Mais franchement, enquêter là-bas, ce n'est l'idéal. Si vos joueurs bondissent à cette révélation et demandent une description physique, ils pourront reconnaître le joyeux jardinier de la campagne « Jeux de piste » qui discutait avec Wenceslas et mettait de gros pains dans la gueule des dragons présents. En revanche, maintenant, il n'a plus du tout l'air d'être un jardinier, et les deux hommes qu'elle a vus paraissent être montés en grades et il y a un certain secret autour d'eux. Elle n'est pas allée plus loin dans son enquête, les interlocuteurs avaient un peu trop tendance à poser des questions indiscrettes.

(Il est possible, vu depuis le temps qu'ils jouent, que vos joueurs connaissent un Dragon Féérique apte à reconnaître les Etres magiques, à eux de voir s'ils veulent en parler. J'avoue que j'aimerais bien qu'ils le contactent, mais ce n'est pas une obligation. J'en parle un peu plus tard.)

Elle demandera aussi, à la condition que les joueurs parlent de Capriati (je crois bien que c'est le nom du jardinier cf Jeux de piste), si les joueurs savent quelque chose des relations qui existent entre Riculef et les wyverns. Tout simplement parce qu'elle a rencontré, il y a un certain temps, une wyvern qui participait aux réunions et qui résistait parfaitement aux charmes de Riculef. Elle avait donc fait la même proposition à elle qu'aux joueurs, mais il semblerait qu'au bout d'un moment, ce serait Gwellarion lui-même qui aurait demandé à la Wyvern d'éviter Riculef. Mais que par contre, il serait très intéressé par toute information que la jeune femme pourrait lui rapporter. Elle l'a évidemment envoyé balader : mince, il ne voulait pas aider et

avoir des infos, mais de qui se moque-t-on ?

Le plan est, à l'heure actuelle, d'attendre la prochaine réunion pour suivre Riculef et voir où il habite et quels sont les lieux qu'il fréquente. Après, en fonction de ce qui sera découvert, elle agira. Là, plutôt que suivre Riculef, elle a préféré se faire des alliés et aider les joueurs.

Si vos joueurs acceptent, elle leur fournira dans les deux jours une fiole chacun pour résister au charme de Riculef, c'est actif pendant 1 journée et s'ils ont besoin de se réapprovisionner, elle aura des problèmes de stock, disons en gros une ou deux fioles en plus, mais c'est tout (à vous de voir en fait son stock en fonction de vos besoins). Pour info, cette potion immunise de toute tentative d'attaque mentale pendant une journée (si jamais vos joueurs les conservent, ça pourrait être utile pour autre chose). Ça fonctionne aussi très bien pour « décharmer » quelqu'un.

Une fois les trucs échangés, le plan plus ou moins au point, les moyens de communications organisés, elle les quittera. Elle va essayer de trouver de la matière première pour faire d'autres fioles et elle laisse les joueurs enquêter. De toute manière, là, elle cale et ne peut plus leurs être utile à grand chose.

Bien, une semaine après cette rencontre, les joueurs recevront une invitation à une nouvelle réunion. En gros, ça va se passer dans les mêmes conditions que précédemment.

Si jamais (et je l'espère) les joueurs arrivent à obtenir la présence d'un Féérique qui peut voir les races, c'est très bien. Dans le cas où ils ne connaîtraient aucun féérique ayant cette capacité et si jamais ils contactent les féériques pour avoir l'aide d'un Grillon pour identifier un être magique, soyez sympa : bien que les relations des joueurs avec les féériques devraient être un peu tendues, envoyez-leur ce qu'il faut... surtout si cela coûte un service aux joueurs.

Autrement, il feront sans, mais c'est un peu dommage, les joueurs pourraient toujours croire qu'ils ont affaire à un Être magique.

Donc, dans le cas de la présence du dit féérique, celui-ci certifiera sans aucune ambiguïté que Riculef n'est absolument pas un EM. Il pourrait par contre être assez comique que le féérique se mette à écouter Riculef (avdv).

Une fois la réunion terminée, j'espère que vos

joueurs vont se mettre à suivre Riculef.

En soit, il va simplement se coucher à l'hôtel. Mais dès le lendemain soir, il va sortir en boîte. Et devinez ! Une boîte gothique pure et dure. Je vous épargne la description des lieux.

Si vos joueurs sont plus ou moins habillés de manière à pouvoir entrer, pas de souci. Autrement, ne vous inquiétez pas, Riculef retournera dans des boîtes goths pendant encore deux, trois nuits. Vos joueurs finiront bien par comprendre qu'il faut s'habiller en conséquence.

Une fois dans une boîte, il est évident que Riculef a une petite cour d'admirateurs. Mais aussi, qu'il ne fait pas l'unanimité dans la boîte. Au milieu des piercings, des tenues de cuir et dentelles, des chaînes, des croix inversées, des crânes, (des jolies filles peu vêtues...là, je délire !), des cercueils, les joueurs pourront entendre quelques réflexions désagréables à propos de Riculef et de sa bande de tarés. Du style : « Tiens ! encore ce connard...il craint ce mec... C'est un vrai gourou...etc. »

Si les joueurs arrivent à se mêler des conversations (ce qui est facile) et posent des questions voici plus ou moins ce qu'on leur dira :

- C'est un vrai connard ! Nombreux pensent qu'il dérive vers un mouvement sectaire.
- Il prétend être un Luciférien accompli, frère de Satan.
- Il aurait des connaissances en occultisme poussées.
- Il se prend très au sérieux et est un gros prétentieux.
- Ouais, on le connaît dans le milieu depuis un certain temps. Ça a toujours été un connard pédant, mais depuis « mettre approximativement la date de l'explosion de mana du bassin de Quetzalcoatl » , il a changé. Il est vachement plus impressionnant qu'avant et il attire de plus en plus de monde. Et il a aussi pris ce ridicule pseudonyme de Riculef alors qu'avant il s'appelait Sylvain Destras. (si enquête sur lui, rien de spécial, sauf qu'il a effectivement changé d'attitude depuis « date de l'explosion de mana, et qu'avant il était comptable dans une société dont il a démissionné)
- Il organise des messes sataniques carrément craignos.
- C'est un fou dangereux.
- Etc.

Si vos joueurs arrivent à discuter avec les « zélotés » de Riculef, le résultat sera plus ou moins :

- C'est un grand sorcier.
- C'est l'incarnation de Lucifer (j'espère qu'à ce stade, vos joueurs se seront déjà aperçus de l'anagramme)
- Il lutte contre les forces du Bien.
- C'est un amant fantastique (homme ou femme d'ailleurs)
- Il projette de reprendre sa vraie place dans le monde et les hommes le partageront avec lui en éliminant toutes les créatures (mais ça reste vague, manifestement aucune connaissance du monde draconique).
- Une armée est prête à se lever.

Il y a bien sûr un certain nombre d'exagération, mais bon, les exaltés, vous savez ce que c'est. . .

Par contre, à moins d'avoir des moyens de persuasions inhabituels (magie, violence, finance, sexe), vos joueurs n'apprendront pas qu'il y aura sous peu une messe où Riculef fera la démonstration de ses pouvoirs magiques.

Mais pas d'inquiétude, si vos joueurs continuent à suivre Riculef sans être au courant de la messe, ils finiront par tomber sur la cérémonie dans une boîte de nuit (je vous laisse libre choix de la date, de l'endroit etc.)

En gros, si vos joueurs continuent à collecter des informations pendant plusieurs jours, ils risquent d'avoir à déménager car Riculef ne reste jamais plus d'une semaine dans la même ville.

Le schéma sera toujours à peu près le même : prise de contact avec le milieu gothique, puis réunion avec dragons et êtres magiques.

Bien, donc, il y a la messe. Soit vos joueurs sont au courant de la Messe, soit, à force de fréquenter les milieux gothiques on finit par croire qu'ils sont avec Riculef, soit « à vous de trouver le pourquoi », ils assisteront à une messe noire.

Libre à vous d'être imaginaire pour le décorum de la messe noire. Mais ce qui est certain, c'est que Riculef lancera des sorts. Et des jolis sorts, avec dégagement de mana, effets lumineux et tout et tout. Le dragon de votre groupe pourra d'ailleurs confirmer sans aucun problème que c'est réel et qu'il n'y a aucun trucage.

Ca ressemble fortement aux effets produits par un dragon lançant un sort sans masque. En un peu plus

spectaculaire (à vous de voir quel type de sort, mais rien que des trucs de moins de 10 points de mana, mais il en balance une quantité astronomique . . .cf Nature pour voir les capacités des Messies).

A partir de cette révélation, à vous de voir ce que veulent faire les joueurs et vous avez liberté totale pour gérer le reste et les conditions dans lesquelles se passent les actions de vos joueurs.

Mais pour info, si Riculef est capturé : il croit réellement être l'incarnation de Lucifer.

S'il est tué, il mourra dans un joli dégagement de mana (pas visible, mais perceptible sur un Jet réussi de Captation de mana comme quand on casse un réceptacle. Le jet est automatique pour tous ceux qui y ont droit, mais on ne fait que sentir, on ne capte rien. . .Et quand je dis automatique, c'est que le joueur, même s'il n'y pense pas fera un jet, et cela ne veut pas dire qu'il le réussira automatiquement.)

S'il est tué, l'esprit de « Lucifer » retournera dans la psychosphère et pourra se réincarner plus tard dans quelqu'un d'autre (avec des pouvoirs proches, mais pas forcément exactement les mêmes)

S'il est attaqué en présence de « serviteurs », humains ou magiques, les ouailles tenteront de le défendre (pas forcément tous, mais tout de même. . .).

Si les joueurs ne souhaitent plus se mêler de cette histoire, et rapportent ce qu'ils savent à l'Hydre, elle dira qu'elle s'occupera de la suite et remercie grandement les joueurs.

Si les joueurs souhaitent informer l'ensemble des dragons de la présence étrange de cet olibrius, franchement, il n'y aura pas vraiment de répondant. D'abord, rares seront les dragons à les croire, et franchement, il y a autre chose à faire. Ça doit simplement être une race d'êtres magiques pas encore répertoriée. Seuls les wyverns se manifesteront à vos joueurs par l'envoi d'un dragon qui viendra recueillir toutes les informations de vos joueurs, sans plus.

Option : Si vous voulez mettre une opposition un peu musclée à vos joueurs, n'oubliez pas que Riculef est l'équivalent d'un Messie et qu'il sert donc de catalyseur à la Mana pour créer des Etres Divins, il est donc possible de mettre un ou deux êtres divins (de base) qui le suivent (choisissez des incarnations de gros démons : Bélial, Baal. . .etc. à vous de voir leurs capacités)

Riculef : Avatar de Lucifer. Messie.

Ancien comptable. Luciférien pur et dur, un vrai fanatique.

Charisme +3 (9 avec le pouvoir), beauté +2.

Pouvoirs : Charisme 3 (agit comme une augmentation de caractéristique classique, mais aussi comme une sorte de charme pour convaincre les gens. Il faut tout de même entendre un discours ou avoir une conversation, une discussion sensée de deux heures permet de faire prendre conscience de la manipulation mentale) on résiste au pouvoir en réussissant un jet d'opposition de Volonté + bonus éventuel + d10 contre 6 + d10 (Charisme 3+Charisme 3).

Endurance 1

Magie 2 (permet de lancer des sorts de 10 points de mana au maximum, bien sûr en fonction de l'accès à la mana du lieu cf. Nature)

Métier : Expert Comptable Expert.

Druide Débutant (+2 à ajouter à Magie + d10 pour lancer un sort, en tout base de 4 plus 1d10 pour réussir un sort)

Hobby : Occultisme Spécialiste.

S'il est accompagné d'un (ou plusieurs) êtres divins, je vous renvoie à Nature pour les caractéristiques des Etres Divins (qui sont plus physique que celle d'un Messie)

Pour ces sorts, à vous de voir, mais sachez qu'il les a appris dans des livres pointus d'occultisme (sorts qui ne peuvent être utilisés que par un Etre divin).

La demoiselle Hydre : Je vous laisse les carac, mais c'est une bonne « espionne », pas trop physique. Expert en Alchimie (avec des carac qui vont avec). Elle est assez stable mentalement car ses têtes s'entendent bien entre elles. Mais vous pouvez tout à fait lui donner un grain de folie ponctuel.

Au fait, si jamais il venait à vos joueurs de lui poser des questions sur les alchimistes, elle répondra volontiers. En ce moment, et depuis un certain temps, les organisations d'alchimistes ne montrent pas trop le bout de leur nez. D'après ce qu'elle sait, il y aurait eu une sorte de guéguerre interne entre différentes loges alchimiques. Il paraîtrait qu'une nouvelle organisation, petite mais très bien organisée, aurait fait son apparition et aurait recruté un peu partout. Et il semblerait qu'une autre grosse organisation n'aurait pas apprécié l'émergence de cette nouvelle force, surtout qu'elle semble avoir été créée par un dissident. Donc, pour l'instant, chez les alchimistes, c'est un peu « tout le monde se planque ». Des organisations qui avaient une certaine importance (une dizaine de membres actifs) se sont dissoutes dans la nature.

Mais c'est tout ce qu'elle sait.

Conséquences au sommet

Cliffhanger

Nous voici à la fin de cette extension. Pour ne pas vous laisser sur votre faim, voilà ce que nous avons prévu de faire subir à ce pauvre monde de Scales par la suite.

Tout ceci aurait dû être développé dans le scénario de fin (celui de la découverte de l'organisation de la M&D) mais bon... nous n'avons pas le temps de le faire.

Peut-être que nous le sortirons un jour... mais ce n'est pas certain.

Alors nous préférons vous donner immédiatement la ligne directrice de l'évolution des événements faisant suite à ce scénario non-créé.

Bien, voici donc où nous en sommes :

- La Guerre bat son plein.
- Les dragons font la chasse aux êtres magiques.
- Ils en profitent pour se tirer dans les pattes.
- Les êtres magiques se sont regroupés pour résister.
- Le projet de résurrection de la Mère vient de démarrer.
- Vos joueurs sont dans une merde pas croyable.

A ce moment vient le scénario fantôme et à partir de là, les dragons prennent véritablement conscience de l'ampleur de l'organisation de la Mc Keenan&Dodge.

Ce qui aura plusieurs conséquences comme la fin de la Guerre contre les êtres magiques et la restructuration du Conseil.

Et c'est sur cette restructuration du Conseil que nous allons nous attarder... et sur ses conséquences :

Jichin, après la découverte de l'organisation des technomanciens se fait plus ou moins virer de la tête du Conseil. Il a lancé les familles dans une guerre destructrice contre les EM. Non seulement cela a eu des répercussions désastreuses

pour les relations Dragons/EM, qu'il y a eu des pertes importantes chez les dragons, mais en plus, sous son commandement, l'organisation gigantesque des technomanciens est passée inaperçue pendant longtemps. Et maintenant, on se retrouve dans une merde...

Vermithrax se proposera bien sûr pour le remplacer, mais on lui fera peu gentiment remarquer que c'est aussi sous sa présidence que les alchimistes ont progressé, alors zobi la mouche.

Par contre, quelqu'un qui n'est pas trop volontaire, mais qui semble au moins accepté par tout le monde, c'est Tshuapa. D'abord, c'est un dragon assez neutre au sein de la famille, avec aucun antagonisme fort. Ensuite, c'est aussi un dragon qui est neutre envers le Céleste. Puis, il est certes écologiste, mais cela ne l'empêche pas d'apprécier la technologie.

Il n'a rien de spécial contre les êtres magiques et rien pour. Il sait se battre, mais est capable de discuter. En gros, il est le dragon le plus neutre qui soit. Un peu impliqué dans les relations sociales (à l'inverse de Nauru qui est un solitaire total) mais pas trop.

Et au final, c'est celui qui est le plus avancé dans le projet Résurrect Maman. Celui qui est le plus en avance dans ce domaine. Alors tant qu'à faire, pourquoi ne pas en faire le nouveau chef du Conseil.

En gros, voilà comment ça s'est passé.

Le dessous des cartes

Après la révélation au grand jour de l'existence de la Mc Keenan&Dodge, une réunion extraordinaire du Conseil (avec même la présence de Wiësarek) aura lieu. Tous les dragons demanderont des comptes à Jichin et lui poseront des questions sur ce nouvel acteur majeur. Questions auxquelles il sera

bien incapable de répondre et bien embarrassé par la situation, mais il assurera qu'il est en mesure de régler le problème (le gros problème en fait...)

D'un commun accord, et sans se concerter, les autres dragons lui signifieront qu'il est bien gentil, mais totalement incompetent. Il lui sera gentiment demandé de virer du poste de Chef du Conseil (avec crissements de griffes sur la table...).

Comme Jichin comprendra qu'il n'a pas le choix et abdiquera. A la grande joie de Vermithrax.

Celui-ci, opportuniste, se proposera immédiatement pour assurer la relève jusqu'au prochain vote d'élection du nouveau président.

Mais, il s'avèrera que tous les autres dragons le rembarreront. En gros, « Tu es bien gentil, Vermi, mais c'est aussi sous ta présidence que les Technomanciens ont prospéré. Alors, ta gueule... Ne la ramène pas ! »

Nous pouvons dire à cet instant, que les onze dragons qui n'ont jamais été Chef du Conseil sont très très énervés...

D'une voix presque unanime, il est décidé de procéder à une élection avancée. La situation est grave et il nous faut un Chef. De préférence quelqu'un de capable...

Alors, ils décideront de laisser passer trois jours, le temps que les volontaires se présentent et que les autres fassent leur choix.

Ceux qui se présenteront sont :

Wiësarek : « Je suis le plus apte à être chef. Vous vous êtes tous trompés sur l'importance des êtres magiques. Quand j'ai dit que la guerre contre eux était une erreur, j'avais raison. Mais personne ne m'a écouté. A cause de cette déplorable décision, ils se sont maintenant organisés, et ils représentent une force avec laquelle compter. Alors que cela fait des années que je m'arrange pour qu'ils ne se réunissent pas. Vous n'avez jamais eu conscience de mon activité et de son importance, ce qui prouve que je suis le plus clairvoyant d'entre nous. Si vous m'élisez en tant que Chef, je vous garantis que je pourrai à nouveau les diviser. Etc... »

Ancyte : « Le temps de la Guerre est fini. Vous le savez, je suis un dragon de paix. C'est ce qu'il nous faut pour reconstruire le monde à notre idée. Le temps de la discussion est venu avec les êtres magiques. Mais vous le savez, je peux être ferme

quand il le faut. L'organisation des alchimistes est une épine dans notre pied, mais je suis tout à fait apte à juguler cette menace...etc... »

Anaphi : « Après les échecs de nos frères, vous prenez enfin conscience qu'il nous faut une organisation plus structurée, plus solide sur ses fondations. Comme vous avez pu le constater, ma famille, sous mon juste commandement, est l'exemple parfait d'une organisation solide. Si vous m'élisez, je vous promets que nous, les dragons, seront en mesure de lutter contre toutes les menaces, de réussir tous nos projets...etc... »

Bien évidemment, ni Jichin, ni Vermithax ne prendront la peine de se présenter.

Mais contre toute attente (plus ou moins), le jour de l'élection, c'est Thsuapa qui sera élu. En fait, à part quatre dragons (Ancyte, Anaphi, Wiësarek et Thsuapa), tous les dragons voteront pour lui. Bien qu'il ne se soit pas présenté comme éligible.

Bien contrarié, il acceptera la lourde charge que représente la direction du Conseil. Voici plus ou moins, et en partie, la teneur de son discours d'investiture.

« Tout d'abord, je tiens à remercier mes frères pour la confiance qu'ils placent en moi. J'avoue que le vote est une surprise...Ce d'autant plus que je ne m'étais pas présenté. Mais face aux défis qui se présentent à nous, la Résurrection de Maera, l'ampleur de l'organisation des alchimistes, le problème des êtres magiques, le danger de Midgard, mon devoir me pousse à accepter le choix de mes frères.

Mais puisque vous m'avez choisi malgré moi – et que j'en accepte la charge – n'oubliez pas que je suis ce que certains appellent un Primitif (grand sourire). Je suis quelqu'un de pragmatique, de direct, qui ne s'embarrasse pas de fioritures ou de coups bas (grand sourire). Je suis franc et sans détour. Et me salir les mains ne me gêne pas.

Je suis le chef malgré moi. J'avoue que je pensais que je ne m'occuperais que de créer un nouveau corps de dragonne pour notre mère. Et je compte toujours le faire. Cette charge sera donc ma priorité. Ne comptez pas sur moi pour gérer les différentes petites dissensions ou les petites histoires d'ego. Je n'apprécierai absolument pas que ce genre de bêtise vienne me perturber dans ma tâche.

Alors voici comment je vais organiser les choses.

...Et si jamais quelqu'un fait la moindre réflexion, je lui propose de régler la question immédiatement par un Combat Rituel...

(grand silence dans la salle, avec sourire de quelques dragons...)

Bien, donc, comme je le disais, ma priorité – et donc celle de l'ensemble des dragons – sera la Résurrection de notre mère. Pour cette tâche, je requiers la totale coopération de Quetzalcóatl pour la partie magique et d'Athabaska pour la technologie. Ceci deviendra votre priorité.

Concernant les êtres magiques. Wiësarek, tu te chargeras de ce problème. Je ne veux plus entendre parler. A charge pour toi qu'ils ne soient plus un souci. Je me moque des méthodes, je veux des résultats. Pour ces questions, tu seras – à part moi – le seul maître.

Pour les alchimistes. Il paraît évident que leur puissance nous empêche de les attaquer de front. Jichin et Vermithrax, vous êtes les plus riches et les mieux introduits dans les milieux financiers. A charge pour vous de réduire leur puissance économique. Une fois ceci fait, une fois que leur organisation sera moins grande, nous pourrons isoler les têtes pensantes et les repérer. Ensuite, nous organiserons un raid punitif pour régler définitivement le problème. Pour vous aider dans cette tâche, Anaphi et Ancyte mettront à votre disposition les réseaux – administratifs et diplomatiques – de leurs familles. Les autres familles seront chargées de la récupération des Réceptacles et de la gestion des affaires quotidiennes. Mais plus particulièrement : Toungouska, je souhaite que ta famille s'occupe des dragons rebelles. A charge pour toi de les faire rentrer dans le rang. Gwellarion, nous l'avons tous constaté, nos enfants perdent le sens des valeurs. Ta famille sera chargée d'inculquer à nos enfants le sens de l'honneur et du respect des traditions draconiques. Gupta, tu es un assassin. Cela seul t'intéresse...aussi, tu continueras ton travail. Mais tu travailleras dorénavant gratuitement pour le Conseil. Ne t'inquiète pas, tu auras du travail.

Nauru, je compte sur toi pour arrêter cet isolement que tu semble affectionner. Tu mettras ton contrôle des mers à disposition de tes frères dans leurs différentes tâches. Et je souhaite aussi que tu te charges secrètement des actions de Papa. Savoir un peu ce qu'il fait, ou compte faire. Ta famille est la moins

exposée à d'éventuelles représailles. Je me chargerai des relations diplomatiques avec lui.

Vorok...Vorok...tu seras notre joker. Tu fourniras tes possibilités – quoique ça puisse être – au service des autres familles...Et tu vas enquêter sur notre frère Midgard. Tâches d'en apprendre le plus possible sur lui. Et si jamais tu as l'opportunité de l'éliminer, ou de le rallier à notre cause, tu peux faire appel à qui tu veux pour t'aider.

Voilà.

Je rappelle pour la dernière fois : puisque vous m'avez élu contre mon gré, j'attends de vous une totale coopération. »

Ainsi, se passa plus ou moins l'élection de Thsuapa.

A l'avenir, vous pourrez constater que le changement de direction du Conseil bouleversera beaucoup de choses.

Tout d'abord, et ce sera clair pour tous les dragons, le Conseil ne finassera plus. Adieu les magouilles et les combines (de la part du Conseil, pour le reste, ça risque d'être pire...). Ensuite, c'est vrai que Thsuapa n'hésite pas à se salir les mains. Il ne sera pas rare d'entendre dire : « De Dieu, j'te jure...je m'étais embrouillé avec Machin. Ça devenait chaud. Tellement chaud que j'ai reçu un message comme quoi un envoyé du Conseil venait régler le problème. Eh ben, tu me croiras ou pas, mais p'tain d'envoyé du Conseil : Thsuapa carrément ! J'te raconte pas. Il était furibard. Avec l'autre abruti, il nous a donné cinq minutes pour nous arranger. Soit on faisait sur le champ un Rituel de Combat, soit on se mettait d'accord. Autrement, il nous décalquait lui-même...J'te raconte pas comment on s'est mis d'accord. Vite fait ! P'tain, faut se tenir à carreau ! Quand il est parti, il a dit que s'il devait revenir, alors qu'il n'avait pas que ça à foutre, il ferait le ménage par le vide. P'tain, ça nous change. Ça craint... »

Ou encore : « J'ai assisté à une scène étonnante, mon ami. Je vous assure que c'est pourtant l'entière vérité...J'ai eu un ami qui possédait un réceptacle de quelque puissance. Il comptait bien évidemment le mettre à disposition du Conseil, comme cela est notre devoir. Mais bon, mon défunt ami, mit un certain temps à répondre à la demande du Conseil. Je ne sais, peut-être était-il un peu réticent à donner un tel objet ou voulait-il simplement prendre

le temps de l'étudier. Mais trois jours après la fameuse sollicitation du Conseil, ne voilà-t-il pas que nous voyons Thsuapa lui-même toquer à sa porte. Il venait chercher le fameux Réceptacle. Incroyable n'est-ce pas ! Je crains que mon ami, assez têtu je dois l'admettre, n'ait malgré tout demandé un délai supplémentaire. Je vais à son enterrement demain. . . »

Ou encore : « Je suis vivant, mais franchement, je t'assure que c'est pas ma faute. Je faisais parti d'un petit groupe d'êtres magiques. On menait notre barque tranquille, indépendants, peinarads. On a reçu la visite de Wiësarek. On a un peu discuté. Sympa, mais il voulait des infos sur l'organisation de Jojo. Bon, tu nous connais, il est sympa Wiësarek, mais là, fallait pas pousser. Il nous a dit qu'il comprenait, mais que nous n'avions pas conscience du changement. Que nous prenions des risques invraisemblables, que le temps de la coopération était de retour. . .Bon, ben, franchement, nous, on s'est dit : après la guerre qu'on avait subie sans trop de problème, qu'est-ce qui pouvait être pire ? Après

son départ, on a continué notre petit train train. Et un jour, un black est venu chez nous. Un grand mec balaise. Il avait pas l'air content. Il voulait lui aussi les infos sur le réseau de Jojo. Inconnu le mec ! Bon. . .tu comprends, on a voulu le virer. Mauvaise idée. . .le type c'est transformé. Le plus grand et gros de tous les putains de dragons verts que j'ai vus de ma vie. Je ne sais pas comment la baraque a tenu le coup, y avait les murs qui s'écroulaient de tous les côtés. Pas fous, on a voulu rediscuter. « Trop tard ! » qu'il a dit le dragon. Il s'est déchaîné. Tous les potes y sont passé et s'était pas joli. Moi, un mur m'était tombé sur la gueule, c'est l'unique raison qui fait que je suis en vie : je suis passé inaperçu. Une fois le massacre fait, le black est reparti comme il était venu. Je l'ai entendu marmotter un truc alors qu'il s'en allait. Comme quoi, les infos il les aurait autrement, qu'il n'avait pas le temps de discuter avec nous. Que c'était le rôle de son frère. Quelqu'un sait qui c'est ce grand black ? Moi, tout ce que je sais, c'est que c'est un dragon vert géant, pressé et pas sympa. »

Père ? Père ?

Bon, je vois que tu fais toujours la sourde oreille. Tu devrais cesser de faire ainsi l'enfant.

Mais bon, c'est toi qui vois !

Au cas où tu m'entendrais tout de même et que tu ne veuilles pas me répondre, voici quelques informations :

Je suis le nouveau Chef du Conseil. Après la preuve patente de l'inefficacité de Jichin et Vermithrax, les autres m'ont choisi pour les diriger.

Je ne sais si tu es au courant — Jichin à beau dire qu'il est toujours en contact avec toi, j'ai quelques doutes — mais les alchimistes ont une organisation internationale de grande envergure. De très grande envergure. Bien évidemment, nous allons les combattre. Mais cela risque d'être un peu long.

Mais ce n'est pas bien grave, le temps joue pour nous.

Par contre, comme tu le sais - au moins par le gestalt qui te sert de représentant - nous avons lancé le projet de ressusciter Maman. Il faudrait à ce sujet que tu nous fasses parvenir les méthodes de création de tes Nouveaux-Nés. Cela pourrait nous être très utile. Cela fait un certain temps que nous attendons et il serait bien que cela arrive un jour. En échange, je t'autoriserai à avoir un Observateur - et je dis bien un seul Observateur - dans notre laboratoire. . .

A moins bien sûr que tu n'envisages une coopération plus poussée. Auquel cas, il faudrait que tu descendes sur Terre pour discuter avec moi des conditions de notre coopération.

Voici les informations importantes, le reste n'est que brouilles. . .

Ah oui. . . Nous allons aussi tuer Midgard. Et procéder à la récupération des Réceptacles sans ton aide.

. . .

. . .

Toujours pas de réponse ?

Bon. Hé bien ! Comme je ne sais si tu m'as entendu, je vais transmettre les informations à ton gestalt. Si jamais tu souhaites avoir des précisions, viens me voir. Nous parlerons face à face.