

# NATURE





---

**NATURE**

Petit voyage au pays des dragons

---

**Version 1.0**

Gérard DEHILLOTTE et Amaury ADON

---

# Table des matières

<b>Table des matières</b>	<b>2</b>
<b>Les règles</b>	<b>4</b>
Modifications Génériques . . . . .	4
Le combat . . . . .	5
Le combat au corps à corps . . . . .	6
Le combat au contact . . . . .	6
Des échelles dans Scales . . . . .	10
La magie . . . . .	13
<b>La mana</b>	<b>18</b>
Histoire de la mana . . . . .	19
Géographie de la mana . . . . .	21
Les gestalts . . . . .	24
<b>Le conseil des treize</b>	<b>25</b>
Paroles familiales . . . . .	25
Anaphi . . . . .	27
Ancyte . . . . .	29
Athabaska . . . . .	32
Bokor . . . . .	34
Gupta . . . . .	35
Gwellarion . . . . .	36
Le côté obscur de Gwellarion . . . . .	37
Jichin . . . . .	39
Maera . . . . .	40
Midgard . . . . .	46
Midgard et la forêt . . . . .	48
Nauru . . . . .	50
Quetzalcoatl . . . . .	52
Toungouska . . . . .	54
Tshuapa . . . . .	56
Velkhan . . . . .	58
Les Nouveaux Nés . . . . .	61
Vermithrax . . . . .	63
Vorok . . . . .	65

TABLE DES MATIÈRES

3

Wenceslas . . . . .	66
Wiesärek . . . . .	69
Le conseil . . . . .	70
<b>Evolution des dragons</b>	<b>72</b>
Reproduction et évolution . . . . .	74
Variations sur le même thème . . . . .	76
Polymorphie partielle . . . . .	77
Les organisations de Scales . . . . .	80
<b>Les humains et la magie</b>	<b>84</b>
Les êtres divins . . . . .	86
Les druides . . . . .	88
La CURE . . . . .	92
<b>Le Vatican</b>	<b>97</b>
Géographie du Vatican . . . . .	100
L'ordre de la chevalerie doré constantinienne . . . . .	102
Les relations de l'église . . . . .	105
<b>Les êtres magiques</b>	<b>107</b>
La vie passionnante et trépidante d'Henri Robert . . . . .	107
Les loges . . . . .	109
Quelques loges marquantes . . . . .	110
Les vampires . . . . .	112
Du nouveau pour nos amis éveillés . . . . .	117

# Les règles

## Modifications Génériques

### Le système de base

---

Pour réussir une action, le Mj fixe la difficulté à atteindre, le joueur additionne la caractéristique appropriée + bonus de compétence + 1d10

Difficulté	Compétence
Très Facile = 5	Non qualifié +0
Facile = 7	Débutant, Amateur +2
Moyenne = 9	Qualifié, Averti +4
Difficile = 11	Expert, Spécialiste +6

Si le joueur atteint la valeur de difficulté, l'action est réussie.

Pour pouvoir facilement adapter les seuils de réussite des règles précédentes, utilisez la formule suivante :

$$11 - \text{ancien seuil} = \text{nouveau seuil de réussite.}$$

En règle générale, les anciens malus se rajoutent au seuil (pour les anciens malus, changez le moins en plus), et les anciens bonus sont rajoutés au jet de dé du personnage

**Exemple** : je prends le jet de dé de la formule de dosage d'un jet d'alchimie.

Avant il y avait un seuil de 8 -1 par siècle suivant le douzième (prenons le 14ème, soit -2), plus le bonus de caractéristique du joueur + le bonus de compétence.

Maintenant, le joueur connaît ses caractéristiques et son niveau en dosage. Il se démerde comme un grand avec son dé. Le master gère la difficulté qui est de  $11-8+2=5$ .

Ainsi, si le joueur a un +1 en caractéristique et en compétence, cela donne :  $1+1+1d10$  contre 5 donc il réussit son action avec 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 sur le jet de dé. Soit 8 chances sur dix. Exactement le même nombre de chance qu'avec l'ancienne formule (il lui fallait auparavant faire 8 ou moins sur le d10).

## Le combat

*La taille ne compte pas*

Un gremlin

*La taille, ça compte*

Un minotaure

On part du principe qu'il est mieux d'avoir une arme longue quand on est à 1m de son adversaire, et moins bien quand on est collé à lui. On fixe une difficulté de base pour le combat (j'utiliserais comme base Facile). Pour une même longueur d'arme chez les deux protagonistes d'un combat, ce sera la difficulté utilisée.

Le tableau suivant donne des exemples de tailles par ordre de grandeur

Moyen d'attaque	Distance
Tête humaine, lutte	0
Poing, griffe, dague, couteau, pied	1
Epée à une main, arme à deux mains, tête dragon	2
Lance, hallebarde, bardiche, bec de corbin, griffe ou patte dragon	3
Grande lance, grand épieu, Queue dragon	4

Il y a deux distances dans un combat : l'approche et le contact.

Pendant l'approche, le protagoniste qui a l'arme la plus longue est en Facile, l'autre est à une difficulté supplémentaire par différence de taille (au max. Difficile). Tant que celui qui a l'arme la plus longue gagne le duel (c'est à dire qu'il fait une plus grande marge de réussite), on reste en distance d'approche.

**Par exemple :** Toto possède une épée et Tata est à poings nus, pour le combat Toto est sur une difficulté Facile, Tata en Moyen. Tant que Toto fait une marge de réussite plus grande que Tata, on reste dans cette configuration)

Au contact c'est l'inverse, l'avantage va à celui qui a l'arme la plus courte (ex : Tata a fini par faire une marge plus élevée en approche, maintenant c'est elle qui est en Facile et Toto en Moyen)

On peut considérer que les niveaux se déplacent en fonction de la taille quand les dragons sont entre eux. Une Mâchoire de Père est égale à la Griffes d'un Enfant.

Le cas du pied est un peu particulier puisqu'on rajoute de toute façon 2 à la difficulté d'un combat avec le pied.

Si jamais Toto réussit une meilleure marge en contact que Tata (bien qu'il ait à la base une difficulté plus grande pour une distance de poings), on repasse en distance d'approche (celle de l'épée).

**Autre exemple :** Deux dragons se mettent sur la gueule. L'un attaque à la mâchoire (c'est Toto) et l'autre avec la queue (c'est Titi). Au premier duel, Titi avec la queue est en Facile, celui qui est à la mâchoire, Toto, en Difficile (2 tailles d'écart). N'arrivant pas à raccourcir la distance, celui à la mâchoire, Toto, passe en griffe. Il sera en Moyen, l'autre toujours avec la queue en Facile.

Celui avec la griffe, Toto fait une meilleure marge, l'attaque suivante se fera à une distance de Griffes. S'il reste avec la griffe, Facile pour Toto, et Moyen pour Titi s'il utilise sa queue, s'il utilise sa griffe à la place de la queue, il passera aussi en Facile (même taille). Mais bon c'est un acharné de la

queue (peut être un dragon de mer). Et finalement Toto décide d'utiliser la mâchoire, et Titi garde sa queue. Comme Toto utilise une arme plus courte que la distance de griffe qui est la distance gagnante de la dernière attaque, il est en Moyen, et comme Titi utilise une arme plus longue que la distance de griffe, il est aussi en Moyen. Si Toto gagne, on passe en distance mâchoire, si Titi gagne, on repasse en distance queue.

Si aucun des deux ne touche, on reste en distance griffe, mais Toto gagne. La suite du combat, si aucun des deux protagonistes ne change d'arme, sera Toto en Facile (Distance mâchoire) et Titi Difficile (deux tailles trop grandes pour cette distance).

## Le combat au corps à corps

### Les Arts Martiaux

On peut utiliser la méthode des distances de combat pour décrire (un peu) les arts martiaux. On prend les catégories Poing, Griffe, etc., on les répartit en trois distances : Courte, Moyenne et Longue.

On considère que la distance :

**Courte :** c'est la lutte, le corps à corps pur et dur, les saisies, les prises, le combat de fille (je te griffe et te tire les cheveux). On peut assimiler ça à la Lutte, au Judo, à la Boxe Thaï (quand ils se frappent avec les genoux et les coudes).

**Moyenne :** c'est le basique coup de poing ou de latte. La Boxe, le Karaté.

**Longue :** c'est pour les styles de combat aérien, genre coup de pied sauté, bond, etc. Certains styles de Wu Shu, la Capoeira.

Et on applique le même principe, un mec qui fait du judo devra réussir à s'approcher pour être efficace, mais une fois on contact, un type qui fait de la Capoeira pourra pleurer sa mère. Attention un art martial en Hobby donne accès à une distance (ça reste un sport et on ne pratique pas vraiment en condition réelle), en revanche, si un Métier donne accès aux arts martiaux, il est valable pour deux distances. Ainsi, l'aïkido est plus efficace à courte et

longue distance, la boxe thaï est efficace à moyenne et courte distance, et le tae kwondo est valable pour la longue et moyenne distance.

Tout ceci permet de différencier ceux qui font des arts martiaux une partie intégrante de leur profession et ceux pour qui ce n'est qu'un sport (ce des exemples d'arts martiaux, tous sont capables de gérer deux distances quand ce ne sont pas des amateurs qui pratiquent).

### Les animaux

On peut utiliser ce même principe de distance du combat au corps à corps pour les animaux. Par exemple un bon vieux tigre sera à l'aise à longue distance (le temps de vous sauter dessus) et à courte distance (avec la mâchoire ou les griffes). Autant dire, qu'il ne restera pas tranquillement à portée de coup de poing.

## Le combat au contact

### Les armes

Les armes sont divisées en catégories simples. Je reprends aussi le système des longueurs d'armes et je donne la cadence d'action (ex : 4 veut dire que l'on peut se servir de son arme tous les 4 tours, généralement c'est pour les armes à distance). Certaines armes sont plus efficaces contre les armures (magiques ou pas). Et je parle bien d'armure, pas contre les bénéfices d'une forte Endurance (si vous les prenez en compte : voir mon avis sur les modifs de règles par rapport à l'Endurance).

Les arbalètes et les arcs avec la flèche encochée et l'arc bandé permettent de tirer en premier, viennent ensuite les arcs avec la flèche encochée mais l'arc non bandé qui donne un malus de -5 à l'initiative. Si le carreau ou la flèche n'est pas encore en place, il faut passer la cadence de tir à armer son arme et tirer à sa cadence. Pour un arc, on tire au second tour, pour une arbalète légère, au sixième.

**Exemple :** Toto a une arbalète chargée, Louis un arc bandé, Pierre un arc flèche encochée, mais non bandé, Alphonse un arc à vide, et grand-mère une hache à deux mains. Tout ce petit monde veut tirer.

On lance un jet d'Initiative. Première série : Toto et Louis tirent en premier, leur ordre est défini par le dé d'initiative. Pierre tirera ensuite s'il n'est pas au contact de grand-mère, puis grand-mère agira.

Alphonse passe son premier round à charger l'arc. Pour le second round, il sera forcément en premier puisqu'il aura l'arc bandé.

Nom	Dommages*	Taille	Cadence	Armure
Arbalète à une main	Dis/Fai	N/a	4	/
Arbalète Légère	Dis/Moy	N/a	6	-1
Arbalète Moyenne (levier)	Dis/Moy	N/a	9	-3
Arbalète Lourde (crémaillère)	Dis/Moy	N/a	12	-5
Arc Court	Dis/Fai	N/a	2	/
Arc Long	Dis/Moy	N/a	2	//
Long Bow	Dis/Moy	N/a	3	-2
Arme d'Hast	Dis/Imp	3	1	/
Bâton long	Con/Moy ou CC/Moy	3	1	/
Bolas	CàC/Moy ou spé	N/a	2	/
Couteau	Con/Fai	1	1	/
Dague	Con/Moy	1	1	/
Epée Courte	Con/Moy	1	1	/
Epée deux mains	Dis/Imp	2	1	/
Epée une main	Con/Imp	2	1	/
Fouet	Con/Fai ou spé	3 ou 4	1	/
Hache deux mains	Dis/Imp	2	1	/
Hache une main	Con/Imp	2	1	/
Lance de Joute	Con/Moy	3	8	-4
Long Epieu	Con/Imp	4	1	-2
Manche de pioche	Con/Moy ou CC/Moy	2	1	/
Masse deux mains	Con/Imp ou CàC/Imp	3	1	-3
Masse une main	Con/Moy ou CàC/Imp	2	1	-1
Matraque	CàC/Imp	1	1	/
Pied	CàC/Moy	1	1	/
Poings	CàC/Fai	1	1	/
Shuriken	Con/Fai	N/a	1	/
Tête humaine	CàC	/Imp	0	1

Con= Contondant, CàC=Corps à Corps, Dis= Distance, Fai=Faible, Moy=Moyenne et Imp=Importante

**Les arbalètes :** ont un avantage sur les arcs, les carreaux sont très lourds et ainsi ils percent plus facilement les armures : l'arbalète à une main ne donne aucun bénéfice, l'arbalète légère diminue les armures de 1 point, l'arbalète moyenne diminue les armures de 3 points et l'arbalète lourde de 5 points.

**Le long bow :** fait aussi diminuer les armures, mais de 2 points.

**La lance de joute :** elle ne s'utilise qu'en charge, d'où sa faible cadence. Par contre, dans le calcul des dommages, à la Force du personnage on ajoute la Force de la Monture. De plus, elle diminue les armures de 4 points. Autant dire que c'est dévastateur. En cas de duel (deux chevaliers se fonçant dessus), celui qui est touché (ou qui réussit une parade) doit faire un jet d'Equitation Facile avec en

malus la somme des Forces de son opposant et son cheval, s'il le rate, il tombe de cheval.

**L'épieu long :** sert à casser des charges ou à empêcher quelqu'un d'approcher. Dès que la distance est raccourcie, c'est-à-dire qu'elle passe à 3, l'épieu n'est plus utilisable. Si jamais on s'empale sur l'épieu lors d'une charge, on rajoute sa propre Force (ou celle de sa monture) dans le calcul des dégâts que l'on subit.

**La masse à deux mains :** est très utile contre les armures, elle diminue la valeur de protection de 3 points.

**La masse à une main :** est utile contre les armures, elle diminue la valeur de protection de 1 point.

**Le fouet :** il peut servir à entraver quelqu'un, il faut pour cela réussir un jet de difficulté Moyen. Il peut aussi servir à désarmer, il faut pour cela un jet de difficulté Difficile. Dans le cas où le jet de toucher serait réussi, pour l'entraver si c'est en visant les jambes la cible doit réussir un jet d'Agilité Difficile pour rester debout, si c'est un membre supérieur, la cible doit faire un jet en opposition de

Force contre l'attaquant avec un bonus de 2 pour l'attaquant, si la cible gagne, elle désarme l'attaquant mais garde le fouet autour du membre, si elle perd, elle ne peut pas utiliser son membre tant qu'il est entravé. Pour désarmer, on fait aussi un jet d'opposition de Force, avec un bonus de 2 si la cible tient son arme à une main. Une fois que le fouet descend en dessous d'une distance de 3, il ne peut plus être utilisé.

**Le bola :** peut être utilisé pour assommer quelqu'un, ou pour entraver les jambes. Si les jambes sont entravées, la cible doit faire un jet d'Agilité Difficile si elle court, Moyen si elle marchait pour pouvoir rester debout.

**Style de Combat Spécial :** il est possible de se battre avec deux armes. Mais l'attaquant subit un malus de -3 à ses jets de compétence (un jet par arme). Les attaques qui font une meilleure marge que la cible, touchent, celles qui font moins ratent. Si une des attaques fait mieux que le défenseur, l'attaquant ne sera pas atteint par l'arme du défenseur. Une des deux armes peut servir de parade, mais on respecte les malus dus aux distances (ce qui peut être un peu compliqué à gérer) et le fonctionnement est identique au bouclier.

Considérons le petit cas suivant : le personnage d'un joueur a réussi à se camoufler dans une armure de plaque de décoration de la salle des gardes du manoir high tech du grand méchant dragon blanc des carpatas. Mais c'est un être magique qui a +8 en force. Il y a donc tout à parier que ce qui va se passer dans le prochain combat ne soit pas prévu dans les règles de base. Aussi, dans notre grande mansuétude, nous avons décidé de vous fournir des tables de dommages un petit peu augmentées et des protections peu courantes.

### Quelques précisions sur les armures

\*La Plate Feuilletée n'est généralement utilisée qu'à cheval, il est presque impossible de bouger

quand on l'a sur le dos. Elle reste plus particulièrement l'apanage des Chevaliers quand ils font un tournoi de joutes.

\*Le bouclier est un peu particulier, il permet de faire une parade gratuite, et si on a une autre arme à la main, d'attaquer ensuite. Pour faire une parade, il suffit de faire un jet de compétence supérieur ou égal à l'attaque de son adversaire. Le chiffre de la valeur de protection du bouclier est égal à un bonus à son jet de compétence. En revanche, si sa propre attaque est inférieure à l'attaque de son adversaire, elle ne touche pas.

Les malus à l'Agilité dus aux armures ne sont valables que pour des piétons, pour un cavalier, ils n'existent plus. Ceux des boucliers s'appliquent aux piétons et aux cavaliers.

Corps à corps			
Résultat	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	Rien	LS
0 à 3	Rien	LS	S
4 à 7	LS	S	A
8 à 11	S	A	BL+A
12 à 15	A	BL+A	BG+A
16 à 20	BL+A	BG+A	C
20 et +	BG+A	C	M

Distance			
Résultat	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	E	BL
0 à 3	Rien	BL	BG
4 à 7	BL	BG	C
8 à 11	BG	C	M
12 à 15	C	M	M
16 à 20	M	M	M

Où, LS = Légèrement Sonné, S = Sonné, A = Assommé, E = Egratignure, BL = Blessure Légère, BG = Blessure Grave, C = Coma, M= Mort

Contact			
Résultat	Faible	Moyenne	Importante
-3 à -1	Rien	Rien	E
0 à 3	Rien	E	BL
4 à 7	E	BL	BG
8 à 11	BL	BG	C
12 à 15	BG	C	M
16 à 20	C	M	M
20 et +	M	M	M

Nom	Valeur de Protection	Malus éventuels à l'Agilité
Cuir	1	/
Cuir Renforcé	2	/
Maille	3	/
Demi-Plate	4	-1
Plate Complète	5	-2
Plate Feuilletée*	6	-3
Bouclier Petit**	+0	/
Bouclier Moyen**	+2	-1
Bouclier Large**	+3	-2

Attaques à Distance		
Mode d'Attaque	Puissance	Difficulté
Arme de Poing (petit calibre)	Faible	Facile
Pistolet-Mitrailleur (coup par coup)	Faible	Facile
Arme de Poing (gros calibre)	Moyen	Moyen
Fusil Mitrailleur (coup par coup)	Moyen	Facile
Fusil à Pompe (chevrotine)	Moyenne	Facile
Pistolet-Mitrailleur (rafale)	Moyenne	Difficile
Fusil-Mitrailleur (rafale)	Importante	Moyen
Fusil à Pompe (balle)	Importante	Moyen
Arme de Poing (très gros calibre)	Importante	Difficile
Flammes	Importante	/
Décharge électrique	Moyenne***	/
Attaque Sonique	Importante**	/
Gaz Soporifique	Moyenne**	/

\*\* à utiliser sur la table des dommages au Corps à Corps

\*\*\* peut alternativement être utilisé en Corps à Corps Moyen

Les Souffles de dragon ont un malus de 5 à l'Initiative

## Des échelles dans Scales

Table des Echelles				
Echelle	Taille Poids	Force	Endurance	Agilité
Minuscule	-25 cm	-4	-4	+3
Très petit	-50 cm	-2	-2	+2
Petit	moins de 1m	-1	-1	+1
Normale	humain	0	0	0
Grande	1t à 5t	+3	+3	-1 ( dragon noir 0)
Très grande	5t à 10 t	+6	+6	-2 (dragon noir -1)
Immense	10t à 50 t	+9	+9	-3 (dragon noir -2)
Gigantesque	plus de 50 tonnes	+12	+12	-4

J'ai toujours trouvé absurde qu'une bestiole qui pèse plusieurs tonnes ne soit pas plus forte qu'un humain de base. Dans les règles de base, un dragon blanc sous forme humaine avec une force de 0, garde cette même force sous forme draconique, et pourtant il fait sous cette forme plusieurs tonnes, c'est absurde. En partant du principe que plus on est gros et volumineux plus on est fort et apte à résister aux coups, voici quelques tables pour aider

l'estimation des différentes valeurs. Bien sûr, ces tables permettent en priorité de gérer le gabarit des dragons, mais ils peuvent aussi permettre de gérer les Etres magiques sous leur forme naturelle.

A la demande générale, voici une estimation de l'échelle pour certains êtres magiques est fournie. Les êtres qui ne sont pas nommés ici sont estimés être à l'échelle humaine.

<b>Basilic</b>	Très Petite	<b>Brownie</b>	Très Petite
<b>Ccoa</b>	Très Petite	<b>Dragon</b>	Grande
<b>Elfe</b>	Petite	<b>Farfadet</b>	Petite
<b>Fayette</b>	Très Petite	<b>Géant</b>	de Grande à Très Grande
<b>Gnome</b>	Petite	<b>Gremlin</b>	Minuscule
<b>Homoncule</b>	Minuscule	<b>Hsiao</b>	Petite
<b>Kobold</b>	Minuscule	<b>Korrigan</b>	Très Petite
<b>Kraken</b>	Gigantesque	<b>Mandragore</b>	Minuscule
<b>Niveleur</b>	Immense	<b>Ogre</b>	Grande
<b>Phénix</b>	Grande	<b>Pixies</b>	Minuscule
<b>Pygmée</b>	Minuscule	<b>Rock</b>	Immense
<b>Salamandre</b>	Minuscule	<b>Shang Yang</b>	Petite
<b>Sphinx</b>	Grande	<b>Strige</b>	Très Petite
	<b>Yéti</b>	Normale à Grande	

Voyons maintenant l'exception qui confirme la règle. Le dragon noir est le plus agile de tous les dragons de grandes tailles. Et ceci quelle que soit la génération du dragon noir. Ainsi tout personnage de cette race se verra doté d'un bonus supplémentaire de +1 en Agilité (déjà comptabilisé dans le tableau des échelles).

Il peut aussi être très intéressant de savoir ce qu'un être doté de caractéristiques hors du commun peut faire. En effet, rien de plus frustrant quand on a +8 en force de ne pas arriver à ramasser ses clefs de voiture parce qu'on a raté son jet de force (même si dans ce cas précis, il vaut mieux se demander ce qu'on a pu faire de mal dans une vie antérieure).

<b>Table des équivalences</b>												
<b>Force</b>	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
<b>Poids</b>	5kg	7 kg	10kg	15 kg	25kg	50kg	100kg	200kg	400kg	800kg	1,5t	3t
<b>Force</b>	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Poids</b>	6t	10t	15t	25t	40t	60t	80t	120t	150t	200t	250t	300t

Pour répondre à ce genre d'interrogations, la petite table des équivalences que nous avons l'obligeance de vous fournir peut être extrêmement utile pour que le maître se fasse une idée.

On rappellera au passage que tout jet inutile est à proscrire puisque tout ce qui ne peut être rater réussi et tout ce qui est impossible échoue.

<b>Grand-Père Père Enfant</b>	<b>Taille (m)</b>	<b>Poids (t)</b>	<b>Envergure (m)</b>	<b>Garrot (m)</b>	<b>Echelle</b>
<b>Argenté</b>	25	14	22	4	Immense
	12	5	10	2	Très grande
	5	2	5	1,1	Grande
<b>Asiatique</b>	35	15		70 cm	Immense
	18	5		60 cm	Très grande
	8	1		50 cm	Grande
<b>Blanc</b>	30	20	25	6	Immense
	15	8	12	3	Très grande
	6	3	4	1,2	Grande
<b>Bleu</b>	24	19	20	6	Immense
	12	8	10	3	Très grande
	5	3	5	1,3	Grande
<b>Doré</b>	25	15	22	4	Immense
	12	6	10	2	Très grande
	5	2	5	1,1	Grande
<b>Féerique</b>	1	5 kg	30 cm		Très petit
	1	5 kg	30 cm		Très petit
	1	5 kg	30 cm		Très petit
<b>Noir</b>	25	13	25	7	Immense
	11	6	15	3,5	Très grande
	6	1,5	7	2	Grande
<b>Rouge</b>	30	20	25	6	Immense
	15	8	12	3	Très grande
	4	2	4	1,2	Grande
<b>Vert</b>	20	16	15	4	Immense
	10	8	12	3	Très grande
	4	2	3	1	Grande
<b>Hydre</b>	20	16		5	Immense
	10	8		3	Très grande
	5	2		2	Grande
<b>Plumes</b>	20	10	18	3	Immense
	9	5	8	1	Très grande
	5	2	4	70 cm	Grande
<b>Mer</b>	40	40		1,7	Immense
	20	20		1,5	Immense
	10	6		1	Très Grande
<b>Wyvern</b>	25	16	25	5	Immense
	12	8	12	3	Très grande
	5	1	4	1,3	Grande
<b>Brun</b>	30	30		4	Immense
	20 à 8	15 à 5		3 à 1,5	Grande à Immense
<b>Céleste</b>	40	90	30	8	Gigantesque
<b>Nouveau-Né</b>	11	6	11	3	Grande

## La magie

---

### Ley Lines

Un dragon à court de mana peut très bien utiliser celle de l'endroit où il se trouve pour alimenter son sort. Mais, même en tirant la mana du sol, le masque reste le système de lancement basique.

Dans ce cas là, le sort garde toutes ses propriétés normales et ressemble en tout point à un sort n'utilisant que la mana du dragon. La seule différence est due aux êtres divins.

N'importe quel être divin est capable de sentir un sort utilisant la mana terrestre, même si le sort est masqué. Un être divin repère un sort de ce type comme un Grand-Père repère un sort non masqué. Un druide (être divin possédant le pouvoir Magie) de Métier Qualifié repère ces sorts comme le Céleste et un druide Expert x1000 kilomètres (facteur 10).

Mais, les dragons sont incapables de repérer un sort tirant sur la magie terrestre à partir du moment où le sort est utilisé avec un masque. Dans le cas où ce sort ne serait pas masqué, ils le repèreront comme un bête sort non masqué.

Mais masqué ou pas, un sort tirant sur la mana terrestre s'accompagne toujours des manifestations visuelles d'un sort non masqué.

Il faut donc toujours s'armer de précautions si on veut utiliser la mana terrestre. Du moins si on veut survivre longtemps au lancement du sort.

### Tatouage

Il devient possible de faire plus de 3 tatouages sur une personne. Il faut pour cela que le sort du 4e tatouage soit maîtrisé au niveau + 1, le 5e au niveau + 2, le 6e à +3, le 7e à + 4. Par contre, il reste impossible de faire plus de trois tatouages du même sort. Attention, les tatouages faits après le troisième restent rares à cause de la maîtrise de sort nécessaire, et il est possible que certains veuillent voir sur pièce comment ils ont été faits. C'est-à-dire ? C'est-à-dire que certaines personnes pourraient être intéressées par voir comment le dessin a été fait, sur

pièce. Il peut y avoir risque d'écorchage pour voir comment le sort a été conçu et pouvoir l'étudier en toute tranquillité.

### Panachage

Un sort qui est à la fois non-masqué et tirant sur la mana terrestre est repérable par les dragons et les êtres divins à 5 fois la distance normale.

### Maîtrise +3

Un lanceur de sort (dragon, être magique) qui est à +3 pour un sort peut, s'il le souhaite, doubler un des paramètres (temps d'effet, puissance, nombre de cibles, etc.) du sort en dépensant deux fois plus de Mana. Pour les sorts faisant des dégâts, cela revient à monter d'une catégorie (Moyenne à Importante). Par rapport au masque, il faut que le sort soit lancé à cette puissance lors de la création. Bien évidemment, pour certains sorts, certains paramètres sont inutilisables (nombre de personne touchée en fonction de la dépense, ou durée en fonction de la dépense). Bien sûr, le niveau de difficulté pour lancer le sort continue à suivre la table de difficulté normale. Seul le sort en lui-même augmente son coût en mana, pas le masque. Si les deux sont intrinsèquement liés (architecture) c'est le coût total qui est doublé.

**Exemple :** une Confusion en Calligraphie. Le dragon peut, au choix, doubler la durée du sort ou augmenter le malus. Quand il fabriquera la peinture, il devra doubler les Points de mana pour enchanter l'objet (soit 10 au lieu de 5, et quand il voudra activer le sort, cela lui en coûtera 10 points). Et pour le lancement, le sort sera considéré comme coûtant 10 points et pas 5.

Ce principe ne fonctionne pas sur les Griffes ou les Lames, ni sur l'Osmose. De même, il ne fonctionne pas sur les sorts qui sont en permanence actifs (exemple le tatouage).

## Maitrise +4

Un sort qui est maîtrisé par un dragon au niveau +4 peut être altéré dans sa structure.

Voilà de bien grands mots pour dire que le dragon qui a atteint ce niveau de maîtrise peut modifier sans trop de soucis un grand nombre des paramètres d'un sort.

Commençons par une chose que vous connaissez bien. Un sort est défini par certains paramètres : Coût en Mana, Durée, Effet, Nombre de Cible, etc. Dans la plupart des cas, ces paramètres sont indépendants. Cependant, un dragon ayant le plus haut niveau de maîtrise peut les rendre interdépendants. Mais quel pourrait bien être l'intérêt d'une telle chose ?

Et bien, notre cher dragon monstrueusement doué pour la magie peut décider de diminuer un paramètre au profit d'un autre. Cependant, il ne peut pas altérer ceux qui sont déjà dépendants les uns des autres (par exemple, 2 points de mana par victime ou 2 points de mana par minute).

Tout cela vous paraît vague ? Débrouillons un peu cette affaire.

Pour un sort qui fait des dommages (Crémation, Poison), modifier le paramètre Effet revient à monter ou descendre d'une catégorie. Ainsi, le sort de Crémation peut gagner une catégorie de dommage en doublant le coût de mana (par exemple) ou celui de poison peut perdre une catégorie mais en gagnant une ligne sur la table de temps.

Voyons d'autres exemples.

Le sort de Spasme qui normalement donne un malus de 2 aux actions d'une cible, pendant 5 minutes peut être modifié de bien des façons. On peut modifier le malus de 2 en 3, soit en doublant le coût en mana, soit en perdant une ligne sur la table de temps. Mais, on peut faire durer le sort pendant 5 heures en donnant un malus de 1 ou en doublant le coût de mana.

Le sort de Crémation peut permettre de toucher 2 cibles, soit en faisant des dommages Contact Moyen, soit en doublant le coût de mana. Mais il peut aussi faire des dommages Distance Important en doublant le coût de mana.

Quant au sort de Confusion, il peut servir à donner un malus de 4 à l'initiative de la cible soit en doublant le coût de mana soit en perdant une ligne sur la table de temps. Mais il peut aussi durer un jour, soit en baissant le malus à l'initiative à 2 soit en doublant le coût de mana

## Les masques

La modification d'un sort ne se décide pas à la légère. En particulier lorsque ce sort s'appuie sur un masque aussi lourd que, disons, architecture. Les sorts modifiés doivent être lancés sur le masque, dès le départ. Et aussi ensuite. Pour qu'un effet soit plus fort, il faut que le sort soit lancé lors de la création du masque sous sa forme modifiée.

Ainsi, on pourrait utiliser Architecture pour 25 points, En appliquant des facteurs limitatifs aux autres paramètres par exemple 1d10 mois au lieu de 1d10 ans.

Mais une fois qu'un masque a été prévu pour un certain type de sort (modifié ou non modifié pour les mal comprenantants), il ne peut pas être associé à un autre. Et c'est pas la peine d'essayer de revenir la dessus, ce n'est tout simplement pas possible.

Résumé des options	
Temporelle	+/- 1 ligne dans la table du temps.
Effet d'un sort	+/-1 sur le bonus / malus
Effet de dommages	+/- 1 ligne sur la table correspondante
Coût mana	$\times / \div 2$ avec un arrondi au supérieur.

Sorts en fonction des Masques		
Architecture	50	alarme, confusion, paralysie, piège, protection, puanteur, vitesse
Armurerie	10+sort	abrutissement, armure, cauchemar, confusion, crémation, empoisonnement, malédiction, paralysie, puissance, sommeil, souplesse
Bonsaï	7+sort	apaisement, bénédiction, démangeaison, dysfonctionnement, longévité, malédiction
Brasserie	sort	abrutissement, amnésie, antidote, courage, ébriété, empoisonnement, guérison, puanteur, sommeil, vaccin, vomissement
Broderie	3 +sort	camouflage, invisibilité, puissance, souplesse
Calligraphie	3 +sort	cauchemar, confusion, idiotie, infravision, malédiction, séduction, sens-accru
Chant *	sort	abrutissement, apaisement, combativité, courage, fatigue, météorologie, psychothérapie, repos, séduction, suggestion, télépathie, voix
Cinéma	sort	amnésie, apaisement, combativité, couardise, courage, divination, infravision, rajeunissement, repos, rire, sens accru, suggestion, vieillissement
Coiffure	sort	camouflage, combativité, confusion, invisibilité, puissance, rire, séduction, souplesse, vitesse, voix
Construction navale	10 +sort	alarme, combativité, courage, guérison, météorologie, protection, repos
Couture	5 +sort	armure, camouflage, invisibilité, puissance, séduction, souplesse, voix
Cuisine *	sort	anaérobiose, antidote, ébriété, empoisonnement, guérison, longévité, maladie, puanteur, rajeunissement, sommeil, sustentations, vaccin, vieillissement, vomissement
Danse *	sort	apaisement, combativité, courage, fatigue, repos, séduction
Dessin	5 +sort	amnésie, confusion, idiotie, infravision, rire, séduction, sens accru
Ébénisterie	10 +sort	bénédiction, malédiction, télékinésie
Gravure	10 +sort	bénédiction, cauchemar, confusion, courage, idiotie, malédiction
Horlogerie	5/10 +sort	amnésie, cauchemar, confusion, crémation, divination, longévité, malédiction, télékinésie
Ikébana *	2 +sort	apaisement, bénédiction, divination, dysfonctionnement, psychothérapie, séduction, sommeil
Jardinage	20	alarme, confusion, dysfonctionnement, paralysie, piège, protection, puanteur, vitesse
Jeu de réflexion	Sort	apaisement, cauchemar, confusion, couardise, idiotie, repos, rire
Joaillerie	10 +sort	bénédiction, crémation, malédiction, séduction, télékinésie
Jonglage *	sort	apaisement, confusion, fatigue, repos
Kité	3 +sort	apaisement, combativité, confusion, couardise, courage
Littérature	10 +sort	amnésie, apaisement, cauchemar, combativité, couardise, confusion, divination, folie, phobie, rire, sommeil, suggestion
Macramé	2 +sort	apaisement, cauchemar, confusion, démangeaison
Maquillage	sort	anaérobiose, armure, infravision, puissance, sens accru, souplesse, voix, sustentation
Mécanique	20 +sort	armure, vitesse
Mime	sort	amnésie, apaisement, couardise, démangeaison, idiotie, psychothérapie, repos, rire, séduction, spasme
Musique	sort	abrutissement, anaérobiose, apaisement, cauchemar, combativité, folie, confusion, courage, dysfonctionnement, idiotie, météorologie, phobie, psychothérapie, repos, séduction, sommeil, spasme, suggestion
Origami	2 +sort	bénédiction, crémation, malédiction
Parfumerie *	2 +sort	abrutissement, empoisonnement, fatigue, maladie, puanteur, sommeil, vaccin
Peinture	10 +sort	apaisement, cauchemar, confusion, folie, idiotie, phobie, repos, sommeil
Poésie *	10 +sort	amnésie, cauchemar, couardise, fatigue, folie, phobie, psychothérapie, séduction, suggestion, télépathie
Poterie	1 +sort	antidote, bénédiction, malédiction, rajeunissement, repos, vieillissement
Histoires drôles	1 +sort	apaisement, couardise, confusion, démangeaison, idiotie, rire, sommeil, spasme
Sculpture	10 +sort	bénédiction, crémation, malédiction, télékinésie
Tannerie	5 +sort	anaérobiose, armure, camouflage, puissance, souplesse
Tatouage	5 +sort	anaérobiose, armure, infravision, puissance, sens accru, souplesse
Théâtre *	sort	confusion, divination, rire, séduction
Tissage	3 +sort	armure, camouflage, invisibilité, puissance, rajeunissement, souplesse, vieillissement
Vannerie	3 +sort	apaisement, bénédiction, dysfonctionnement, malédiction, rajeunissement, repos, vieillissement

Faisable sans masque\*

Masques en fonction des Sorts		
Abrutissement	2 / pers	armurerie, brasserie, Chant, musique, parfumerie
Alarme	1 / semaine	Architecture, construction navale, jardinage
Amnésie	4 / minute	Brasserie, cinéma, dessin, horlogerie, littérature, mime, poésie
Anaérobiose	10 / jour	Cuisine, maquillage, musique, tannerie, tatouage
Antidote	2 / pers	Cuisine, brasserie, poterie
Apaisement	2 / pers	Bonsaï, Chant, cinéma, danse, histoires drôles, ikébana, jeu de réflexion, jonglage, littérature, kité, macramé, mime, musique, peinture, vannerie
Armure	5	Armurerie, Couture, maquillage, mécanique, tannerie, tatouage, tissage
Bénédictio	3 /heure	Bonsaï, ébénisterie, gravure, ikébana, Joaillerie, origami, poterie, sculpture, vannerie
Camouflage	2 /niv. 1 h	Broderie, coiffure, Couture, tannerie, tissage
Cauchemar	5, 1 sem .	Armurerie, calligraphie, gravure, horlogerie, jeux de réflexion, Littérature, macramé, musique, peinture, poésie
Combativité	2 / pers, 1 h	Chant, cinéma, coiffure, construction navale, danse, kité, littérature, musique
Confusion	5 / pers, 1 h	Architecture, armurerie, calligraphie, coiffure, dessin, gravure, histoire drôle, horlogerie, jardinage, jeux de réflexion, jonglage, kité, littérature, macramé, musique, peinture, théâtre
Couardise	5 / pers, 1h	Cinéma, histoire drôle, jeux de réflexion, kité, littérature, mime, poésie
Courage	7 / pers, 1 h	Brasserie, Chant, cinéma, construction navale, danse, gravure, kité, musique
Crémation	10	Armurerie, horlogerie, Joaillerie, origami, sculpture
Démangeaison	1 /pers, 10mn	Bonsaï, histoire drôle, macramé, mime
Divination	20	Cinéma, Horlogerie, ikébana, littérature, théâtre
Dysfonctionnement	15 /pers, 1 mn	Bonsaï, ikébana, jardinage, musique, vannerie
Ebriété	2 / pers, 1 h	Brasserie, cuisine
Empoisonnement	8 / pers	armurerie, brasserie, Cuisine, parfumerie
Fatigue	2 / pers, 10mn	Chant, danse, jonglage, parfumerie, poésie
Folie	20/pers, 30mn	Littérature, musique, peinture, poésie
Guérison	5 / pers	brasserie, Cuisine, construction navale
Idiotie	5 / pers, 10mn	Calligraphie, dessin, histoire drôle, gravure, jeux de réflexion, mime, musique, peinture
Infravision	1 / minute	Calligraphie, cinéma, dessin, maquillage, tatouage
Invisibilité	3 /niv, 1 h	broderie, coiffure, Couture, tissage
Longévité	25	Cuisine, Bonsaï, horlogerie
Maladie	10 / pers	Cuisine, parfumerie
Malédiction	3 / heure	armurerie, Bonsaï, calligraphie, ébénisterie, gravure, horlogerie, Joaillerie, origami, poterie, sculpture, vannerie
Météorologie	Variable, 1 j	Chant, construction navale, musique
Paralysie	1 /minute	Architecture, armurerie, jardinage
Phobie	10 / pers, 30 mn	Littérature, musique, peinture, poésie
Piège	4 / attaque	Architecture, jardinage
Protection	3	Architecture, construction navale, jardinage
Psychothérapie	10 ou 50	Chant, ikébana, mime, musique, poésie
Puanteur	2, 1h et +	Architecture, brasserie, cuisine, jardinage, parfumerie
Puissance	5	armurerie, broderie, coiffure, Couture, maquillage, tannerie, tatouage, tissage
Rajeunissement	50 / an	Cinéma, cuisine, poterie, tissage, vannerie
Repos	1 / pers	Chant, cinéma, construction navale, danse, jeux de réflexion, jonglage, mime, musique, peinture, poterie, vannerie
Rire	5 /pers, 10mn	Cinéma, coiffure, dessin, histoire drôle, jeux de réflexion, littérature, mime, théâtre
Séduction	10 ou 2/pers	calligraphie, Chant, coiffure, couture, danse, dessin, ikébana, joaillerie, mime, musique, poésie, théâtre
Sens accru	1 / minute	Calligraphie, cinéma, dessin, maquillage, tatouage
Sommeil	4/pers, 1d10 h	armurerie, brasserie, Cuisine, histoire drôle, ikébana, littérature, musique, parfumerie, peinture
Souplesse	5	armurerie, broderie, coiffure, Couture, maquillage, tannerie, tatouage, tissage
Spasme	2 / pers, 5mn	histoire drôle, Mime, musique
Suggestion	20 / pers	Chant, cinéma, littérature, musique, poésie
Sustentation	2/ pers, 1sem	Cuisine, maquillage
Télékinésie	3 / attaque	ébénisterie, horlogerie, Joaillerie, sculpture
Télépathie	1 / minute	Chant, poésie
Vaccin	5 /pers	Brasserie, Cuisine, parfumerie
Vieillesse	50 / an	Cinéma, cuisine, poterie, tissage, vannerie
Vitesse	3 /pers, 10mn	Architecture, coiffure, jardinage, mécanique
Voix	5 / pers , 1 j	Chant, coiffure, couture, maquillage
Vomissement	3 / pers, 1 mn	Brasserie, cuisine

## Querelle d'experts

-Théophraste, mon vieux, regardez moi dans les yeux et dites moi franchement que vous ne croyez pas à cette folle histoire de dragons.

- Mon très cher Justin, regardez moi dans les yeux et dites moi franchement que vous ne croyez pas en Dieu.

- Ne comparez pas ce qui n'est pas comparable. Nous parlons ici de contes de bonnes femmes et de racontars de paysans sans éducation, pas d'une religion dûment établie, d'une foi qui a permis d'élever les cathédrales, d'une ...

- Balivernes que tout cela. Vos arguments pourraient être les mêmes que pour une croyance dans les antiques dieux égyptiens. Ou grecs. Et vous réfutez leur existence. Pourtant, je vous l'affirme, derrière chaque légende se cache une part de vérité. Même celles des dragons et des fées. L'esprit humain est ainsi fait que tout ceci ne peut pas être qu'une affabulation. Non, laissez moi continuer. Cela fait maintenant trois ans que nous arpentons la province pour récolter ces contes. Et partout ces mêmes éléments qui reviennent sans cesse. Ces dragons, ces elfes, ces fées et que sais-je encore. Pourtant, nous avons rencontrée des gens très différents dans des régions aux histoires et aux coutumes là aussi très différentes. Non, cela ne peut pas être que des coïncidences. Et regardez ce que nous ramènent nos collègues, des histoires similaires venant d'Allemagne, d'Italie, de Russie et même d'endroits dont je n'avais jusqu'à présent jamais entendu parler.

- Est-ce que cent personnes répétant le même mensonge donnent plus de poids à ce mensonge ? Je vous rappelle que les hommes n'ont pas attendu l'invention de la locomotive à vapeur pour voyager. Et ces voyages étaient plus longs donc ils avaient plus de temps pour répandre tout un tas de balivernes. Non, vous

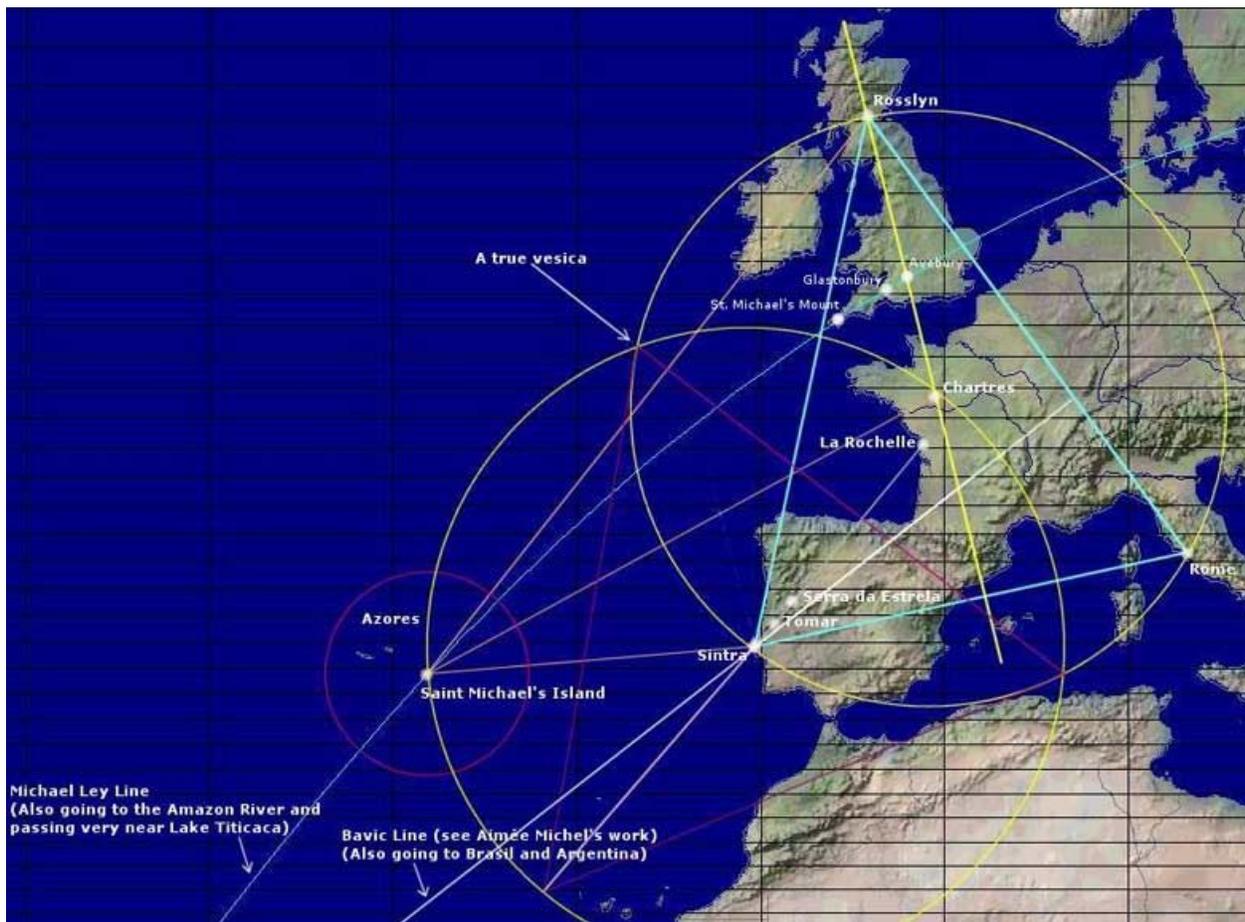
m'attaquez sur mes arguments mais les vôtres ne valent pas tripette. Car enfin, les scientifiques retrouvent des traces de créatures gigantesques disparues depuis des milliers d'années, les dinosaures comme ils disent. Ces ossements ont pu donner naissance à tout un tas d'histoires s'ils ont été retrouvés par des paysans sans éducation, tombant au hasard d'un sillon sur une molaire d'iguanodon. Savez-vous que ces dents peuvent faire la taille de mon poing ? Des êtres simples ont pu imaginer des histoires à dormir debout de géant, d'ogre ou tout autre bizarrerie de ce type. Je ne parle même pas de la découverte fortuite d'un crâne d'une de ces bêtes. Voilà vos dragons tels qu'ils ont dû naître.

- Ce que vous dites est sensé, mais vous n'arriverez pas à me convaincre et je vous assure que les dragons existent. Il ne nous reste plus qu'à trouver les bons témoignages. Ceux qui pourront nous mener à retrouver des dragons vivants, endormis au fin fond d'une caverne. Une fois que nous les aurons retrouvés, nous pourrions enfin prendre des dispositions pour rayer cette menace de la surface de notre terre.

- Vous fabulez encore mon très cher ami. Je crois que ce travail vous monte à la tête et que vous le prenez trop à coeur. Je vous rappelle que nous ne sommes que des chroniqueurs chargés de ramener des contes avant qu'ils ne disparaissent, chassés par un monde de progrès où la peur du noir et des créatures qu'il pourrait abriter aura fui devant la seule fée que j'ai déjà vu : la fée électricité.

- Je crois que nous n'avons finalement pas du tout la même approche de ce métier. Il vaudrait mieux clore là cette discussion. D'ailleurs nous arrivons à la ferme de la vieille. On va voir si ses histoires sont si intéressantes que ça...

# La mana



## Histoire de la mana

---

- Dans cette couche, mélangé à de la suie, le taux d'iridium n'a rien d'équivalent. Cette couche se retrouve sur toute la Terre. La nature, la quantité et la durée mettaient hors de cause les volcans. L'iridium ne peut naître qu'au sein des étoiles où règnent des températures et des pressions très élevées. Avant la couche KT (pour crétacé/tertiaire) et après, la faune et la flore sont différentes. L'endroit de cet impact a été retrouvé au Mexique, c'est Chicxulub, dans la presque île du Yucatan. A cet endroit une anomalie gravifique trahit la présence d'une masse compacte. Une expédition scientifique est actuellement en route pour y effectuer des forages.

- Et ben, on est pas dans la merde...

Athabaska

La Mana est bien, comme on a pu le suggérer de temps en temps, une sorte d'entité pensante. Elle fonctionne bien par auto-catalyse, mais surtout par paliers. À partir d'une certaine quantité de mana, elle est de plus en plus présente et, s'auto-alimentant, elle progresse vers le palier suivant, par contre si elle tombe sous un certain seuil la chute de mana est brutale. Au bout d'un moment, les dragons la collectant, son niveau est descendu très bas et menaça même son existence.

Certes, pour l'instant, son intelligence est plutôt à l'état embryonnaire, mais elle existe et elle évolue en fonction des créatures pensantes qui peuplent la planète. Ainsi, à notre époque elle possède une sorte d'instinct de survie et la capacité d'agir pour survivre. Capacité qui lui faisait cruellement défaut à l'époque où de gros reptiles peuplaient la terre.

Quand les dragons sont arrivés sur terre la Mana les a bien perçus comme un danger, mais vue l'intelligence moyenne des dinosaures, elle n'a pas pu réagir de façon fine. D'où les réactions brutales aux moments où la ponction des dragons a été la plus forte. S'en sont suivis différentes ères glaciaires et cataclysmes multiples, d'où finalement la disparition des dinosaures. En fait, il y avait un autre intérêt à la disparition des dinosaures mais ceci est une autre histoire...

Pendant ces périodes où la vie était peu confortable sur la planète, les dragons ralentissaient suffisamment leur ponction pour que la mana puisse se régénérer.

Finalement, un jour (je me souviens, c'était le 30 mai...), la race humaine apparut. À cette pé-

riode, le niveau de mana était très élevé. Seulement deux facteurs firent que la mana s'épuisa assez vite (quelques milliers d'années). Le premier facteur fut la création des réceptacles qui permettaient un stockage rapide. De plus comme l'humanité se répandait vite les réceptacles étaient de plus en plus nombreux. Le second facteur vient de l'apparition des créatures magiques. Ces êtres, enfants d'un dragon, demandaient pour vivre une absorption beaucoup plus importante de mana que l'humain. Leur multiplication engendrait une baisse supplémentaire de la mana.

Durant cette difficile période, la mana était suffisamment présente pour que les créatures magiques soient sous leur apparence normale et pour que l'humain puisse directement utiliser sa puissance pour faire des sorts. De plus, sur certains lieux, la mana était suffisamment puissante pour que des humains, plus quelques objets, l'absorbent et deviennent ainsi des sortes de réservoirs naturels de mana. C'est à cette époque qu'apparurent les cultes polythéistes. Il faut dire que ce n'était pas bien compliqué, il y avait sur terre des humains plein de mana qui leur conférait des pouvoirs quasi divins, plus les créatures magiques qui baladaient. Par exemple Thor le fameux dieu du tonnerre était un jeune homme rempli de mana ce qui lui conférait une force largement supérieure à la moyenne mais pas forcément une intelligence du même type.

Ainsi pendant quelques milliers d'années il y a eu sur terre un temps de magie où les dieux, les mages et les créatures magiques coexistaient, pas toujours

en bonne entente d'ailleurs. En fait, vraiment pas souvent.

Puis il arriva un stade où la mana passa sous un palier, les êtres divins disparurent de la surface, les créatures magiques se rarifièrent et la magie devint plus difficile à pratiquer. C'est à ce moment que la mana réagit. Grâce à la présence de l'humanité, son intelligence était suffisante pour concevoir un plan. S'inspirant des êtres divins, elle concentra elle-même l'essence qui lui restait dans certains humains et certains objets. Étant donné que son intelligence est directement liée à la pensée humaine, il lui était plus facile d'investir des gens ayant une forte motivation ou croyance, ce fut la période où les prophètes et les messies apparurent et avec eux les religions monothéistes.

Inspirées par la mana, les grandes religions de l'époque commencèrent la chasse aux créatures magiques. C'est ainsi que, petit à petit, les créatures magiques furent exterminées, ainsi que la plupart des dragons collecteurs. Malheureusement, dans le tas, nombre de mages passèrent aussi à la trappe. Pourtant cette chasse n'était assez rapide pour compenser la diminution de mana. C'est à l'époque de l'extermination des derniers dragons collecteurs (celle de saint Georges et saint Michel) que la mana tomba encore en dessous d'un seuil (à cause des collecteurs discrets, qui moururent lors de la Grande Peste). Les nouvelles créatures magiques ne pouvaient plus révéler leur vraie nature, la mana

ne fut plus directement captable par les derniers mages et ne pouvait plus se concentrer dans les humains. En quelque sorte, la mana se mit en sommeil, histoire de se régénérer, à partir de la fin du Moyen-âge.

En 45, quand les dragons réapparurent, du moins ceux qui dormaient, le niveau de mana était suffisant pour que les créatures magiques puissent se révéler en fréquentant les dragons ou en présence de nexus de mana. Il y a pourtant une différence importante par rapport aux ères précédentes, les créatures magiques disparaissant et ne pouvant pas s'alimenter aux dragons, elles se sont plus liées à la planète qu'auparavant pour survivre. En clair, elles n'ont plus besoin de la présence d'un dragon que pour se révéler (il faut quand même une concentration de mana suffisante) mais pas pour survivre, elles se contentent du niveau de mana ambiant.

Les dragons restent des ennemis car ils sont toujours considérés comme des extra-terrestres qui demandent beaucoup de mana pour leur survie.

À l'heure actuelle, les dragons sont considérés comme un virus destructeur, les créatures magiques sont des bactéries que l'on peut considérer comme celles qui nous aident à digérer. Les petits enfants des dragons sont perçus en tant que microbes qui deviennent dangereux quand l'organisme est affaibli, sinon ils sont dormant. Certains personnages décrits plus loin peuvent être perçus comme des anticorps. Ce sont les êtres divins.

## Géographie de la mana

---

### Quelques banalités d'usage

La répartition de mana sur Terre n'est pas uniforme. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. En effet, même si les modifications sont lentes, la densité de mana a tendance à s'uniformiser en l'absence de perturbations extérieures. De plus, le phénomène d'autocatalyse étant constant en tout point du globe, la densité augmente de façon uniforme. Mais, comme on le sait, avant l'apparition des premières oeuvres d'art, les dragons collecteurs amassaient la mana dans certaines structures géologiques. Et certains seuils critiques furent franchis en divers lieux de la planète. Au-delà de ces seuils, la mana ne se répand plus et le phénomène d'autocatalyse s'emballe ( façon de parler ) d'où augmentation plus rapide de la densité de mana dans la zone. A partir d'un autre seuil, la mana peut à nouveau s'échapper de la zone. Mais elle ne se répand plus de façon uniforme. Elle est attirée par d'autres masses de mana importantes et se dirigent donc en ligne droite vers celles-ci. C'est le phénomène de ley lines décrit dans Magie, des zones où la densité est plus importante qu'alentours et qui ont servit entre autres aux druides.

### Et un peu de technique

Et lorsque la densité augmente, des phénomènes étranges apparaissent. Pour l'instant, rien n'est sensible, mais à partir du moment où la poche de mana de Quetzacoatl se sera vidée, le réseau de ley lines sera réactivé, ce qui entraînera de nombreuses modifications dans l'absorption de mana à partir de la terre (les dragons à plumes n'utilisent pas leur facteur multiplicatif pour ces points de mana et cette mana ne peut pas être conservée, elle ne sert que pour le sort).

**Note :** Il faut vouloir l'utiliser cette mana ambiante, son utilisation est automatique, mais pas systématique. En gros, il faut savoir que le lieu sur lequel on se trouve se prête à ce genre d'expérience et il faut vouloir le faire. Ca ne vient pas tout seul

sans qu'on le veuille sauf si on tente d'absorber la mana selon les règles de base. Là, la surprise est sympa.

Un sort masqué tirant sur la mana terrestre n'est pas repérable à distance par les dragons, mais il a les effets visuels et étrange d'un sort non masqué. En gros, petites lumières, métamorphose partielle et événements étranges ont lieu. Le sort est donc repérable visuellement, mais pas à distance. Bien sûr les druides continuent de le repérer à distance. Et bien sûr, plus le sort est puissant, plus les effets secondaires sont visibles.

**- dans une zone normale,** il y a 1d10-1 points de mana qui peuvent être captés au lancement du sort, en sus de ceux qui sont inhérents à la personne qui lance le sort. Le seuil de réussite se calcule comme pour un sort normal, et une fois les 1d10 points utilisés, il n'y a plus de mana dans le coin. Il faut ensuite faire plus de 2 kilomètres pour retomber sur une zone active. Elle se régénère au rythme de 1 point par an.

Ex : un dragon qui possède 5 points de mana veut lancer un sort de 10 points. Sur la zone il y a 1d10-1= 8 points de mana disponibles. Le dragon lance son sort avec ses 5 points + 5 points de la mana ambiante. Il restera 3 points de mana sur la zone, qui sont disponibles pour un autre sort.

Note : Dans l'exemple, les 8 points sont utilisables par tout lanceur de sort. C'est au premier qui s'en sert. Idem pour ceux qui restent après le premier sort. C'est une réserve de mana où chacun peut piocher jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mana dans la zone.

**- sur une ligne,** il y a 1d10x2 points de mana disponibles sous les mêmes conditions que précédemment. Régénération de 1 point par mois (beaucoup d'endroits qui possèdent un mystère ou une tradition spécifique, le puits de machin, la source de truc, la caverne de bidule, etc. sont sur une ligne)

- **sur un carrefour**, 3d10 points disponibles. Elle se régénère de 1 point par semaine (la plupart des grands temples, églises, pyramides, cercles de pierres, etc. ont étonnamment été construits sur ces carrefours, il faut quand même qu'ils aient une certaine importance et restent rares). En ce lieu se croisent 2 à 3 lignes.

- **sur un nœud**, 4d10, régénère de 1 point par jour (le Mont-Saint-Michel, Stonehenge, Brocéliande et d'autres endroits avec une légende aussi grande sont considérés comme des nœuds.). En ce lieu se croisent 4 à 10 lignes.

- **sur un focus**, 6d10, régénère de 1 point par jour, les foci sont les montagnes sacrées des différentes religions (la montagne des pays en Mésopotamie, le Potala tibétain, le Mérou hindou, la Montagne Blanche des Celtes, le Mont Tabor des juifs, le Qaf des musulmans, le K'ouen-louen chinois, le Golgotha chrétien, etc.). Attention, ces endroits possèdent parfois leurs protecteurs paranoïaques sous leur forme magique naturelle. En ce lieu se croisent 10 lignes et plus.

- **sur un nexus**, 6d10, régénère de 1 point par heure. Extrêmement rares et toujours artificiels, ils sont le résultat de l'accumulations de mana des dragons ou des druides.

Évidemment plus la puissance est grande, plus c'est rare, mais les lignes suivent à peu près les lignes magnétiques de la planète. Ne pas oublier que les pôles magnétiques ne sont pas tout à fait les mêmes que les pôles géographiques et que le champ magnétique terrestre est mobile. Les nexus se situent sur les pôles et à différents points de l'équateur magnétique. Mais tout ces lieux ne sont pas fixes. Des perturbations dans la mana ambient (présence d'un grand-père, d'un laboratoire technomancien, d'une grande concentration de créatures magiques, etc) peuvent faire varier la position des lignes. Plus la puissance de la zone est grande, plus la modification sera mineure, mais on peut considérer que les lieux de résidence habituels des grands pères commencent à se charger de mana

de façon significative. Il n'est donc pas facile de prévoir l'emplacement exact de tous les lieux de pouvoir. En particulier des lignes qui peuvent se déplacer de presque 100 m par mois.

Les lieux fixes intéressent les lanceurs de sorts (tous ceux qui ont magie draconique ou magie : cf. être divin) parce qu'ils sont une source de mana facile à localiser et qui se régénère rapidement. Ainsi ils peuvent, à cet endroit, lancer des sorts qui sont normalement hors de leur portée à cause de la trop forte demande de mana. La mana fluctue, il peut y en avoir plus ou moins. Le lancement de dés correspond à la quantité de mana à l'instant de l'arrivée du perso sur le site. Pour ceux que ça intéresse, il suffit ensuite de faire le compte entre la régénération de la mana et la ponction faite par le joueur lors des lancements des sorts pour connaître la quantité de mana disponible.

Autant dire que les nœuds, les foci ou les carrefours (qui ne bougent quasiment pas) deviennent des endroits extrêmement convoités par les utilisateurs de magie. Les zones ciblées perdent leur mana sur la totalité de la zone. Et la mana n'est aspirable que vers le centre de la zone ou près du point le plus haut.

La zone de 2 km est totalement indicative. Cela veut seulement dire que les points de mana, calculés grâce au lancer de dés, sont contenus dans une zone de 2 km.

Le problème se pose pour les chaînes de montagnes qui font plus de 2 km. On préfère les considérer comme un tout, et la mana (celle calculée avec plein de dés) n'est absorbable que vers le centre de la chaîne (au mieux de la définir), ou sur le point le plus élevé de la chaîne.

La quantité de mana que l'on tire est celle qui est disponible à l'instant T où l'on s'en sert, la mana étant fluctuante, il n'est pas impossible que sur période plus longue, il y en ait plus ou moins.

Un dernier exemple : Soit un nexus possédant 50 points de mana à l'arrivée du perso. Il peut lancer des sorts jusqu'à concurrence de 55 points de mana. La zone tombe à 0 points. S'il attend 24 h, la zone récupère 24 points de mana, le dragon 5. Il peut donc recommencer à lancer des sorts jusqu'à concurrence de 29 points de mana.

## Les autochtones

(j'aime bien ce mot mais vous aviez déjà remarqué que j'aime me gargariser avec certains mots)

Autre petite chose amusante dûe au regain de mana : le retour des êtres divins.

Qui sont-ils ? Vous avez tout un papier là-dessus dans un autre chapitre , allez le voir et revenez ici.

Ca y est ? Bien, poursuivons ...

Donc, la mana peut investir de façon brutale certaines personnes. Malheureusement, la mana s'incarne la plupart du temps dans des humains ayant une forte motivation, voire des fanatiques. C'est pourquoi on les voit apparaître principalement dans des sectes ou des religions.

En gros, voici le retour de l'Inquisition avec des êtres surpuissants, ou le retour de l'avatar de Thor dans les milieux néos-nazis d'Allemagne. Ces gens possèdent 8 points de caractéristique, avec un maximum de 3 et 6 points de pouvoir à mettre dans des capacités magiques innées (tels que magie, invisibilité, vol, combativité, etc). S'ils ont la capacité de lancer des sorts, ils n'utilisent que la mana de la planète. Si un de ces êtres apparaît, normalement quand une arme spéciale lui est associée (Thor et Mjolnir), elle apparaît aussi, mais pas forcément au même endroit. Ces armes divines possèdent, elles aussi, 8 points à répartir entre le bonus toucher et le bonus dégâts (max. 4) et certains sorts utilisables 1 fois par jour par niveau de sort, parfois elles ont de simples pouvoirs permanents (cf. les épées magiques déjà décrites), elles sont de qualité remarquable.

Ex : une arme sans pouvoir fera +4 au toucher et aux dégâts., mais une autre arme pourra avoir +2 au toucher, + 1 aux dégâts, invisibilité à 2, contrôle du climat à 2 et donner une vitesse de +1 à celui qui la manie.

Autant dire que le secret est gardé par ces gens, c'est un miracle qui se doit d'être discret pour être plus efficace dans la lutte contre l'ennemi, de plus c'est un don qui n'est dévolu qu'aux initiés et qui ne se partage pas avec les incroyants. (L'exemple type de ce genre de mecs, c'est Evelyn et Alice (ce ne sont pas des filles, relisez A0) du scénario du livre de base. A force de baigner dans la mana des laboratoires de la McKennan & Dodge, ces simples gardes du corps ont été investis par la mana avant les autres. Les chercheurs de la McKennan & Dodge n'ont rien compris au phénomène et croient toujours que ce sont de simples créatures magiques inconnues.

La création d'Ephémères devient facilitée, ainsi que celle des nouveau-nés, on peut s'attendre à une multiplication de ces bestioles dans un avenir proche. Bien que leurs capacités n'augmentent pas. Mais on vous reparlera de ça plus tard ...

## Qui est au courant de ce qui se passe ?

Personne. Non, je plaisante.

A la rigueur, les technomanciens en possession d'un kapelmètre peuvent se douter du phénomène des leys lines mais sans connaître les puissances de mana respective.

Le Monitor d'IS Space, permet de repérer les foci et les nexus quand ceux-ci sont au maximum de leur puissance, ce qui n'est pas très courant. Pour les utilisateurs de magie, à part être sur place et tenter de lancer un sort en tirant sur la mana ambiante il n'y a aucun moyen de le savoir. On peut quand même estimer que Maera, Velkan, Midgard et Quetzacoatl sont plus ou moins au courant des leys lines. Seul Wenceslas sait tout sur les leys lines...

## Les gestalts

---

### **Le pourquoi et le comment de la création des gestalts.**

La mana a perçu les dragons comme des envahisseurs. Ils ne sont pas originaires de ce monde et sont donc une dissonance dans son essence même. Dans les temps anciens, seuls des cataclysmes permettaient de contrer ces parasites. Méthode un peu brutale et pas forcément efficace.

Avec l'apparition des hommes et des objets d'art, qui eux sont en accord avec la mana (y a qu'à voir les réceptacles), l'intelligence primitive de la mana conçu l'idée d'utiliser certains objets comme accordeurs.

En quelque sorte, ces objets devaient rentrer en résonance avec la nature des dragons pour qu'au fil du temps il y ait une sorte d'harmonie qui se développe entre la mana et ces nouvelles créatures.

Cela foira.

La mana, trop faible en dessous d'un certain seuil, ne pouvait plus créer ces objets. C'est pourquoi les gestalts sont tous des objets anciens. Cependant, les objets gestalt n'ont pas été tout de suite entourés par des groupes gestalts.

Si les gestalts fonctionnent maintenant, et pas auparavant, c'est à cause des créatures magiques. Dans le passé, elles étaient trop "aliens" et pas assez adaptées aux résonances de la mana terrestre. Elle ne pouvaient donc avoir aucun rapport avec les gestalts. Mais pendant leur dissolution dans la popula-

tion humaine, elles s'y sont adaptées. Ce sont donc les seules créatures à être accordées avec la mana terrestre et à posséder des gènes de dragons.

Ainsi, les créatures magiques servent de pont, de tremplin, de passerelle entre les dragons, demis-dragons, quart de dragons et les gestalts. En fait, il est impossible aux descendants des dragons, trop proches de leurs origines, de trouver l'harmonie avec la planète sans la présence des créatures magiques sont les véritables d'accordeurs.

Un gestalt, c'est un dragon qui ne peut être en harmonie avec la terre, mais qui peut l'être avec certaines créatures magiques (ils ont quand même des origines communes...) qui sont elles même en harmonie avec l'objet gestalt qui l'est avec la mana (phrase un peu longue soit mais relisez la, elle est compréhensible). Il y a maintenant un groupe de personnes qui fonctionnent un peu comme un orchestre. Reste à savoir qui en est le chef.

Il peut y avoir des dissonances fatales, mais aussi un accord si parfait que tout le groupe rentre en harmonie totale. Cette harmonie est partagée par la mana, et altère le dragon pour que ses enfants puissent un jour ne plus être perçus comme des intrus par la mana.

En fait, un gestalt, c'est un peu désactiver un virus (le dragon) en l'entourant par des tonnes d'anticorps (les créatures magiques accordées à la mana). Une petite réaction immunitaire salutaire.

# Le conseil des treize

## Paroles familiales

Une grotte quelque part dans l'archipel japonais, 1999

- Fils !

- Mes respects, Père. Que puis-je pour vous être agréable ?

- J'ai appris que tu étais devenu le chef de tes frères, j'en suis ravi. Bien que je ne comprenne pas comment tu a pu battre ton frère lors d'un duel.

- Merci de votre approbation, Père. Mais en fait, il n'y a pas eu de duel, c'est un accord entre les dif-férents me...

- Ca ne m'intéresse pas, probablement une coutume que vous avez emprunté aux bipèdes. C'est une preuve supplémentaire que vous êtes pervers. De vrais dragons s'imposent, et ne quémandent pas un quelconque accord. (sourir télépathique). Enfin !!! Si tu travailles bien, bientôt, vous pourrez retrouver les vraies valeurs familiales.

- Je n'en doute pas, Père. J'attends ce moment avec impatience. Mais que puis-je pour vous ?

- Vermitrax n'était pas très conciliant avec moi, j'espère que toi, mon fils aimé, tu sera plus franc.

- Vous êtes mon Oyabun, Père.

- Oya... quoi ? Parle un langage compréhensible. Ca veut dire quoi ton truc de bipède ?

- Vous êtes mon maître, Père. Ordonnez et j'obeirai.

- Haaa ! Cesse d'employer des termes bipèdes. Il me semble que ton frère n'a pas fait tout le nécessaire pour expliquer la disparition de votre mère. Je veux que tu fasses pression sur les autres pour avoir des informations. Je veux un rapport complet des réunions que vous tenez, et que tu me fasses part de tes soupçons.

- Bien, Père. Mais si je fais une trop forte pression, je m'expose à des représailles qui pourraient gêner la collecte de réceptacles.

- Que m'importe tes états d'âme, si tu as trop de problèmes dis le moi, je descendrai pour remettre de l'ordre dans nos affaires.

- De l'ordre ? Euh, non merci, Père, je pense qu'il est préférable que vous ne descendiez pas. La puissance que vous dégagez est trop forte pour être discrète.

- Et alors, tu as peur des bipèdes ? S'ils me gênent, je les détruis. Point. Décidément je ne comprend pas les inquiétudes que Gwellarion et toi semblez soulever à propos de cette race. Ils sont utiles pour la collecte, mais l'esclave fonctionne aussi bien.

- Oui, oui, Père, mais j'aimerais assoir mon autorité sur mes frères sans votre aide. Je me dois d'imposer par moi-même ma loi.

- Biennn ! Mais assures-toi de ne pas me faire défaut.

- Merci de votre compréhension, Père. Est-ce tout ?

- Non, stupide ! je veux que tu découvres où sont les réceptacles de Vermitrax, je veux savoir pourquoi mes nouveaux enfants ne peuvent pas approcher Athabaska, que fait Nauru au fond de sa flotte et je veux que tu gardes Vorok et ses métis à l'oeil. Je ne le sens pas.

- Vorok, Père ? Je ne comprend pas. Il est fou. Personnellement, je m'inquièterais plutôt de Wiesarek, Ancyte et Anaphi qui me semblent s'intéresser plus à l'humanité qu'à la mission que vous nous avez confiée.

- Ton rôle n'est pas de comprendre, mais d'obeir. Et oui, Vorok.

- Bien, Père. je ferai comme vous exigez. Mais, Père, permettez moi une question.

- Vas-y.(sourir)

- Père, c'est au sujet de vos nouveaux enfants, puis-je savoir d'où ils viennent et quel est leur rôle ?

- Non, tu ne peux pas savoir. Tu m'es fidèle, donc tu n'es pas concerné. Mais comme je suis un père aimant, je vais te dire quelques secrets.

- Merci, Père.

- Ces enfant fidèles ont été conçu à l'aide d'un de tes frères, ils sont mes yeux et mes oreilles. Les fi-

dèles n'ont rien à craindre, c'est ton cas, n'est-ce pas ?

- Bien sur, Père.

- Alors ne t'inquiète pas. Ahh, au passage informe moi des mouvements de ceux que vous appelez les technomanciens. (Fin de communication télépathique).

- Bien, père. <Vieux con !!!>

< Petit imbécile, obséquieux, si au moins Toun-gouska ou Gwellarion voulait bien commander, je serai plus tranquille >

## Anaphi

---

### Le passé

Anaphi aime la terre et tout ses habitants. Il les aime comme un roi aimerait ses sujets, mais il les aime quand même. Enfin, si tous le monde pouvait l'adorer comme un dieu vivant, ça ne le gênerait pas. Je crois même qu'il aimerait vraiment beaucoup ça.

Malheureusement, peu de monde veut reconnaître son génie. Et en plus, ses sujets ne sont pas les êtres parfaits auxquels il aspire. Alors, pourquoi ne pas les rendre meilleurs ? Par la suite, il ne pourront que le remercier, lui qui aura fait tant d'efforts pour les améliorer, les rendre plus résistants aux maladies, plus vigoureux, plus beaux, plus musclés, plus aryen, non, là je m'égaré.

Si peu en fait.

En fait, cette idée est venue très tôt à ce cher ange. Un petit peu avant le Jurassique pour être précis. La terre était alors peuplé de grosses créatures reptiliennes dont l'occupation principale était de brouter les fougères arborescentes ou de dévorer ceux qui broutaient les fougères et accessoirement, de se faire violer par un dragon en rut (On peut quand même supposer que les "femelles" ne sont pas très réceptives aux charmes des dinosaures et se sont plutôt reproduites avec les "récolteurs" comme Wenceslas qui lui pratiquait aussi la zoophilie, beurk).

C'est alors qu'Anaphi décida de se créer son petit royaume avec des gentils petits sujets. En grand magicien, il attaqua directement le patrimoine génétique de dinosaures triés sur le volet et se rendit compte que ces créatures étaient incroyablement malléables (génétiquement parlant).

Il réussit à améliorer leur intelligence, leur vitesse, leur férocité (il était nerveux à l'époque). Sa petite race de dinosaures, que nous appellerons les Sauriens pour faire simple, était tellement évoluée qu'elle aurait pu en quelques siècles arriver au niveau de l'homme de Neandertal. Et après, conquérir le monde, qui sait ? Seul gros problème, à vouloir les immuniser à toutes les maladies connues

et à venir, Anaphi a créé des souches de virus suffisamment résistants (et magiquement modifiés) pour exterminer son expérience en quelques dizaines d'années. Il aurait pu tout reprendre, mais il s'est alors rendu compte que ce virus attaquait aussi les dragons récolteurs et leurs descendants.

Sentant la grosse bourde, il fit le gros dos en se disant qu'il allait se faire taper sur les griffes mais c'est alors qu'il tomba sur des preuves de modifications faites par Ancyte. Et sur l'énorme sentiment de culpabilité que celui-ci traînait comme un boulet.

"Tu te sens coupable ? Sois le pour deux !"

Résultat, Ancyte croit encore que l'épidémie qui a touché les récolteurs est de son fait alors que pas du tout. Anaphi a ensuite passé son temps à cacher les restes de son expérience pour que personne ne puisse remonter jusqu'à lui. A l'heure actuelle, il est toujours sur le dos des divers archéologues au cas où un squelette compromettant ressortirait d'un placard.

Lors de la chute de la météorite, Anaphi se dit vraiment qu'il avait laissé passer sa chance et que plus rien ne sortirait de cette planète dévastée. Allez, au dodo.

Vers le 15<sup>e</sup> siècle en Grèce, un berger tomba malencontreusement dans un gouffre et se fit dévoré par le gros reptile qu'il venait de réveiller. Anaphi se demanda pendant un bout de temps ce que pouvait être cette petite créature pleine de jus rouge qui tache et finit par se convaincre d'aller faire un tour dehors.

Surprise, des petits bipèdes velus occupaient presque toute la planète et avait un régime politique avec des chefs forts. Ses idées s'étaient incarnées pendant son sommeil. Et en plus, il n'y avait presque plus trace de dragons. La chance lui souriait à nouveau.

Il explora la terre à la recherche d'un peuple qui pourrait lui convenir et il en trouva un. Au Japon. La société était telle qu'il la rêvait, hiérarchisée, re-

fus de l'`a peu près, honneur, devoir etc... Que demander de plus ?

Qu'il y ait moins de dragons asiatiques. Il fut surpris de leur présence en aussi grand nombre. Ses premiers descendants furent impitoyablement exterminés, lui même fit l'objet de plusieurs attaques assez dangereuses. L'ennemi était clairement identifié.

À l'arrivée des portugais, la lutte était à son apogée et Anaphi perdait, écrasé par le nombre. Il se replia alors vers l'Inde pourchassé par des hordes d'asiatiques. Là, il fit un contrat avec des descendants de Gupta (voire Gupta lui-même disent ceux qui sont au courant) et ce fut l'éradication des asiatiques. Et des noirs aussi par la même occasion.

Maintenant, vous imaginez aisément pourquoi Jichin en a après son frère. Quant à Anaphi, il se dit que tout cela n'était vraiment pas fait pour lui et, fatigué, alla faire un petit roupillon jusqu'en 1945. Le présent

Depuis son réveil, Anaphi n'a eu de cesse de redéfinir ses plans et d'essayer de trouver des serviteurs valables. Il a d'abord fait comme tout ses frères et ses rejetons se sont mis à pulluler comme de gentils petits diables. Le hic est qu'ils n'étaient pas comme Anaphi les aurait aimé : dociles, fiables et reconnaissant. Et comme tuer ses enfants ne se fait plus, il les vira de la famille.

Oui, mais à force de virer les gens, on se retrouve tout seul. C'est mieux que mal accompagné, mais par qui voulez vous faire faire le boulot ?

Par les enfants des autres. C'est en partie de là qu'est venu The Hook. Le problème est que le groupe, même s'il commence à avoir quelque influence n'est pas très développé.

Alors par qui faire faire le boulot ? Par des serviteurs modifiés génétiquement, puissants et dociles qui puissent allier les capacités d'adaptation des humains avec celles de tous les dragons. C'est

le projet Homo Draconicus. Des avancées décisives ont été faites. Anaphi sait maintenant comment associer plusieurs gènes de dragons mais il est incapable de produire un fœtus viable. Il y a eu quelques sacrifiés dans chaque famille mais d'après Anaphi, ça en valait la peine. Et ça ne fait qu'attiser la haine des dragons pour les technomanciens.

L'autre problème vient de la partie humaine. Les gènes humains et les gènes draconiques se marient en fait assez mal et le nombre de fausses couches est impressionnant. Cela n'avait pas attiré l'attention avant vu le peu d'intérêt pour les mères humaines. Seules les mères dragon ont peu voire pas de problèmes.

La question que se pose Anaphi depuis un certain temps est : "Pourquoi les dinosaures avaient ils un code génétique si proche du notre et si simple à modifier ? Y aurait il eu des manipulations dès le départ dont nous n'étions pas au courant ?"

D'où enquête. Mais qui va la faire ? Toujours pas plus de serviteurs et passer son temps à se reproduire ne convient pas tout à fait à l'esprit d'Anaphi. La seule solution possible (mais qui lui crève le cœur) est de réintégrer des membres de la famille qui ont réussi à faire leur preuves par ailleurs. Et là, c'est du cas par cas, des négociations interminables et des promotions à maîtriser.

Depuis ces faits, Anaphi a enfin pu reprendre une politique un peu plus agressive dans l'ex empire soviétique où il avait du abandonner le terrain à Vermithrax et Jichin. Le combat est larvé mais coûteux en ressources. Surtout avec Jichin qui ne veut rien céder.

Pour finir, Anaphi s'intéresse de plus en plus à l'archéologie et à la paléontologie. Il semblerait en effet que nombre de fouilles aient été effectuées du côté de son petit jardin secret. Et dieu sait qu'il voudrait le garder secret ce petit jardin. Surtout avec l'intérêt affiché de Tshupa pour ce genre de sujet.

## Ancyte

---

- Et merde, tout à refaire.

### Le passé

Ancyte est un gros sentimental. Si, si. Il s'est très vite attaché à son berceau et ne tient vraiment pas à le quitter. Mais il ne s'y est pas attaché sans raisons (les magouilles commencent).

Tout d'abord, la terre est une planète pas trop désagréable à vivre qui, dès le début, abrita des formes de vie de plus en plus intelligentes (quoique... ) et passionnantes à étudier. Elle est de plus suffisamment vaste pour que quelques dragons ne se marchent pas sur les pattes et puissent y vivre en bonne intelligence. Enfin, dans les bons jours.

Le mauvais côté maintenant. Vous avez été jeune (ou vous l'êtes encore, Dieu nous préserve) et vous savez qu'à cette période, on fait un peu tout et n'importe quoi (mais si..., souvenez-vous). Ancyte, lui, il aimait faire des petits tours dans l'espace proche. La lune quoi. Et il s'est vite rendu compte du sale coup que ses parents lui avait joué.

Dans l'espace, même après s'être gavé de mana, il ne supportait pas les séjours prolongés, était incapable de la moindre magie pendant plusieurs mois et tout un tas d'autres désagréments du même type. Il mena alors sa petite enquête et là, c'est sur l'adultère et la manipulation génétique qu'il tomba. Et sur un accès de rage de Toungouska et Vermithrax. Il en parla à mots couverts au frère avec lequel il s'entendait le mieux (Jichin, le plus fin des dragons en dehors de lui) et celui-ci ne comprit pas. Il s'allia avec le rouge et le blanc et la suite est bien connue. Depuis lors, Jichin, qui n'a toujours rien compris, est certain qu'Ancyte a fait tuer la mère par un des gros bœufs de la famille et qu'il voulait faire de lui son complice pour masquer magiquement les traces qu'ils auraient pu laisser. Traces qu'il recherche activement depuis lors. Cependant, une fois le forfait accompli, Ancyte ne s'est pas arrêté là. Il n'est pas du genre à attendre patiemment que papounet revienne et lui mette une fessée, ni à attendre la mort les pattes croisées.

Il a étudié les premiers reptiles qui foulait la terre et s'est aperçu que leur patrimoine génétique n'était pas si éloigné que ça du sien. C'est là qu'une idée lui est venue. Se croiser avec certains spécimens pour voir de quelle façon leurs gènes se mêleraient et trouver ainsi un remède pour soigner les autres membres de la famille.

C'est à ce moment qu'il s'est lancé dans la magie mais il n'a réussi qu'à en saisir les bases et la théorie. Pour la pratique, il n'était pas très au point. Ses premières expériences de reprogrammation génétique ont bien eu l'effet escompté. Les récolteurs qui s'y étaient soumis virent leur forme physique augmenter ainsi que certaines capacités magiques. Ancyte commença donc par une campagne de grande ampleur sur les femelles les plus affectées (et qu'il aimait bien) et les descendants les plus dégénérés. Tout cela eu lieu un petit peu avant le jurassique. Nombreux furent aussi les espèces créées à ce moment-là par mutation et croisement. Le Jurassique, c'était vraiment bizarre.

A ce moment précis, un phénomène imprévu arriva. Tous les sujets d'Ancyte se virent touchés par une maladie inconnue jusqu'alors. Maladie qui se transmettait à toute créature animale, dragon, dinosaure, mammifère. Nombreux furent ceux qu'elle emporta en moins de temps qu'il ne faut pour soulever une montagne.

Ancyte en déduisit donc que ces manipulations avaient fait muter des virus terrestres. Et qu'il était responsable personnellement de chacune des morts dans la famille et sur la terre. Comme sentiment de culpabilité, on ne fait guère mieux.

Voyant cela, Ancyte est retourné voir son ami Quetzalcoatl et ils ont commencé à travailler sur de nouveaux remèdes. Et leur cobaye fut Wenceslas qui n'avait pas eu la chance de recevoir les soins d'Ancyte. Cependant, Vorok étant aller faire dodo, ils ne purent mener vraiment à bien leur but que depuis son réveil. En plus, la bonne grosse extermini-

nation des dinosaures et le manque de vie sur Terre les a tous convaincus d'aller faire un gros dodo de quelques siècles voire millénaires.

Ancyte veut cacher ces faits à ses frères et, pour cela, il fait surveiller attentivement toute recherche sur les femelles et leurs descendants. Une section des Aurores s'en occupe à temps plein (voir Rigor Mortis). Toute épidémie est soigneusement circonvenue en brûlant tout dans les environs. En effet, ce virus fait encore quelquefois son apparition dans des endroits reculés de la planète. La dernière fois, ses services ont réussi à faire croire qu'il s'agissait d'Ebola. Pour la population locale, tout cela s'apparente vite à un génocide.

Voyant que la magie draconique n'avait pas super bien marché, Ancyte s'est tourné vers les premiers druides. Dès les premiers pas des Homo Erectus, Sapiens, Sapiens-sapiens et autres, des individus particuliers arrivaient à créer des effets particuliers. Et pas juste des petits tours de passe-passe.

Leur puissance était quasi-illimitée. Ils étaient capables, avec un peu de temps, de créer des effets qui laissait Quetzalcoatl pantois. Celui-ci ne voyait pas comment des individus qui n'arrivent pas à concentrer de la mana dans leur corps pouvaient rivaliser avec lui. Ancyte imagina donc de détourner cette puissance pour ses propres fins.

Les religions étant de vrais réservoirs de magiciens, il s'intéressa à plusieurs d'entre elles. Le moyen-orient où il avait trouvé refuge fut bientôt un vrai repère de faiseurs de miracles en tout genre. Et vers l'an 33 de notre ère, le message de l'un d'eux colla parfaitement avec le sien. Il se rencontrèrent et s'influencèrent mutuellement. Lors de la mort de son ami, Ancyte se dit qu'il y avait un bon coup à faire. Il déroba le corps et revint en usurpant son apparence trois jours plus tard. Depuis certains parlent de résurrection.

Sauf un témoin qui a tout vu. Et qui a transcrit toute cette sombre histoire sur des parchemins enfermés dans des jarres. Vous savez, dans la cave de son grand oncle du côté de la mer morte, là où il gardait déjà de vieux papiers sans grande importance (allez dire ça au Vatican, ils se posent encore des questions bizarres, mais nous en reparlerons plus tard...).

## Le présent

Depuis le retour du dragon céleste, Ancyte n'a que très peu dormi. Il mène de front un très grand nombre d'objectifs.

Le premier est l'infiltration du réseau The Hook de son frère. Il sait que celui-ci travaille sur les gènes draconiques et il veut se servir des résultats pour corriger les problèmes de Wenceslas. Trop idéaliste, il pense que la cohabitation humains-dragons pourrait se faire. Mais il préfère envoyer Anaphi et ses idées despotiques au casse-pipe.

Son deuxième objectif est de placer des pions importants dans les différents gouvernements. Cela lui sert de façon évidente à faire passer les lois qui l'intéressent et éviter les conflits qui pourraient nuire à ses intérêts.

Il veut chasser son père de la Terre. Il se doute bien que celui-ci est venu récupérer la mana contenue dans les réceptacles et que, s'il n'y arrive pas, il absorbera le tout et fera exploser la planète. Quetzacoatl et lui ont en effet découvert cette façon de pomper la mana, mais heureusement que de façon théorique, aucun des deux ne serait assez fou pour la tester.

Le projet d'Athabaska de voyage spatial technologique l'intéresse au plus haut point. Il permettrait à certains dragons de partir avec un grand nombre d'humains (et hop, plus de surpopulation ...), d'installer un grand nombre de colonies qui serviraient d'avant postes au cas où d'autres dragons ou autres créatures belliqueuses voudraient à nouveau s'en prendre à la Terre. En gros, il a besoin de space-marines et il ne compte pas y aller lui-même.

Dans la même optique de défense, il veut convaincre Wiesarek de faire travailler les créatures magiques pour lui dans un grand plan de défense contre les nouveaux nés et le dragon céleste. Pour le convaincre, il est allé jusqu'à se lier à un gestalt. Mais Wiesarek refuse toujours obstinément...

Et pour mener à bien tout ça, il compte sur ses Aurores. Bon courage, les gars...

**Quelques petites précisions**

Il est dit un peu partout que des dragons ont travaillé sur les gènes et ce, depuis quelques 300 millions d'années.

Soyons clairs, si Maera et Velkhan avaient le potentiel de connaître ces petites bêtes qui nous constituent, leurs enfants eux n'en avaient pas la possibilité jusqu'à la deuxième moitié du siècle dernier. c'est pour cela qu'ils travaillaient un peu au pif et que nombre de leurs descendants furent encore plus

dégénérés que ce qu'ils auraient dû l'être. D'où de nombreuses chimères et autres Frankenstein.

Ils ont donc adopté la méthode des approximations successives avec les résultats que l'on connaît sur les femelles.

Depuis la découverte de l'ADN et des gènes, leur travail est devenu bien meilleur et ils ont pu relancer des expérimentation sur leur congénères .

Et c'est Wenceslas qui en a fait les frais. Il est désormais un dragon à part entière, mais son esprit n'est plus grand chose.

## Athabaska

---

### Le passé

Athabaska s'est très vite ennuyé sur cette petite planète pas très évoluée. Aussi dès que sa mère est morte, il s'est tranquillement endormi en se disant que tout serait beaucoup mieux une fois que son gentil papa rentrerait.

Tu parles.

### Le présent

Après que ses frères l'eurent réveillé et qu'il eu porté un regard éberlué sur le monde trépidant qui l'entourait, Athabaska s'est immédiatement mis au travail.

Ses prises de positions dans les affaires technologiques et tous les domaines de l'industrie vous sont connus. Ainsi que son attirance pour les recherches magiques des technomanciens.

Ce qui l'est moins, c'est ce qu'il compte faire de tout ça.

Pourquoi vouloir connaître tant de choses sur la technologie, la magie et les façons de les mêler ? Pour pouvoir faire ce dont il a toujours rêver : partir dans l'espace.

Tout petit déjà, il tentait de se balader dans l'espace proche de la Terre, de faire des aller-retours vers la lune et des cabrioles en apesanteur. Mais, comme son frère Ancyte, il s'aperçut aussi très vite que cela lui était impossible. N'étant pas au courant des manipulations génétiques dont ils avaient fait l'objet, il pensa que c'était un problème de croissance et que tout ça s'arrangerait avec l'âge. Grand naïf, va. Puis, au bout de quelques milliers d'années, il se demanda s'il était normal, si ses frères pouvaient le faire et pas lui. Il commença à les espionner et se rendit rapidement compte qu'eux non plus ne le pouvait pas.

Il s'apprêtait à aller demander à sa mère de quoi il en retournait quand il tomba sur son cadavre. Le pauvre petit en conçut un traumatisme profond et il alla bien vite se coucher.

Quand ses frères l'ont réveillé, il n'eut pas grand chose à foutre de leur petit jeu de Risk<sup>TM</sup> et se remis en route pour l'espââce infini. Sa première tentative de départ avec ses petites ailes fût un aussi bel échec qu'auparavant.

Et au bout de trois cent millions d'années, même si on ne connaît pas la durée de vie d'un dragon, on peut se dire qu'on n'est plus un petit dragounet qui vient de sortir de sa coquille et que quelque chose cloche. Par dépit, il se mis donc à jouer avec ses frères Et compris vite que la technologie des humains pouvait lui être très utile. Surtout après le bip bip de spoutnik.

Après quelques années d'expérimentations et de tirs de fusées secrets, il se rendit compte que la physique, si elle pouvait l'envoyer en orbite facilement, ne réglait absolument pas le fait qu'il n'était pas adapté à un travail dans un milieu vide de mana. Et c'est là qu'il se pencha un peu plus sur la biologie.

Fasciné par la découverte de l'ADN, il a investi un bon paquet d'argent dans nombre de société et se sert de leurs techniques pour faire avancer sa recherche sur le code génétique des dragons. N'ayant pas de petits bouts de ses frères sous la main, il est obligé de travailler sur leurs descendants. Mais arriver à séparer le code humain du code draconique n'est pas aisé. C'est lors de ces recherches qu'il rencontra les technomanciens. Mais cette histoire là, vous la connaissez déjà.

Tout ces travaux lui permirent de conclure sur la modification du code génétique. Mais comme il se doutait que l'équipement nécessaire faisait défaut à ses parents (sic), il n'arrivait toujours pas à comprendre ce qui avait bien pu se passer. D'où ses premiers contacts avec Quetzalcoatl qui l'envoya rapidement voir Ancyte. Peu de temps après, il conçut une haine féroce envers ses parents. Allez savoir...

Lorsque les premiers nouveaux nés sont apparus, cela lui irrita très sérieusement les glandes électriques et il n'eut de cesse avant d'avoir trouvé un moyen radical de les éliminer.

Ce moyen, un gaz à base d'extraits d'algues poussant près des sources d'eaux chaudes au fin fond de l'Atlantique - et ayant fait l'objet de tractations interminables avec Nauru - est cependant trop nocif pour la population de la planète pour que l'on puisse espérer le répandre comme un vulgaire agent rouge dans une Vieille série américaine dont je tairais le nom mais qui est sans aucun doute manipulée par la propagande technomancienne.

Ce gaz, une fois inhalé, expulse toute la mana présente dans un organisme vivant. Et sur les êtres artificiels et instables que sont les éphémères et les nouveaux nés, le résultat est réellement explosif. Quant aux dragons normaux, ils peuvent survivre mais en perdant de façon plus ou moins définitive (surtout plus) une grande partie de leurs capacités. En particulier, ils perdent la faculté de se transformer. Et, comme les êtres humains, ils sont de plus rendus stériles. Une bien belle saloperie en somme. Heureusement, ce gaz peut être arrêté par un équipement NBC complet ordinaire et n'est nocif que pendant quelques minutes. Groupes.

Enfin, en partenariat avec Melrose, il essaie de mettre au point un vaisseau dont les parois seraient recouvertes de Négadraco et qui pourrait empêcher la mana qu'il contient de s'échapper. De là à arriver à la stocker dedans, il n'y a qu'une adaptation des rituels de Quetzalcoatl si celui-ci acceptait de divulguer ses secrets afin que l'on puisse les repro-

duire de façon scientifique ou technomançoscience. Mais Quetzalcoatl est têtue. Et après, en avant vers les étoiles !!! ...

La première étape est d'installer des bases permanentes sur les planètes et les lunes telluriques du système solaire. Il pourrait ainsi installer des postes d'observations et de résistance avancés au cas (le jour où) une résistance extraterrestre arrivera. Mais pour pouvoir mieux résister, il compte n'envoyer que des hybrides hommes-dragons. Ceux-ci ont en effet l'avantage de pouvoir mieux survivre dans un environnement hostile que de simples humains (une fois transformés évidemment) et de pouvoir utiliser tout l'armement nécessaire à un espace marine. Ils pourraient aussi commander de petites escouades d'éphémères spécialement adaptés au milieu spatial et qui pourraient tenir tête à n'importe quelle menace pendant le temps nécessaire pour acheminer des secours.

Car Athabaska essaie d'utiliser des dérivés de sorts pour accroître la vitesse de ses futurs vaisseaux voire créer une téléportation magique.

Autant dire tout de suite que ce n'est pas encore d'actualité. A l'heure actuelle, seuls quelques dragons bleus sont allés mener quelques expériences sur la lune mais le manque de mana les a laissés en piteux état pendant quelques mois. Les prochains essais porteront sur de nouvelles combinaisons comportant du Négadraco.

## Bokor

---

Les premiers pas de Bokor sur cette terre sont antérieurs à ceux de Maera et Velkhan. Et ils furent tout aussi tragiques.

Tout le monde sait que les dragons travaillent toujours en équipe, alors pourquoi n'a-t-on jamais parlé de la compagne de Bokor ?

Parce qu'elle est morte. Une banale attaque cardiaque alors qu'elle était seule à un bout de la planète, en train d'observer divers phénomènes géologiques. Aucune magie n'a pu la sauver, personne n'était là pour entendre ses derniers râles.

Même pas Bokor.

Quand il a découvert son cadavre, sa peine ne fut pas immense mais son désarroi profond. Après tout, les dragons ne sont souvent ensemble que pour des questions d'intérêt. Seul, il ne pouvait pas absorber la mana de cette jeune planète trop instable sans risque d'y passer. Il se résolu donc à tenter le tout pour le tout, absorber ce qu'il pourrait et repartir à la recherche d'une planète qui pourrait lui être plus favorable.

Il abandonna le cadavre de son épouse en pleine décomposition au milieu d'êtres en devenir. Leur développement aurait-il été différent sans cela ? Nul ne peut le savoir. Certains disent que les mêmes causes produisent les mêmes effets mais peu de mondes ont dû avoir l'apport du matériel génétique d'un dragon au cours de leurs formation.

En chemin, au beau milieu d'un nulle part spatial comme il y en a tant, il rencontra deux dragons de sa connaissance : Velkhan et Maera. En bon survivant, il leur vendit la position d'une planète bourrée de mana contre un peu de celle qu'ils transportaient. Et repartit à la chasse à la mana, se nourrissant de rebuts spatiaux, astéroïdes, comètes et autres corps célestes sans importance.

Mais ses réserves étaient toujours aussi basses et il ne put jamais envisager de s'éloigner de notre monde. Il errait en quête d'astéroïdes suffisamment gros pour contenir assez de mana pour lui permettre

d'aller jusqu'au suivant. Et il le vit. Il vit Velkhan partir. Seul. Deux dragons ne se séparent jamais, il avait dû lui arriver la même mésaventure. Donc la planète était disponible pour tenter le tout pour le tout. Et s'il devait mourir, au moins, ce serait en beauté.

Et se trouva sur une planète remplie d'une trentaine de dragons dégénérés. Il voulut repartir au plus vite mais Maera l'aperçut et lui proposa le marché que l'on sait. Pragmatique, il accepta.

Il engrossa alors la demoiselle esseulée et se servit d'une part de gâteau avant de repartir à la recherche d'un monde qui pourrait les accueillir, lui, sa compagne et leur descendance.

Seul petit souci, sa réserve de mana n'était tout de même pas très grande. Il n'avait pas pu pomper la mana de la terre sans quoi il aurait été découvert par une multitude de petits dragons qui allaient faire sa fête à leur mère peu de temps après. Il continua en fait son errance pathétique, s'éloignant à chaque fois un peu plus et vidant de leur mana des bouts de cailloux sans importance.

A l'heure actuelle, Bokor est dans une merde noire. Au cours de ses pérégrinations, il a retrouvé ses créateurs à bord de gigantesques vaisseaux qui parcourent la galaxie en quête d'une planète à habiter, d'habitants à dévorer et à asservir, de serfs à torturer sans fin. Et de dragons à massacrer.

En fait, c'est devenu une sorte d'obsession chez eux. Ils cherchent par tous les moyens à retrouver la trace de Bokor pour lui faire rendre grâce. IL faut dire que même après plusieurs centaines de générations, après que leur race ne soit plus devenue que l'ombre d'elle-même, le souvenir des dragons ne s'est pas éteint.

Et pour améliorer un petit peu le tableau, il n'a même pas trouvé de source de mana. S'ils doivent quitter la terre, ce sera pour un voyage sans filets. Un voyage qui pourrait bien être le dernier.

Et ça, il n'est pas prêt de l'accepter.

## Gupta

---

### Le passé

Gupta s'est endormi très vite après le meurtre de la mère. Meurtre auquel il aurait bien participé s'il y avait trouvé un intérêt.

Seulement Gupta, en bon parano, a le sommeil léger. Et il a été très vite réveillé par les agissements de petits sacs remplis de jus rouge qui tâche. Non, Gupta n'est pas très humaniste.

En revanche, Gupta a très vite compris que ces petits trucs avaient une notion du pouvoir, de l'argent et de l'importance de la vie d'autrui qui ne lui est pas tout à fait étrangère. Il a donc très vite imaginé en quoi ses talents pouvaient être utiles et il se mit à acquérir du pouvoir pour le pouvoir. Puis de l'argent, puis du pouvoir, puis....

Il laissait régulièrement ses descendants s'occupaient des affaires courantes (sectes, coup d'états, meurtre...) pendant qu'il allait faire des petits sommes de 100 ou 200 ans. C'est lors de l'un de ces sommes qu'un étranger venu de l'ouest leur

demanda d'éliminer les descendants de Jichin au Japon. Quelques invasions et guerres plus tard, il ne restait quasiment plus de dragons asiatiques ou noirs à la surface de la terre. Anaphi n'a toujours pas fini de payer cette dette.

### Le présent

Gupta s'est rallié au dragon céleste car il pense que celui-ci prendra le pouvoir sur la planète sous peu. Et mieux vaut ne récolter que quelques miettes de pouvoir que de se faire écraser par celui-ci.

Cependant, en bon opportuniste mangeant à tous les rateliers, Gupta a mis au point une petite structure accueillant tous les rebelles de tous les horizons opposés au dragon céleste. Ceci dans le but de se présenter comme un grand résistant au cas où le vent tournerai.

Gupta n'a pas de plans à long terme, il cherche juste à acquérir le plus de pouvoir et d'argent possible sans trop se fatiguer.



## Gwellarion

---

### Le passé

Gwellarion a toujours cru qu'il était l'archétype même du vrai dragon. Cela l'a toujours amené à croire en la supériorité de la race draconique sur toutes les autres races de la création. Il serait d'ailleurs un peu facho que ça ne me surprendrai pas. Et qu'est-ce qui est important pour un vrai dragon de pure souche ?

Les traditions et la baston.

La mana, on peut laisser ça aux faibles. Qui a besoin de se salir les mains pour une substance qui ne sert pas à grand chose ? C'est vrai, lui il est un gardien, pas un pauvre petit récolteur. Lui, son corps est fait pour déchiqueter la chair de ses ennemis, ses crocs pour faire couler leur sang.

Seul petit problème dans tout ce topo idyllique, toutes ces opinions lui ont été inculquées par ses parents.

Et les traditions ancestrales auxquelles il est tant attaché ne sont en fait que des racontars. Que la baston, c'est juste un goût personnel un peu trop prononcé et qu'en plus, il n'est même pas un vrai dragon.

Et dire qu'il s'est endormi en couvant toutes ses illusions.

### Le présent.

Gwellarion est instinctivement du côté de son père, le seul dragon originel, le seul qui ne se soit pas compromis avec les humains.

Il considère quand même les nouveau-nés comme une erreur regrettable, mais comme toutes les erreurs, le moment venu, il sera toujours possible de l'effacer à grand coup de crocs.

Gwellarion se voit bien mener les armées de son père dans la guerre contre tous les dragons qui n'ont pas compris qu'elle est leur nature véritable.

Il se fait déjà des films dans lesquels Ancyte et Anaphi le supplient de ne pas les tuer et où il se jette sur eux du haut de la montagne de cadavres humains qu'il vient de taillader.

Pathétique.

Si, par le plus grand des hasards, quelqu'un venait à lui amener des preuves des manipulations génétiques dont ils ont fait l'objet, si quelqu'un venait à lui prouver que le seul dragon véritable sur cette Terre, ce n'est pas lui mais cet avorton de Vorok, sa haine serait sans limite.

Et son armée pourrait se retourner très vite contre leur créateur, celui qui a fait de lui ce bâtard pitoyable sans griffes.

Ce serait un combat à mort et le génocide de toute forme de vie sur la planète suffirait à peine à éteindre sa soif de vengeance et de destruction.

Je crois qu'il deviendrait fou.

Vous croyez vraiment que Gwellarion n'est que ça ? Vous n'avez sans doute pas tort. Mais allez plutôt découvrir son côté obscur.

## Le côté obscur de Gwellarion

---

Gwellarion, ce bon vieux Gwellarion. Ce dragon, dans la plus pure essence du terme, reste souvent le maître de nos fantasmes de guerrier ultime. Chez lui tout n'est que douceur (je rigole). Le dernier vrai gardien des traditions draconiques, le seul chez qui les traditions ont encore une valeur. De même, c'est le seul qui ait signifié son opposition à la création des bâtards. C'est à la fois une sorte de référence de l'esprit draconique auprès de ses frères, mais aussi celui qui est considéré comme une gêne par eux. Son inertie dans les magouilles familiales, son manque d'implication dans les plans si intéressants des différents dragons et son rejet de la main d'œuvre bon marché des enfants en font un être à part. Même s'il est perçu comme une sorte de relique par les autres dragons, personne n'ira lui dire en face (ça reste un des meilleurs combattant ayant jamais existé).

Mais alors, d'où peut donc bien venir ce manque d'activité ? Lui qui possède tout pour être un leader de la cause draconique, il continue à garder profil bas. Mais pourquoi est-il si peu méchant ?

Ses raisons, seul lui les connaît, et franchement il fera tout son possible pour ne pas les révéler. On ne peut pas dire que ce soit par fierté, mais plutôt par honte. Ce vieux monsieur a fait une grosse bêtise dans le temps.

### Une partie de l'histoire de Gwellarion :

Nous l'avons toujours dit, Gwellarion a passé son temps à dormir. Et bien comme d'habitude, ce n'est pas tout à fait vrai. Même si ses actions n'ont pas eu l'importance de celles de ses frères, il s'est quand même mêlé aux humains pendant deux courtes périodes. Courtes les périodes, mais riches en connexions.

En fait, Gwellarion apparaît dans nos légendes sous deux noms bien connus, parmi deux des grands défenseurs celtes : Cuchulainn et Finn Mac Cumail dont on retrouve les histoires dans les cycles celtes d'Ulster et des Fianna.

D'abord commençons par la période la plus importante : Cuchulainn

Tout le monde connaît par certaines bandes dessinées les caractéristiques particulières de ce jeune guerrier.

À l'époque, Gwellarion ouvrit un œil. L'époque était intéressante, de grands guerriers avec de grandes guerres, une période où les valeurs viriles étaient mises en avant et où une certaine brutalité, pour ne pas dire plus, était un gage de valeur. C'est pourquoi Gwe se mêla aux petites créatures roses.

La naissance incertaine et les descriptions fantaisistes de Cuchulainn (un peu trop de doigts, un peu trop d'yeux) étaient en fait réelles. Ce pauvre Gwe avait de réelles difficultés à prendre forme humaine. Et ne parlons pas des transformations qui arrivaient dès qu'il s'excitait un peu (des os qui bougent, des muscles qui tournent, des boules qui apparaissent, des yeux qui s'enfoncent, etc.), le pauvre avait bien du mal à ne pas se transformer en dragon.

Bien évidemment, même à l'époque, cette gueule et ces déformations, même si elles lui permettaient de passer pour le fils de Lug, n'aidaient pas à l'insertion sociale. C'est finalement un humain qui lui fila un coup de main, un druide en fait, il s'appelait Cathbad. Après avoir un peu discuté avec lui, Gwe découvrit que celui-ci possédait le moyen de mieux contrôler ses transformations. Malgré de légitimes réticences, il passa entre les mains de Cathbad et en ressorti avec ses premiers tatouages. À peine ses jolis dessins tatoués, Cathbad s'empressa d'annoncer la venue d'un grand guerrier. Effectivement, Gwe, sous le nom de Cuchulainn pratiqua assidûment les sports nationaux de l'époque : meurtres, régicides, éliminations de sorcière et épreuves physiques hors du commun. Pas vraiment un problème pour le plus belliqueux des dragons. Il se maria même avec et eu beaucoup d'histoire d'amour (si on peut parler d'histoire d'amour dans le fait de tuer le père pour avoir la fille, de chopper une fille par les cheveux et de l'amener dans son lit, enfin !!! Les mœurs étaient ce qu'elles étaient et dans les bouquins ça

tient mieux le lecteur en haleine. Il eut même un enfant. Finalement il devint un héros de l'Irlande et fut vaincu lors d'une grande guerre contre la reine Medb qui utilisa des moyens magiques. Bien sûr il n'était pas vraiment mort, mais bon toujours gagner, ça devenait lassant.

Mais bon, il s'était quand même bien amusé. C'est pourquoi quelques années plus tard il revint sous le nom de Deimné, fils de Cumail. Mais comme cette fois il ne voulait pas révéler sa nature étrange, il tua le fils en bas âge et prit sa place. Bien que belliqueux, le vieux Cumail voulait une éducation sérieuse pour son fils, donc comme presque personne à l'époque, direction l'école sous l'égide du druide Finegas. Et là, seconde série de tatouages pour apparaître vraiment humain, et même, selon les textes, mignon. Ensuite parcours scolaire classique : écrasage de monstre, régicides, guerres, chef de la tribu des Fianna, mariages et changement de nom. Puis, comme précédemment, on se lasse de tout.

Donc retour dans la bonne vieille caverne pour faire un gros dodo.

Vous pouvez le constater, l'influence de Gwellarion ne s'est jamais étendue en dehors de l'Irlande et on ne peut pas dire qu'il ait construit des plans machiavéliques pour la domination du monde. C'était plutôt des sorties festives, histoire de rigoler un peu. De plus, on peut l'avouer, Gwellarion s'amusait bien avec les humains et finalement il les appréciait bien. Mais alors pourquoi est-il si méchant ???

Parce que... parce qu'il a fait une grosse bêtise.

Tout à sa puissance, il considérait les humains comme quantité négligeable, juste des jouets pour se détendre. C'est là que fut son erreur. Son mépris et sa méconnaissance de la magie lui furent fatals. Ses fameux tatouages, dont tous les dragons se demandent l'origine, sont un immense piège. Le druide Cathbad savait à qui il avait à faire, et les tatouages servaient comme une sécurité contre la

furie de Gwellarion. En lui permettant de le tripoter, Gwellarion lui avait permis de lui donner un contrôle total sur lui. Sur un simple mot de commande, ou plutôt une phrase, Cathbad pouvait obliger Gwellarion à lui obéir. Comme la nécessité ne s'en est jamais fait sentir, Cathbad n'a jamais utilisé cette possibilité. Mais tradition orale druidique oblige, la connaissance s'est transmise dans les cercles les plus élevés du druidisme. Et quand, Finegas a eu entre les mains cet enfant, il le reconnut d'emblée pour ce qu'il était. Comme on s'était aperçu que le monsieur pouvait avoir des enfants, la seconde série de tatouages faisaient en sorte que les enfants de Gwellarion soient aussi soumis aux mots de commandes. D'où une protection totale contre toute la lignée des Wyverns et même une sympathique petite armée au service de quelques élus.

C'est pourquoi après son dernier réveil, Gwellarion n'avait rien contre le fait de faire des enfants, après tout pourquoi pas ? Mais il y a quelque temps, un de ses petits enfants rapporta le fait étrange d'un humain ayant pris le contrôle de sa personne, et ce extrêmement facilement. Après une petite enquête, Gwellarion comprit qu'il avait fait une grosse bêtise. D'où exécution immédiate de l'infâme petit fils, arrêt d'une procréation d'une progéniture pervertie et grosse honte. Finalement comme le phénomène ne se répéta pas, on met la poussière sous le tapis et l'on s'assoit dessus. Et surtout on commence à jeter un oeil suspicieux sur les mouvements religieux humains. Mais pas trop non plus.

En termes de jeu, toute wyvern qui entend la phrase de commande (à vous de choisir les termes celtiques de la chose) devient l'esclave temporaire de celui qui a prononcé les mots.

Attention seuls les druides d'obédience celtique et des cercles supérieurs sont au courant et franchement, ils ne courent pas les rues.

À utiliser avec modération.

## Jichin

---

Toute cette histoire sent l'oeuf pourri !

### Le passé

Jicin est un petit garçon sage et qui aime ses parents. Ils représentait pour lui l'idéal draconique, des êtres supérieurs sachant tout sur tout et avec des pouvoirs avec lesquels il ne pouvait même pas songer rivaliser. Lorsque son père partit pour trouver un nouveau nid, il s'attela sans rechigner à la tâche qui lui avait été impartie : surveiller sa mère et faire en sorte que rien ne lui arrive. Son honneur était engagé et, déjà à cette époque, l'honneur était tout pour lui.

Aussi, lorsque Ancyte, le frère qu'il aimait et respectait tant, vint le voir pour lui laisser entendre des sornettes sans queue ni tête à propos d'une trahison de leur parents, il ne put le croire.

Et lorsqu'il se rendit compte qu'il avait failli à son devoir, que sa mère avait été tuée (et par qui d'autre qu'un de ses frères qui avait dû se laisser convaincre par Ancyte ? ), il naquit en lui une aversion profonde pour son frère doré, ce frère qui manie les esprits aussi facilement que Gwellarion tranche les chairs, ce frère qui, il en est certain, à fait faire le sale boulot par d'autres et ne reconnaît même pas sa faute.

Ce frère sans honneur.

Jichin entreprit donc de convaincre ses autres frères de la fourberie d'Ancyte. Mais son entreprise était vaine et aucun d'entre eux ne voulut se laisser convaincre. Quand l'heure du grand sommeil fut sonnée, Jichin alla s'enfermer dans sa grotte et ourdit ses plans pendant de nombreux siècles.

Régulièrement, il allait visiter ses frères récolteurs pour les convaincre et en faire ses alliés au jour du

retour de son père. Mais la grande peste les emporta tous. Ou presque.

Entre temps, il avait commencé à se reproduire avec les humains se disant que ses enfants répandraient ses valeurs dans la société et plus il y aurait d'ennemis de son frère, mieux ce serait.

Mais les mgouilles de son autre frère métallique lui ont cassé le petit joujou qu'il voulait récupérer à son réveil. Et ceci ne pouvait être dû qu'à une autre fourberie d'Ancyte.

Alors quand une bombe est tombée à côté de lui et l'a réveillé, après avoir mesuré l'ampleur des dégâts, il se décide à se lancer dans un autre plan et alla réveiller tous ses frères.

### Le présent

Jichin a repris l'avantage il y a quelques années en se faisant élire président du conseil des treize par ses alliés que sont Gupta, tshuapa, Gwellarion, Tougounska, Vorok (influencé par sa maman) et Nauru (avec la promesse non tenue d'un moratoire sur la chasse aux baleines).

Depuis, il dirige le conseil d'une main de fer et fait tout pour que les actions de ceux qu'il considère comme ses ennemis soient entravées.

Il essaye aussi de faire signer des décisions qui sont favorables au dragon céleste et qui mettent en péril l'équilibre des forces.

En fait, il cherche politiquement à forcer les adversaires du dragon céleste (et par la même croit-il les meurtriers de la mère) à se dévoiler pour pouvoir jeter toute la puissance du dragon céleste et de ses alliés sur eux. Et s'emparer des parts de marché ainsi libérées. On ne fait pas de petits profits.

## Maera

---

La vie est une affaire de choix.

### La genèse

Après une si plate entrée en matière, que dire de plus sinon que certains font toujours les mauvais choix. Maera est de ceux-là.

Au moment où les dragons se sont aperçus qu'ils ne pouvaient vivre qu'en absorbant la mana d'une planète entière, elle a choisi de se mettre en ménage avec le plus vieux et le plus puissant des dragons. Au moins, comme ça, il ne pouvait rien lui arriver de fâcheux...

Ça, c'était le premier mauvais choix même si on aurait longtemps pu penser le contraire. En effet, dans un premier temps, quand les dragons étaient encore suffisamment proches les uns des autres dans l'espace, les luttes fratricides furent nombreuses et plus d'un dragon finit sa vie en plein milieu du vide spatial, vidé de sa mana par d'autres dragons affamés. Mais personne n'osait s'attaquer à Velkhan. Et tout ça parce qu'il était alors le plus fort et le plus rusé des dragons.

Les dragons ne savent pas vivre dangereusement. Mais par la suite, quand il devint évident qu'ils allaient enfin pouvoir commencer la récolte de mana sur de nombreux mondes, Velkhan eut l'idée géniale de faire faire le boulot par d'autres. ou plutôt par des petits lui-même qu'il maîtriserait parfaitement : ses enfants.

### Les enfants

Tout le monde sait que les enfants sont une source de joie immense et de gratitude éternelle qui suit toujours aveuglément les conseils et/ou ordres de leurs parents...

Mais Velkhan n'est pas tombé de la dernière pluie de météorites, il savait que de nouveaux dragons pouvaient être une menace. Et donc, il les modifia génétiquement pour les affaiblir un peu. Et le meilleur moment pour les modifier, c'est quand ils

sont encore en plein développement, dans le ventre de leur mère.

Maera devint donc une poule pondeuse / couveuse / rate de laboratoire pour les beaux yeux de son époux aimant et protecteur (lisez-vous l'ironie dans mes yeux ?).

Et franchement, on a beau être un dragon vieux comme le monde, mettre au monde une tripotée de marmots volontairement amoindris en sachant qu'ils ne sont là que pour mourir alors qu'il faut commencer par les élever et les aimer un petit peu arriverait faire de la peine aux cœurs les plus endurcis.

Maintenant, faites ça plusieurs fois d'affilée, regardez leur petits yeux pleins d'incompréhension alors que vous finissez de briser tous les réceptacles qu'ils ont mis des millions d'années à fabriquer pour ensuite les abandonner sur une planète en train de s'effondrer sur elle-même et vous comprendrez mieux l'état d'esprit de Maera.

Elle essaya de mieux supporter la chose en remplaçant son mari, le laissant pouponner sur la planète avec ses enfants et elle, errant dans l'espace à la recherche d'une prochaine planète à vider.

Mais à son retour, le naturel de Velkhan s'était exprimé et au moment où la planète s'effondra sur elle-même, emportant ses rejetons, elle ne put cette fois lire que du soulagement.

Non, Velkhan n'a pas la fibre paternelle.

Depuis, elle reste auprès de ses enfants, sur tous les mondes, les accompagnant jusqu'au dernier moment.

Mais un jour, elle voulut mettre un terme à cette existence qui commençait à la miner. Sa rencontre avec un dragon de ses amis lui fit naître un petit plan. Concevoir un vrai dragon pour en finir avec ces horreurs, se séparer de Velkhan alors qu'il serait loin et à court de mana (donc moins puissant), et recommencer sur de nouvelles bases avec un autre.

Ce fut une mauvaise surprise qui l'attendait.

## Le pot aux roses

Velkhan n'avait pas seulement modifié ses rejetons mais aussi leur mère pour qu'elle ne puisse pas lui faire d'entants dans le dos. L'enfant parfait qu'elle désirait tant se révéla totalement et atrocement déformé physiquement et mentalement.

Et pour parachever le tableau, après quelques centaines d'années à essayer de calmer ses enfants qui ne comprenaient pas d'où pouvait bien sortir cette chose, trois d'entre eux lui tombent dessus et passent à un cheveu de la tuer. Elle ne dût son salut qu'à un petit tour de passe-passe où elle réussit à éliminer le plus fort de ses assaillants et à prendre sa place.

En ayant assez, elle alla se terrer pendant plusieurs années, ressassant tout ce qui lui était arrivé depuis le départ, maudissant son mari de l'avoir modifiée elle aussi comme une vulgaire espèce sous-évoluée, maudissant ses enfants matricides, se maudissant elle-même d'avoir pu concevoir des sentiments tels que l'amour ou la compassion envers ses rejetons.

Puis, elle résolu de ne pas se laisser faire, de reprendre en main le cours de son existence en commençant par se débarrasser des modifications que son cher et tendre mari avait pu lui faire subir. Si en plus, elle pouvait se débrouiller pour éliminer les deux petits salopiaux qui ont tenté de la tuer, elle ne se priverait pas. Mais l'objectif est quand même de rester discrète. Si trois ont failli la tuer alors une trentaine de dragons, c'est du suicide.

Premier problème : elle avait séché tous les cours de sciences naturelles... Ou, pour être plus sérieux, elle ne connaît pas grand chose à la génétique. Et elle n'est sûrement pas capable de se soigner.

Quant à rappeler Bokor, pour qu'il s'aperçoive que sa promesse est en position de faiblesse, il ne fallait pas y compter. En plus qu'elle n'est pas certaine des compétences de Bokor en la matière. Il sait ce que c'est que cette bouteille de lait mais après...

Il lui fallait donc trouver quelqu'un pour se sortir de ce mauvais pas.

## La cuisine d'aujourd'hui

Bien évidemment, les brontosures ne lui furent pas d'une grande utilité pour découvrir quoi que ce soit, aussi, c'est avec l'apparition des humains que ses espoirs renaquirent.

Certains humains avaient en effet réussi à contrôler une magie qui lui était totalement inconnue et bien plus puissante que tout ce qu'elle avait pu voir. Encore qu'elle soupçonne toujours Velkhan de ne pas lui avoir révélé son plein potentiel...

Malheureusement, si la magie des druides est puissante, ceux-ci la voyaient plutôt comme le grand Satan ou autre petite chose de ce genre et n'étaient pas très enclin à l'aider. Aussi, elle décida de se tourner vers un autre type de magie : l'alchimie.

Les alchimistes lui permirent de se pencher un peu plus profondément dans les entrailles de sa race (dans tous les sens du terme d'ailleurs) et lui apportèrent de sérieuses avancées.

Mais pour cela, elle a du faire un gros sacrifice. Pour avoir des spécimens tout frais, elle a dû se les faire elle-même. Et donc procréer avec des humains. Et le moins que l'on puisse dire, c'est quelle n'est pas du genre à être en dessous. Ni du genre zoophile...

Mais toutes ces études lui permirent de rattraper un peu son retard dans le domaine des sciences. En particulier, si elle n'est toujours pas une grande théoricienne, elle se débrouille plutôt pas mal en pratique et tous les enfants qu'elle produit ont désormais l'apparence physique du fils dont elle a pris la place. Mais pourquoi reproduire des dragons si éloignés d'elle physiquement parlant ? Pour le secret. Nombreux étaient encore les dragons qui foulaient cette terre à la recherche de mana et ils n'auraient pas compris si des dragons ressemblant traits pour traits à leur mère disparue étaient apparus soudainement.

Cependant, sachant qu'elle allait les tuer dans les deux décennies qui allaient suivre, elle n'a pas pris la peine d'essayer de les modifier pour les affaiblir (l'aurait-elle seulement pu ?). C'est l'une des raisons qui fait que la magie alchimique était bien plus puissante à l'époque. L'autre raison vous est déjà connue. La seconde matière première princi-

pale vient des dragons féériques. Ils sont tout petits mais possèdent autant de mana que les autres. Donc il y a une plus grande concentration de mana dans chacun de leurs organes.

Au fait, il est quand même amusant de noter que, de nos jours, une quantité non négligeable de rats de laboratoire arrivent à se faire la malle discrètement. Mais foin d'explications, l'important c'est que Maera s'est lancé à corps perdu dans les recherches sur la pierre philosophale.

La pierre philosophale ? Ce truc qui sert à transformer le plomb en or ? Le machin après lequel le petit Harry court ? Ces histoires de transmutation du plomb en or, c'est bien gentil mais ce n'est pas rentable. En revanche, arriver à transmuter les éléments devait lui permettre de prendre une sérieuse avance dans ses recherches et ainsi arriver à se soigner.

Et bien oui, que croyez vous donc ? Que les alchimistes n'étaient intéressés que par la transformation du plomb en or ? Tout ce temps passé juste pour un peu de métal jaune et mou ? Non, la transmutation du plomb en or (et accessoirement des éléments les uns dans les autres, genre Sodium en Manganèse) n'est qu'un effet secondaire de la possibilité de transmuter les organismes vivants. Demandez un peu à Chadwick Dodge ou à Sir Isaac Newton à quoi leur sert la pierre philosophale. Et oui, la jeunesse éternelle est un des rêves les plus chers et les plus anciens de l'humanité. La pierre philosophale leur permit de l'assouvir aux environs du 17<sup>e</sup> siècle.

Et elle devait permettre à Maera de modifier plus facilement, plus finement et plus profondément sa structure génétique. Mais encore une fois, les choses ne tournèrent pas comme elle l'avait souhaité et ce à peine à quelques siècles du but.

### **Streetfighter, le retour de la revanche**

Alors qu'elle était tranquillement dans son laboratoire (sous la forme d'une magnifique jeune femme rousse aux yeux verts et à la poitrine généreuse, oui, moi aussi j'ai le droit de fantasmer...), le sol se mit à trembler et la terre à s'ouvrir sur une vi-

sion d'horreur : un de ses fils qu'elle avait depuis longtemps oublié : Midgard.

Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'était pas content.

Il venait de s'apercevoir que sa petite copine, Jordmundgand, était en train de dépérir et que ce n'était pas naturel. Il chercha longtemps comment cela avait pu arriver et à force de parcourir les étendues vides du sous-sol finit par s'apercevoir qu'il y avait une grosse poche de mana à l'air libre et qui se déplaçait. Cela ne pouvait être qu'une seule personne : sa mère.

Il savait déjà qu'elle n'était pas morte puisqu'il n'avait pas senti les perturbations dans la mana qu'aurait dû provoquer la mort d'un dragon de cette trempe. Et il venait enfin de la retrouver. Ils allaient pouvoir s'expliquer de dragon à dragon et il pourrait lui arracher le secret de la guérison de sa bien aimée.

Mais son rêve devint rapidement un cauchemar. Même si elle avait connu un moyen de la soigner, Maera n'aurait jamais rien fait pour Jordmundgand, surtout que son fils ne mis aucune manière pour le lui demander. Ou plutôt, il dévasta son laboratoire de manière très efficace.

Cela faisait longtemps que Maera ressassait sa tentative d'assassinat, qu'elle nourrissait une haine féroce envers ses enfants et qu'elle avait envie de se défouler. Tous ses travaux étaient perdus par la faute d'un abruti qu'elle aurait préféré voir mort depuis longtemps. Le premier coup de griffes fut une libération.

Mais Midgard n'est pas dragon à se laisser faire. Sa puissance physique et sa surcharge de mana lui ont permis de tenir face à sa mère de façon plus que convenable.

Et c'est peu dire, le combat dura plusieurs mois. Sur terre, sous l'eau, sous terre dans les galeries de Midgard, le combat fut digne d'un épisode de Dragonball. Il finit même en apothéose lorsque les dragons jaillirent de terre en faisant effondrer une tour en construction dans le sud ouest de l'Angleterre du côté de Glastonbury.

Ce fut ce fait qui mis fin à leur combat. Le roi qui avait ordonné la construction de la tour avait un puissant druide dans ses relations. Et celui-ci

connaissait suffisamment bien la mana pour en priver toute la région. Vous n'avez qu'à relire la description du Négadraco dans Technologie pour comprendre ce que cela peut faire sur un organisme. Et comprendre par la même occasion que les deux dragons durent conclure la rencontre par un match nul avec avantage Maera.

Tout deux passèrent quelques dizaines d'années à se remettre et pendant ce temps, la légende transforma un peu cet épisode pour qu'il soit plus au goût du souverain de la région, un inconnu du nom d'Arthur...

Mais tandis que Midgard fulminait et reprenait des forces en reprenant sa collecte de mana, Maera refit une mauvaise rencontre. Alors qu'elle rendait visite à une des dernières récolteuses pour s'enquérir de son état et surtout du niveau d'avancement de la récolte, elle rencontra un autre de ses fils qui n'arrêtait pas d'essayer de convaincre les récolteurs de s'allier à lui contre le dragon céleste. Vous l'avez reconnu ? C'est bien de Vermithrax qu'il s'agit. Il profita alors de l'occasion qui lui était donnée de discuter avec ce frère qu'il n'avait pas vu depuis si longtemps et avec lequel il partageait un si lourd secret.

Il essaya de le convaincre qu'il devait s'allier à lui pour lutter contre leur père quand celui-ci rentrerait, que maintenant qu'il s'étaient occupés de la vieille, ils feraient bien de tous s'allier pour survivre, que ce qu'ils avaient fait était la meilleure des choses, qu'ils n'avaient pas le choix et que tout ce qui était arrivé à leur mère était de sa faute à elle. Après tout, il n'y a pas de fumée sans feu et il était très fier d'avoir éliminé cette raclure qui les avait trahis eux et leur père en enfantant l'autre tare, etc etc.

Et ce fut la fête à Vermithrax. Celui-ci ne comprit jamais pourquoi son frère lui en voulait tellement. Mais pendant longtemps, il refusa de s'approcher de lui. A l'heure actuelle, siéger à ses côtés au conseil est pour lui une vraie souffrance et une véritable jubilation pour Maera. Jusqu'au jour où elle pourra lui faire avaler définitivement toutes ses paroles.

## **Maera vient de l'espace, les météorites aussi**

Cependant, les problèmes avec les enfants ne sont pas les seuls soucis de Maera. Car non seulement ceux-ci ont essayé de la tuer mais la planète elle-même la rejette. Et de façon relativement violente.

La première fois, c'était du côté de Chixculub dans l'actuelle péninsule du Yucatan. L'intelligence de la mana n'était pas très développée et le seul moyen qu'elle avait trouvé pour éliminer Maera était de lui lancer un bon gros astéroïde sur la tête. Et oui, quand on a l'intelligence du brontosauve moyen, c'est déjà bien de penser à utiliser un outil... A l'époque, la matière première ne manquait pas dans la proche banlieue terrestre. Un bon changement de gravité et c'est réglé, un bon gros caillou se ramène, rate lamentablement Maera à quelques dizaines de kilomètres, déclenche des éruptions volcaniques de l'autre côté de la planète et marque le début d'un bel hiver nucléaire qui finira d'anéantir les dinosaures (entre autre). Ne soyez pas tristes, il paraît que ce fut utile à une espèce que je connais bien.

Maera ne s'en tira qu'avec quelques br°lures, plaies et bosses et fut remise en moins d'un siècle. Mais cela avait été un bel avertissement qu'elle n'oublierai pas de sitôt.

La seconde fois fût plus insidieuse. La mana, plus intelligente et plus puissante que jamais, créa les druides et les êtres divins. La plupart des enfants de Maera n'y survécurent pas mais elle était un peu trop puissante pour ces individus, tout exceptionnels qu'ils soient. En plus, ils n'eurent qu'une existence éphémère et ne furent pas longtemps un problème (voir le chapitre sur les druides).

La dernière fois fut une tentative désespérée de la mana d'éliminer la plus grosse menace à sa surface. Dans les années 1920, alors que le niveau de mana n'avait jamais été aussi bas, la mana a repris une de ses vieilles idées : un bon petit météore de plusieurs centaines de tonnes sur le coin droit de la tête.

Heureusement pour Maera, la matière première dans le coin est devenue plutôt rare et il fut bien plus léger que prévu. Mais bien plus précis aussi puisqu'il s'est écrasé à proximité immédiate d'elle. Et même si elle a survécu, le choc lui fit plutôt mal. Et c'est peu dire.

Ce n'est pas vraiment parce que Toungouska a mal passé les siècles qu'il paraît si mal en point à ses "frères" mais parce qu'elle est toujours en train de se remettre de ce choc (équivalent à une petite bombe atomique). Et si elle est très agressive, recluse dans sa caverne et peu encline à recevoir des visites, c'est qu'elle est maintenant certaine que dans son état elle ne pourra pas affronter le moindre de ses enfants. Sauf peut-être Wiesarek.

Et son seul moyen de défense fut hérité de la guerre froide. A tous les points de vue d'ailleurs. La doctrine de la dissuasion d'abord et les armes atomiques ensuite. Même si ses enfants ne pensent pas qu'elle s'en serve un jour, ils se méfient tout de même d'un enragé surarmé.

### **Son humeur actuelle**

Maera a fini par se remettre de ses blessures vers le tournant de ce siècle et est enfin au mieux de sa forme. Ou du moins, cela faisait bien longtemps qu'elle n'avait pas été aussi bien. Mais elle cache son amélioration aux autres grands dragons qui continuent de la croire diminuée. A l'heure actuelle, elle est considérée comme monnaie négligeable dans le jeu de ses enfants et elle n'a pas vraiment envie de se retrouver sous les feux de la rampe.

Sa paranoïa et son obsession du secret sont les traits de son caractère qui sont les plus apparents pour quiconque est au courant de son passé. Elle met ses enfants en premier plan dans toutes les situations pour se protéger de tous les mauvais coups. Elle a tellement connu de problèmes alors qu'elle approchait la solution de ses problèmes qu'elle ne veut plus prendre aucun risque.

Elle cultive une image de susceptibilité qui effraie tous les dragons. Tout le monde sait que lorsque l'on pénètre l'antre de Maera, on risque sa vie avant même d'avoir pu ouvrir la bouche puisqu'elle peut considérer n'importe quel geste comme une agression.

### **La situation actuelle**

Depuis l'explosion de la poche de mana d'Amazonie, les dragons "originels" que sont Velkhan,

Maera et Bokor (quand celui-ci arrivera) sont dans l'impossibilité de recharger de la mana à partir de la terre. Ils sont condamnés à récupérer celle contenue dans les réceptacles à l'exclusion de toute autre. Et la collecte des réceptacles n'a jamais été le point fort de l'organisation de Maera.

Les dragons blancs ont une organisation très particulière. On peut tout d'abord noter que les parents dragons blancs sont parmi les moins nombreux avec les wyverns. Pour les dragons blancs, cela s'explique par le fait que Maera ne tient pas vraiment à se reproduire à nouveau et pour Gwellarion, c'est le refus de créer une force qui pourrait s'opposer à eux (voir l'encadré correspondant dans Politique).

Les dragons blancs se connaissent tous au moins par la réputation et ont un complexe de supériorité très développé. Ils ont une attitude très noble oblige vis-à-vis des autres dragons et considèrent l'humanité dans son ensemble comme une basse cour évoluée. Leur côté condescendant les gêne tout particulièrement dans leurs relations que ce soit avec des dragons, des humains ou des êtres magiques.

Autant le dire tout de suite, le vol des réceptacles de Jichin et Vermithrax et leur mise sur le marché est pour Maera une opportunité à ne pas rater. Tous ses enfants fidèles ont pour consigne de ramener le plus grand nombre de réceptacles possible dans le temps le plus court possible et le plus discrètement possible afin de ne pas éveiller les soupçons des autres grands dragons.

La disparition de Velkhan ne l'inquiète pas du tout. Elle sait très bien qu'aucun dragon ni aucune force "occulte" sur la planète ne peut rien contre lui. Même s'il est affaibli, seule une coalition de tous ses enfants pourrait en venir à bout. Et ce n'est pas quelque chose qui arrivera de sitôt. Et en plus, elle ne risque pas de les laisser faire. Par pur orgueil, elle veut s'occuper du cas de Velkhan elle-même et surtout pas laisser un de ses bâtards réussir ce qu'elle aurait raté. Encore plus s'il s'agit d'Ancyte ou de Vermithrax.

A la rigueur, elle peut prêter à son mari quelque mauvaise intention qui l'aurait amené à faire profil bas pendant quelques temps mais elle est très loin

d'imaginer l'attaque dont il a été la victime. En revanche, la seule chose qui pourrait un peu l'inquiéter serait qu'il arrive à mettre la main sur plus de réceptacles et plus vite qu'elle.

Il est amusant de noter que même Maera ne peut arriver à localiser Velkhan. Quand celui-ci est tombé sur terre et que l'arme d'Athabaska a explosé, il fut vidé de sa mana. Et il est très difficile de repérer un dragon sans mana. D'autant qu'en fait Velkhan utilise ce subterfuge dangereux pour pouvoir agir à sa guise sur terre et passer inaperçu aux yeux de ceux qui voudraient le retrouver et mieux surveiller son réseau.

Quant à la réélection de Jichin et toutes les magouilles du conseil, elle s'en moque éperdument.

Tout au plus, c'est une bonne occasion de faire perdre un peu d'influence à Vermithrax et d'entretenir les discordes entre ses enfants pour que ceux-ci ne se préoccupent pas d'elle.

Ce qui lui importe au moins tout autant que la récupération de mana est la reprise de la recherche sur ses transformations génétiques. Et là, non seulement elle essaye de pirater les résultats d'Athabaska et de tous les dragons ou alchimistes qu'elle pense savoir travailler sur le sujet, mais en plus, elle essaye de récupérer des informations sur les nouveaux-nés. Ceux-ci ont en effet un code génétique proche de celui de Velkhan. Elle essaye donc de récupérer des pistes d'informations qui auraient pu lui échapper par manque de matière première.

## Midgard

---

### Le passé

Midgard a quitté ses frères très tôt, la plupart ne se souvient même pas de lui.

Non, la vérité est qu'ils l'ont tous oublié. De toutes façons, ce n'est pas fait pour lui déplaire.

Midgard a passé des milliers (millions) d'années à creuser le sol. Dans tous les continents, toutes les roches, toutes les directions. Easy rider avant l'heure.

Un jour, il y a peu de temps (à son échelle), il a commencé à récolter de la mana en grande quantité puis il s'est établi dans le nord de l'Europe, s'est attiré les bonnes grâces des Trolls, et a énormément influé sur la culture nordique (étonnant, non ?).

Mais pourquoi Midgard amasse-t-il de la mana ? Il semblerait qu'il ait un rapport particulier avec la mana et les ley lines. Cela pourrait même aller jusqu'à une compréhension intuitive de la création des êtres divins et des demi dieux. Ses expériences en Grèce, Inde et dans la péninsule nordique sont restées gravées dans les mémoires. Mais à quoi cela peut-il lui servir d'augmenter le niveau de mana dans une région donnée ? Et surtout, il n'est qu'un gardien, comment a-t-il appris la récolte. C'est assez simple. A un moment de sa vie aventureuse, il est tombé amoureux d'une dragonne collectrice et vice-versa. Celle-ci, pleine d'amour, lui a appris comment récolter la mana.

Mais au fil du temps, cette charmante demoiselle a fait preuve d'une faiblesse croissante et à l'heure actuelle elle est très malade et impotente. Midgard continue à veiller sur elle au fond de son univers souterrain. C'est comme ça que Midgard a pris conscience des altérations génétiques que leurs ont fait subir les parents. Et lorsque lors de l'une de ses rares sorties il tomba sur un rejeton de Vorok, son écoeurement fut total.

Si avant il n'aimait pas trop les membres de sa famille qui dictaient des lois qu'ils ne suivaient pas

eux même, depuis c'est une haine farouche qui l'anime et la vengeance qui le motive.

### Le présent

Bien que semblant éloigné de la vie de ses frères et parents, il s'y intéresse au plus haut point. Son but est d'éliminer sa famille qu'il hait. Pour cela il utilise les trolls qui l'entourent.

Ces trolls circulent sur le monde à la collecte d'informations qu'ils rapatrient vers Midgard. en retour, ils bénéficient de l'aide magique de Midgard. On murmure que certains trolls n'ont pas quitté leur forme originelle depuis des lustres. Et leurs enchantements sont vraiment puissants...

Cette dragonne malade, du nom de Jordmungand, est la raison principale pour laquelle Midgard n'a pas encore réellement agit, elle est trop malade pour partir dans l'espace.

En effet, il souhaite être le responsable de la mort de chacun des membres de sa famille, lui et personne d'autre. C'est pourquoi il garde secrètes bien des informations et qu'il préfère sembler être non intervenant dans les histoires de famille. Il est vrai que quand les histoires ne mettent pas directement la mort ou le départ de sa famille, il ne s'y intéresse pas.

Pour l'instant, on peut dire qu'il préserve le statu-quo général en veillant à l'équilibre des forces et que les actions sur la mana ne soient pas importantes. Pour cela, il utilise à fond la force de frappe de ses enfants et le réseau d'influence des trolls qui est peut être le plus grand chez les êtres magiques. Lorsqu'il aura ammassé suffisamment de mana, il agira. Midgard pense un peu comme Quetzalcoatl, suffisamment de mana pourrait permettre de guérir les tares génétiques. Il pourra alors soigner Jordmungand, sa compagne malade et partir avec elle dans l'espace. C'est aussi à ce moment là qu'il frappera sa famille. Il sait que sa mère n'est pas morte. Il l'aurait senti, lui qui entretient des rapports si

étroits avec la mana. Et il se doute bien qu'elle doit se dissimuler quelque part. Son but actuel est de découvrir qui elle est pour savoir où viser lors de la phase finale de son plan. Il compte en effet détourner les missiles de Toungounska le moment venu pour être un peu plus de pagaille dans la situation. Quant à savoir qui sont les "assassins", il s'en fout comme de sa première écaille.

Il a fait revenir son père pour être certain d'avoir tout le monde sous la main pour le grand jour. Et le fait que Bokor participe aussi à la fête ne peut que le réjouir. Le jour venu, il créera la guerre qu'il attend tellement, sa famille ne se rendra pas compte que lui et sa compagne siphonneront brutalement la mana restante et regarderont la planète s'effondrer sur tout ceux qu'ils détestent.

En revanche, ses enfants, dont il se fout royalement, s'intéressent de plus en plus au monde extérieur, mais pour l'instant ils ne sont alliés avec personne et considèrent même les autres comme de fieffés connards. C'est un peu de grands enfants surpuissants qui partent à la découverte du monde avec beaucoup d'a priori négatifs, haaa ! l'influence des parents.

**Petite note subsidiaire :**

Vous avez remarqué que tous les grands dragons qui ont assisté u rituel amazonien ont été modifiés ? Mais est-ce que vous vous souvenez seulement qu'ils n'étaient pas deux mais trois ? Ce qui suit devrait vous rafraichir les idées.

## Qu'est allé foutre Midgard en plein coeur de la forêt amazonienne ?

---

Récupérer de la mana pour soigner sa douce. Soit. Embêter ses frères et se délecter du bordel qu'il peut répandre. Bien.

Mais tout de même, s'il voulait juste pomper de la mana, il pouvait allégrement le faire pendant qu'elle était stockée sous les pattes de son frère et avant même que celui-ci n'ait lancé son sort.

En plus, se retrouver en plein milieu d'un rituel foireux et du plus grand dégagement de mana de cette ère est un peu suicidaire. S'il y est allé, c'est qu'il devait avoir des raisons que nous ne connaissons pas encore. Parmi celles-ci, on peut supposer qu'il a lui aussi été modifié par la masse critique de mana. Et qu'il l'a fait intentionnellement.

Wenceslas est entré en contact avec la mana et est devenu l'ennemi draconique numéro un, Quetzalcoatl est passé tout prêt de l'amnésie totale et de la folie.

Il ne cherchait sans doute pas un profond bouleversement psychologique (psykokoi ?) mais plus sûrement un avantage physique immédiat.

Et quoi d'autre qu'une mutation ?

Le plan de Midgard était relativement simple, il s'était gorgé de mana pendant des siècles, faisant de son corps un nexus vivant. Toute matière terrestre est profondément modifiée à son contact.

Un exemple ? Les galeries.

Toute taupe qui se respecte rejette la terre hors de sa galerie après avoir gratté. Pas Midgard. Mais alors que fait-il de cette terre ? Il l'assimile. En d'autres termes, l'absorption de mana fait perdre toute cohésion à la terre qu'il arrache et la fait littéralement disparaître de notre réalité. Oui, ce type est déplaisant.

Et c'est presque ce qui s'est passé lors du rituel manqué. Il comptait attendre que les deux dragons aient fini de rassembler la mana de la poche pour l'absorber à ce moment-là et utiliser ses quelques connaissances magiques pour modifier son patrimoine génétique sur le champ, devenir une vraie bête de combat (et de sexe d'après les vœux de

Jordi) et foutre une monstrueuse pâtée aux deux dragons présents.

Mais vous savez très bien que les choses ne se sont pas très bien déroulées.

Peu après que les deux comparses se soient lancés dans la concentration de la mana, celle-ci a échappé à tout contrôle et dans une réaction en chaîne, toute cette mana

Et la présence de Midgard a légèrement modifié les événements. Par un phénomène d'osmose qui fait que la mana a tendance à se concentrer là où il y en a une grosse masse, Midgard s'est retrouvé littéralement survitaminé. Il avait ainsi triplé sa capacité de mana qui était déjà exceptionnelle.

En terme de jeu, on peut considérer que Midgard possède un total de 600 points de mana dans le corps. Plus que Velkhan...

Mais il y a eu des effets secondaires indésirables.

Les mutations physiques surtout. Notre bon Midgard n'a pas eu subitement une paire d'ailes de plus mais un bon gros cancer commence à se développer. Qui a dit que la mana n'est pas intelligente ? Et Midgard n'est pas le genre à suivre une chimiothérapie.

La première des choses que Midgard a tenté, c'est de s'administrer un sort de vaccin (et oui, il guérit TOUTES les maladies dont un humain peut être affecté) mais là, il a eu une TRES désagréable surprise : il est immunisé à la magie. Tous les types de magie et tous les sorts. C'est sans doute dû à la trop forte concentration de mana dans son corps, mais il ne veut pas risquer de perdre tout ce qu'il a pu emmagasiner. Cela signifierait alors l'arrêt de mort de Jordmungand et il y est trop attaché pour risquer ça.

Autre petit inconvénient, il est bloqué dans sa forme draconique. Figé jusqu'au plus profond de ses gènes. En clair, il a très vite tenté de modifier son patrimoine génétique, mais il s'est rendu compte que celui-ci était devenu inaltérable. Sans doute une conséquence de son immunité à la magie.

Il y a quand même eu quelques modifications psychologiques. Midgard est beaucoup, beaucoup, beaucoup plus susceptible et irascible qu'avant. Comment ça, ça ne change pas grand-chose ?

### **Les actions à venir**

Maintenant qu'il a de la mana à revendre, il peut enfin tenter de remettre en état sa compagne qui commence à en avoir sérieusement besoin. Mais il est une chose avec laquelle il a sans doute compté sans savoir réellement comment faire. Il n'est pas un bon magicien. Ni même un grand scientifique. Et Jordi est dans un sale état et ne pourra sans aucun doute ne lui être d'aucun secours.

Son plan est donc le suivant, il stocke la mana dans les montagnes qui forment le gentil petit nid douillet de sa chère et tendre en attendant de savoir quoi en faire. Pendant ce temps, l'infusion lente de mana commence à rendre la pêche à Jordi et lui parcourt le monde en quête des connaissances nécessaires pour une guérison plus rapide.

Mais comme c'est un dragon auquel on ne peut pas vraiment refuser quelque chose, il va chercher quelqu'un qui a les capacités qui l'intéresse et le convaincre de faire ce dont il a besoin. Et le plus à même de faire tout ça selon lui est Anaphi. C'est un des meilleurs magiciens de la planète, un scientifique reconnu et un dragon suffisamment faible pour qu'il puisse le convaincre à grands coups de griffes dans la gueule si le besoin s'en fait sentir.

En plus, il le tient par les couilles. Il connaît le secret d'Anaphi sur les Sauriens et les maladies qui s'en sont suivies. Et il est en train d'orienter

(par l'intermédiaire des trolls) l'enquête d'un gestalt pour qu'il puisse le découvrir au moment où il le jugera le plus opportun. Ce gestalt à donc l'appui "discret" de dragons bruns sans même le savoir. Ils sont à même de les protéger de tentative d'assassinat, de subornation et autres joyeusetés de ce genre. Un chantage avec un gestalt en guise de jouet en quelque sorte.

Anaphi a bien entendu immédiatement essayé de faire éliminer ces gêneurs mais sa volonté de rester discret lui met des bâtons dans les roues. Crainte que n'a pas Midgard.

### **Les effets secondaires.**

Sans atteindre la densité de la poche de mana d'Amazonie, Midgard avait déjà une jolie petite réserve dans la péninsule scandinave. Et l'apport de ce qu'il a volé à son frère va relancer un processus autocatalytique dans la région. Un processus fort qui va profiter aux divers êtres magiques de la région. En particulier aux trolls et affiliés qui vont devenir encore plus nombreux et plus puissants. La croissance de la population de ces êtres magiques va être supérieure de 20% par rapport à celle des autres. En terme de balance des pouvoirs, cela commence à peser. . .

Mais cela va aussi permettre une résurgence d'anciens us et coutumes dans toute la péninsule scandinave (les trolls sont très attachés à leur mode de vie et des petits riens peuvent souvent lancer des modes) et donc la réapparition d'êtres divins scandinaves.

## Nauru

---

### Le passé

Nauru est le maître du monde. Sous-marin, soit, mais comme 80% de la terre est recouverte par les océans, autant dire qu'il est le maître du monde.

D'autant qu'il le connaît ce monde. Lui, il n'a jamais dormi. Jamais. Sauf peut être une ou deux siestes, mais ça ne compte pas vraiment

Il s'est amusé dans les mers de la préhistoire, celles où la vie est apparue, celles où les plus grandes et les plus étranges formes de vie se sont développées. Il a vécu des aventures formidables alors que nos ancêtres n'étaient pas encore des organismes pluricellulaires.

Les ères glaciaires et les atterrissages violents de météorites ont certes perturbés son univers mais, l'océan est éternel... Il pouvait se remettre de tout et lui fournir le meilleur des environnements pour vivre loin de ses frères et sœurs, de son père et de cette recherche insensée de pouvoir et de mana. Enfin, ça, c'était vrai jusqu'à 12000 ans avant notre ère.

A cette période, dans l'océan austral, apparut une terre nouvelle, gigantesque. Et sur cette terre, un empire naquit, l'empire de Mû.

Dirigé par des espèces de petits bipèdes aux pouvoirs prodigieux, cet empire étendit rapidement son emprise sur toutes les terres (et les mers) environnantes. Des industries qui ne connurent plus jamais d'équivalents firent leur apparition, des techniques de chasse, de pêche et d'agriculture très évoluées commençaient à se répandre. Mais le comble fut atteint lorsque des fermes sous-marines furent construites et que les habitants du royaume de Nauru furent élevés et chassés comme n'importe quel petit animal terrestre. Même les descendants de Nauru (et oui, déjà les hormones...) commençaient à servir de steak de la mer.

Vous l'aurez compris, Mû fut construit par des druides surpuissants comme il pouvait en exister à l'époque. Assez puissants pour qu'aucun dragon assez intelligent n'aille les attaquer de front. Certains grands dragons collecteurs furent d'ailleurs

détruits à cette époque. Ils n'arrivaient pas à se mettre d'accord sur un plan, étaient trop égoïstes pour essayer de sauver les intérêts du groupe et ne comprenaient pas réellement l'étendue de la menace. Le plan de la mana pour les détruire allait arriver à sa conclusion : les dragons allaient être éliminés. C'était sans compter sur l'esprit retors de Nauru. Il fut le premier (en dehors de Wiesarek) à se polymorpher en humain, se croiser avec eux et infiltrer leurs institutions (avec l'aide en sous-main des rejets de Wiesarek). Bien sûr, nombre de ses descendants furent découverts et abattus sur place. Mais ils réussirent à semer les germes de la discorde dans la population. Et ce qui devait arriver...

Une guerre civile embrasa l'île, même si des individus intelligents avaient compris le plan. Mais l'esprit humain est ainsi fait que la tuerie est une de ses activités favorites. Mû fut détruite par ses habitants, le pouvoir des druides la réduisit à néant et les dragons survécurent.

Et Nauru put continuer à faire trempette.

Lorsque d'autres druides essayèrent de recréer l'expérience avec l'Atlantide, les dragons ne commirent pas la même erreur. Une coalition regroupant tous les dragons magiciens éveillés engloutit l'Atlantide dans les flots d'où Nauru n'aurait jamais voulu qu'elle sorte. Les survivants se répandirent dans les cultures naissantes et les aidèrent à évoluer. Le temps des druides et des prêtres était finalement révolu.

Mais l'histoire a toujours plus d'un tour dans son sac.

### Le présent

Nauru est bien dans sa maison. Alors qu'un barbare venu du fond des âges et de l'espace lui rappelle qu'un crime a été commis, qu'il serait bien d'arrêter de buller et de commencer à récolter la mana a eu le don de le foutre en boule.

Sa première réaction a été de vouloir massacrer les salauds qui ont tué sa mère.

Maintenant, même si cette idée n'est pas oubliée, il a surtout envie que son père se barre loin, très loin. Et ce but lui tient beaucoup plus à coeur. Il pense (à tort) que le dragon blanc est de son avis et l'arme en sous-main de vieilles bombes atomiques qui, il en est convaincu, élimineront son père de la surface de la planète. Et ces pollueurs d'humains par la même occasion.

Lui, il s'en fout, l'océan a déjà vu plusieurs extinctions totale des habitants de la surface...

L'aide qu'il apporte à Athabaska est d'un autre type. On a beau vivre bien sous l'eau, un petit nid douillet est quand même bien agréable...

En plus, il ne peut pas blairer les nouveaux-nés.

Et puis, on ne sait jamais, si les humains survivent, il vaudrait mieux qu'il les pousse à avoir des technologies moins polluantes.

Quant à une augmentation du niveau de mana, il s'en tape comme de sa première chaussette euh écaille.

On reviendra un peu plus tard sur les liens entre Athabaska et Nauru et sur ce que l'on peut trouver au fond de l'océan.

## Quetzalcoatl

---

### Le passé

Quetzalcoatl est un curieux. Mais il est aussi un peu mégalo.

Le rôle qui lui a été confié au départ ne lui convenait pas. Pas assez de distractions, de technique, juste rester là à veiller sur sa mère. Ca va bien les premiers milliers d'années mais après, ça devient vite lassant.

Alors, il s'est tourné vers le reste de sa fratrie et s'est plus qu'intéressé à leur boulot : la magie et la récolte de mana.

Et ça l'a tellement passionné qu'il est devenu le plus grand magicien de la famille. Même si au niveau pratique certains récolteurs étaient meilleur que lui (Wenceslas le premier), il surclassait tous le monde sur le plan de la théorie, pouvait prédire presque à coup sûr les réactions de la mana et élaborer des rituels qui surprenaient même sa mère.

Il faut dire que Quetzalcoatl est prédisposé à être un bon magicien. Même si ce n'est pas voulu...

En effet, Maera, à l'insu de Velkhan encore une fois, s'est amusée à faire quelques petites expériences. Aucun dragon n'a été génétiquement altéré de la même façon que les autres. Elle s'est laissée aller à un peu de fantaisie tout au long du processus, et ce, pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, elle savait qu'elle allait passer plusieurs millions d'années en compagnie des mêmes individus et que l'uniformité allait lui faire péter les plombs avant l'heure. Elle avait aussi en tête les prochaines planètes à défricher et voulait savoir quels types de dragons seraient vraiment utiles pour cette tâche. Quetzalcoatl a donc juste profité du fait que ses capacités magiques n'ont pas été du tout bridées contrairement à celles des récolteurs.

Ancyte a profité de ses connaissances pour comprendre ce qui leur était arrivé et après le meurtre, il a décidé de les utiliser à nouveau pour se soigner.

Quant à Quetzalcoatl, depuis lors, il amasse la mana dans la forêt amazonienne et espère un jour la relâcher. Au fait, pourquoi Quetzalcoatl serait-il mégalo ? Ca vous viendrait à l'idée de vous faire

passer pour un dieu pendant plusieurs centaines d'années à vous. Oui ? Ah bon...

### Le présent

C'est sans doute Quetzalcoatl qui nourri le projet le plus ambitieux. De plus, il est aussi un des dragons les mieux informés des secrets de famille.

D'abord il sait que les dragons sont mortels et il connaît les responsables, ensuite il est le seul à savoir certaines petites choses concernant la mana : celle-ci est une entité pensante. Il sait surtout que quand les dragons partiront, la planète périra du choc magique.

Enfin, il sait qu'il ne possède pas suffisamment de mana pour voyager dans l'espace et qu'aucun dragon de sa génération ne le peut.

Son plan est clair, il veut relâcher suffisamment de mana pour que celle-ci se développe en tant qu'individu à part entière. A partir de ce niveau de conscience, la quantité de mana sera assez forte pour qu'il puisse tenter de soigner les tares génétiques sans les contrecoups dont Wenceslas a été victime et, avec l'appui des rebelles et des êtres magiques, faire face à son père et remporter la victoire. Une fois le potentiel magique à son maximum, il devrait s'entendre avec l'esprit de la planète et les créatures magiques révélées pour trouver un moyen pour que les dragons qui le souhaite puissent partir dans l'espace sans conséquence et laisser ainsi le monde suivre son propre chemin.

Même s'il pense qu'Athabaska se trompe en comptant principalement sur la technologie pour se soigner, il l'aide, après tout on ne sait jamais. Pour lui la solution est magique, la saturation de magie altère la réalité et permettrait ainsi avec l'aide de l'esprit de la mana de se soigner. C'est pourquoi, il lutte activement pour garder les terres vierges pour éviter une dissipation de la mana.

Le bassin de mana devrait lui permettre de relâcher suffisamment de puissance d'un coup pour franchir plusieurs seuils à la fois et cela de façon rapide et incontrôlable. C'est justement ce qui le gêne, sans

Wenceslas, qui manipule mieux la mana que lui, tout risque de lui péter à la figure. C'est donc une

pièce majeure du jeu et ses problèmes actuels ne font que lui causer des plumes blanches...

## Toungouska

---

Toungouska est mort. Et ça fait un sacré bout de temps.

Mais, malheureusement pour lui, la mort ne lui apporta aucun repos.

Je sais, là, vous vous dites que j'ai fondu un plomb et vous comprenez mieux le titre du site mais reprenons un peu les circonstances de la mort de Toungouska.

Imaginez un jeune monde encore gorgé de mana et quatre dragons se mettant sur la gueule avec toutes les armes qu'ils ont à leur disposition. Et pas seulement les griffes et les dents mais aussi la magie.

Et ce fut une sacrée débauche de magie. chacun y allant d'un sort qui devait incapaciter l'autre, réduire ses capacités ou encore lui faire très mal. Et ce ne sont pas des petits sorts de petits enfants dragons limités à 5 points de mana mais des sorts de grands pères et d'un dragon vieux comme le monde.

Autant dire que chacun est arrivé quasiment à court de mana vers la fin du combat. Si vous savez bien compter, ça fait quelque chose comme 800 points de mana qui ont été dépensés au même endroit. Les habitués d'un autre jeu où les armes sont des dieux ou ceux qui ont lu le papier de Bura qui est en ligne sur le site connaissent bien le principe de poche de magie glauque.

C'est dans une de ces poches que Toungouska est mort. Si ça ne l'a quand même pas fait revenir à la vie, ça a permis à son esprit de ne pas disparaître et d'avoir encore un semblant d'existence dans la psychosphère. Oh, cela ne s'est pas fait sans mal. Pendant très longtemps, la psychosphère fut relativement vide. Il faut dire que l'imagination d'un brontosauve ne peut pas peupler grand chose. Il y eut même un moment où c'était le grand désert après que les grands reptiles aient disparus de la surface de la terre.

C'est durant cette période que Toungouska a failli devenir fou. Ce qui restait de son esprit était pris au piège dans une prison vide. Et il n'avait même pas assez de force pour savoir ce qui pouvait se passer

au dehors de cette cage pas si dorée. La seule sensation qu'il avait était celle du temps qui passe... Puis, petit à petit, quelque chose s'est éveillé dans la psychosphère et il ne fut plus seul. Des créatures issues des rêves et des cauchemars des humains commençaient à l'entourer, à lui tenir compagnie, à se modeler et prendre une existence de plus en plus palpable devant lui.

Et ce qui devait arriver arriva. Les premiers êtres divins naquirent et il comprit quel pouvait être son moyen d'action. Les rêves des humains l'informaient de ce qui se passait sur terre et sa haine des dragons et de sa mère en particulier avait sérieusement augmenté. Et que feriez vous, vous, si vous étiez dans la fabrique des dieux, alors qu'ils sont encore modelables et influençables, que vous ne pouviez pas intervenir sur terre mais que vous saviez que ces dieux en devenir allaient y aller eux ? Ne me dites surtout pas que vous ne seriez pas tenté d'y mettre votre grain de sel et que vous n'essayeriez pas de dire à tel ou tel que les dragons ne sont pas bons, surtout les blancs...

Et combien de héros de la mythologie voit-on en train d'occire un dragon ? Commençons juste par Hercule et l'hydre de Lerne mais combien d'autres encore ?

Quant à la poche de magie glauque, durant la dérive des continents, elle a créé une île "baladeuse". Une de ces îles dont les marins avinés parlent lors des fins de soirée de beuverie. Une île où l'impossible se réalise trop souvent, où, au fond d'une caverne, on peut trouver les restes d'un dragon vieux comme le monde. Une de celles qui n'apparaîtront jamais sur les cartes. Une île couverte de végétation tropicale qui peut apparaître au delà du cercle austral un jour et le lendemain traverser l'équateur. Où des plantes disparues depuis longtemps poussent encore. Une anomalie de la nature en quelque sorte.

Puis, le niveau de magie a brutalement baissé et les êtres divins ont quasiment disparu. Mais Toungouska n'était plus seul puisque les humains étaient de plus en plus nombreux et qu'ils rêvaient de plus

en plus. Toungouska aurait pu continuer à passer des jours heureux dans un univers mouvant qu'il connaissait comme sa poche et où il pouvait encore apporter un petit peu sa patte, à ruminer sa vengeance contre sa mère et ses frères qui n'ont rien compris à tout ce qui peut se passer devant leurs yeux.

Toungouska arrive même à apparaître dans les rêves de certains humains et commence à avoir une certaine influence sur leur état d'éveil. Il est ce qu'il y a de plus proche de ce que l'on pourrait appeler le maître des rêves et de l'inconscient. A l'heure actuelle, il est suffisamment puissant pour créer des modes à l'échelle d'un petit pays...

Alors, quant il a vu tout ce qui s'est passé en Amazonie, qu'il a compris que les druides allaient pouvoir revenir, ces druides qui ne font rien d'autre que de protéger ce monde auquel il est maintenant intimement lié, il a tout fait pour accélérer le processus. Ainsi, il cherche des candidats pour l'enseignement de Wenceslas, apparaît dans leurs rêves et les lui amène. Ainsi, la petite armée au service de

la mana voit ses rangs grossir et dispose d'une tête pensante plutôt bien dissimulée. Et informée.

Informée au point de tout savoir sur les motivations de sa mère, sur les modifications dont ils ont fait l'objet et sur les conséquences d'une ponction de mana sur la planète. Car, contrairement à Wenceslas et à son psychisme survitaminée, Toungouska fait partie de la mana et est maintenu en vie par elle depuis des millions d'années. Suffisamment pour avoir correctement analysé la situation.

Et contrairement à Wenceslas, il peut s'appuyer sur des contacts des deux côtés de la réalité. Après que Vorok ait cherché à contacter sa mère en 1947 par l'intermédiaire des feux follets, ceux-ci ne sont parvenus à entrer en contact qu'avec l'esprit de Toungouska. Et ils se sont enfuis loin de Vorok dès que Toungouska leur appris la vérité sur le meurtre et s'est allié avec eux. L'animosité entre l'Hydre et les feux-follets est discrète mais franche.

Quant aux feux-follets et Toungouska, ils attendent leur heure pour mettre sur les rails de la vérité des gestalts bien choisis. Et pourquoi pas le vôtre ?

## Tshuapa

---

### Fier d'être un dragon

Contrairement aux autres dragons, nous ne détaillons pas le passé, le présent et l'avenir de tshuapa, tout cela se mêlant harmonieusement dans une seule idée.

tshuapa est un individu étrange. Autant il peut être curieux et ouvert d'esprit sur un grand nombre de sujets, autant il en est un qui pourrait le rendre impopulaire auprès de nombre de personnes vivant sur cette planète. tshuapa est fier d'être un dragon. Et pas qu'un peu. Pour lui, aucune race ne peut égaler les dragons. Même ses bâtards mi humains ne sont pour lui que des outils subalternes. Ce n'est pas pour autant qu'il est xénophobe et transformerait en steak tout individu l'approchant, mais pour lui rien ne peut égaler la puissance, la beauté et l'intelligence du dragon moyen.

Et il a des arguments béton pour étayer sa thèse.

Aucune race ne peut se vanter d'avoir autant de diversité dans une même génération (s'il savait), aucune autre race n'a pu se reproduire avec tant d'autres (reptiles, mammifères et autres petits trucs pleins de jus rouge qui tache) et créer des individus plus rapides, féroces et puissants que ceux existant déjà. C'est pour ces raisons très narcissiques qu'il s'est lancé à corps perdu dans l'étude du développement de sa propre race.

Et là, ça devient plus dur.

Tout d'abord, il manque de matière première. Il est en effet difficile de demander à des frères paranoïaques de se laisser ausculter dans tous les sens pour pouvoir en tirer des conclusions qui ne les intéresseraient que peu. De plus, le manque de recul historique dû à un long dodo, des parents absents et un père peu enclin à divulguer la moindre informations ne laisse que peu de marge de manoeuvre.

D'où une approche détournée.

Si l'étude directe des dragons est impossible, des éléments peuvent être glanés en étudiant les descendants qui eux se sont reproduit sur de nom-

breuses générations. Ou comment s'intéresser à Nessie et autres petites bêtes du même genre.

La tâche est rude mais tshuapa ne manque pas de volonté ni d'astuces pour parvenir à ses fins. Certes il avance à petits pas, certes ses allégations sont un peu fumeuses par moments, mais il avance plus dans la connaissance de sa race qu'aucun autre dragon de sa génération.

Sa théorie est qu'à chaque génération les dragons naturels naissent sous des formes différentes pour répondre à des besoins d'adaptation à l'environnement de mana. Les formes les mieux adaptées pouvant alors survivre. Cette faculté d'adaptation se perdrait au moment où il y aurait accouplement avec une race inférieure au code génétique moins adaptable que celui des dragons et figerait alors une forme abâtardie de celle de ses parents. Cette théorie, si elle peut paraître étrange, a au moins le mérite de promouvoir sa vision du dragon. Et c'est sans aucun doute cette vision qui le fait suivre son père. Qui d'autre qu'un dragon originel vieux de plusieurs centaines de millions d'années, véhiculant un savoir immense et ayant la puissance de plusieurs arsenaux nucléaires pourrait servir de chef et asseoir définitivement la suprématie de la race draconique ? Et si la terre finit par être sacrifiée, les dragons sont la preuve que la vie est possible autre part et que des études au moins aussi intéressantes peuvent être menées.

Qu'arriverait-il si tshuapa quittait ses oeillères ? Il se joindrait sûrement à Gwellarion dans une tentative ultime pour tout raser. Mais nous en saurons plus ultérieurement.

### Quelques petits faits gardés bien secrets

Tshuapa voudrait bien étudier la race draconique (à ses yeux, la seule race valable). Mais il y a un gros problème : autant qu'il le sache, il n'y a aucune femelle dragon pure. Même avec toute la bonne vo-

lonté du monde, même si sa famille était d'accord, il lui serait impossible d'étudier une femelle dragon de pure race : sa maman est décédée, ses soeurs ramasseuses de mana ont disparue.

Alors, étudier une race en n'ayant sous la main que la partie masculine de cette dite race, on ne peut pas dire que se soit une étude très complète. Il y a les parents pourrait-on me dire, certes certains parents sont des femmes, mais aucune n'est de pure race. Il n'existe aucun équivalent du chromosome X chez les humains qui vienne directement d'une femelle (évidemment, la génétique draconique n'est pas la même que la génétique humaine, je parle du chromosome X uniquement à titre d'exemple).

Aors il eut une idée : les descendants des accouplements entre les femelles ramasseuses et les créatures préhistoriques.

C'est pourquoi, à l'heure actuelle, il les protège, les rassemble et les élève. Ainsi, il espère, par sélections et manipulations génétiques isoler le chromosome X féminin draconique. L'étape suivante sera d'affiner le travail jusqu'à pouvoir créer par clonage une véritable femelle draconique (du moins ce

qui s'approcherait le plus possible d'une véritable dragonne de pure souche).

Dans l'optique, il travaille pour la science, mais en fait, dans son idée, une fois qu'il aura réussi à créer une vraie femelle dragon, il pourra avoir des enfants avec elle : des enfants qui seront ce qui se fait de plus proche de véritables dragons.

C'est bien évident un plan à longue, très longue échéance, la création d'une nouvelle lignée draconique....

Ce qui est assez drôle, c'est que son travail pourrait être beaucoup plus rapide s'il savait que sa mère est encore vivante, et que tous les dragons blancs sont ce qui s'approche le plus de ce qu'il recherche. Mais comme il pense que Toungouska est son frère, il n'a même pas pris la peine de s'intéresser aux blancs (le pauvre !).

On peut estimer que son travail sur la génétique des dragons peut potentiellement l'amener à découvrir des traces de manipulations. Cependant, qu'il découvre exactement ce qu'il en est et qui en est le responsable est une autre histoire.

## Velkhan

---

### Le passé

Pendant plusieurs millions d'années, le dragon céleste a parcouru la galaxie à la recherche d'une nouvelle planète à piller. Après en avoir visité plusieurs qui ne convenait pas (habitants trop évolués, ressources trop faibles), son énergie était devenue trop basse pour qu'il continue. Il rentrait donc bredouille auprès de son épouse.

Pendant le voyage du retour, il continuait quand même à chercher une planète pas trop inhospitalière, ses critères de sélection étant sérieusement revus à la baisse, lorsqu'il perçut un appel du nid. Un de ses fils cherchait à le contacter.

Cela n'était jamais arrivé auparavant et celui qui avait lancé le message n'était pas assez doué pour qu'il soit compréhensible, ni pour qu'on puisse l'identifier. Il hâta donc son retour, pressentant un problème. Son voyage de retour dura dans les quarante ans.

Dès son retour sur Terre, il s'est immédiatement rendu compte que quelque chose clochait. Non seulement sa famille n'était pas là à l'attendre les bras débordant de mana, mais en plus, sa femme avait été assassinée par un ou plusieurs de ses fils.

De plus, son énergie magique était au plus bas. Même dans le cas où tous ses fils fidèles lui céderaient leurs réceptacles, ceux-ci ne sont pas assez nombreux pour lui donner l'énergie nécessaire à un départ. Enfin, Velkhan est très vieux jeu et partir sans sa douce moitié ne le tente pas vraiment.

Il ne lui restait plus qu'à savoir ce qui se cachait derrière cette sombre histoire, châtier les insolents (et tous les autres par la même occasion), récupérer sa femme et le magot et foutre le camp.

En effet, n'étant pas stupide, il sait que Maera n'est pas morte, en revanche, il ne sait pas où elle est, ni pourquoi elle se cache. Le fait est que Maera est suffisamment forte magiquement pour cacher sa véritable identité, même à son époux.

Donc il est dans l'expectative, pourquoi donc sa chère et tendre se cache-t-elle ? Pourquoi ses enfants ont-ils voulu la tuer ? Ont-ils découvert leur

destin funeste ? Mais alors pourquoi l'a-t-on rappelé ?

La découverte de Vorok fut pour lui un choc. Velkhan préfère considérer qu'un autre couple est venu sur terre puis est reparti, mais dans son for intérieur, il se rend bien compte que cette solution est fautive et qu'il vaudrait mieux tabler sur une trahison de sa femme. Mais bon, un cœur amoureux est souvent aveugle.

Ou en tout cas, prêt à pardonner.

Ses premières enquêtes auprès de ses enfants n'ont pas été couronnées de succès. Il fait face à une difficulté à laquelle il ne s'attendait pas. Il ne peut pas tenir la forme humaine plus de quelques heures. Jusque là, pas de problèmes, mais il y a des humains sur Terre et il vaut mieux rester discret.

Petite anecdote en passant. Il était avec Nauru près d'un joli petit atoll français quand Jacques a décidé de lancer un ou deux pétards qui l'ont quand même fait réfléchir. Comme quoi, Mururoa, ça avait du bon...

Et si ça ne suffisait pas, le passage d'un environnement privé de Mana (l'espace) à un autre où elle existe en abondance (la terre, tout est relatif), accompagnée chacune de ses venues d'à-côtés proches des meilleurs effets spéciaux hollywoodiens. Cela ne facilite pas ses affaires et il a donc dû faire appel à des choses étranges à ses yeux.

Des métis humains dragons, ses petits enfants et arrières-petits enfants.

Leur connaissance du monde dans lequel ils vivent lui fut très utile pour contacter les magiciens humains et créer sa force de frappe : les nouveaux nés.

### Le présent

Maintenant ses projets sont simples, en travaillant avec Kathleen McKennan, il possède une base d'opération qu'il lui permet de récupérer des réceptacles et en parallèle, il recherche sa femme. Par contre, il entreprend une éradication discrète et assez lente des enfants qui lui sont rebelles,

après tout, il prend des précautions à cause de certaines incertitudes sur les loyautés de chacun et il préfère ne pas se mettre à dos les neutres. Il considère comme allié Gwellarion, Gupta, Jichin, Tshuapa, et chose assez drôle, Toungouska. Vermithrax, Midgard, Quetzacoatl et Wiesärek sont considérés comme neutres, bien que Vermithrax lui promette de lui donner les réceptacles quand il en aura besoin. Les autres sont vus comme rebelles et dangereux.

Quand Velkhan se sentira assez fort, qu'il aura retrouvé Maera, qu'il aura suffisamment de mana, il absorbera le tout et se cassera dans l'espace en laissant tous les autres crever.

Le dragon céleste est la créature la plus puissante sur cette planète. Même Maera ne peut rivaliser avec lui. Il possède une force physique impressionnante et une connaissance de plusieurs technologies extra-terrestre. Nous verrons plus tard pourquoi. Maera, elle, a eu beaucoup de mal à se remettre de la tentative d'assassinat dont elle a été victime et de toute façon, elle a toujours été moins curieuse que son époux.

### Après First Fire

Athabaska a tenté de tuer Velkhan. Et il n'y est pas allé avec le dos de la cuillère à pot mais plutôt avec un bon vieux missile balistique bourré d'ogives nucléaires et de produit anti-nouveaux nés tiré de l'espace par un satellite américain. Et la moitié des réserves de produit d'Athabaska y est passée. Autant dire que les moyens ont été mis.

Le but était de tuer Velkhan ou au moins de le rendre stérile. Ou tout autre résultat désagréable pour sa personne. En fait, Athabaska ne savait pas trop ce que son attaque pourrait donner mais il y a mis le paquet et plein d'espoir. Et puis la science a toujours avancé grâce à la méthodes des approximations successives, alors pourquoi pas cette fois encore ?

Velkhan n'a mis que 5 mois pour s'en remettre. Ce n'est pas tellement l'ogive nucléaire qui lui a fait mal mais plutôt les produits anti-nouveaux-nés. Toungouska sait bien que pour venir à bout d'un être tel que Velkhan, il vaut mieux disposer d'une

force de frappe équivalente à plusieurs sous-marins...

Mais revenons à nos produits anti-nouveaux-nés. Ce sont de vraies saloperies dont on vous a déjà parlé dans la rubrique consacrée à Athabaska. Et sur l'ancêtre, ils ont eu un des effets classiques, c'est à dire une expulsion violente de la mana contenue dans son corps. Mais il en faut quand même un peu plus pour venir à bout du premier dragon de la création. Enfin presque par ce qu'il a quand même souffert le grand papy. Il s'est réfugié pendant un mois dans une ferme abandonnée de la région pour se remettre des brûlures occasionnées par l'explosion. Et encore, il n'avait plus de mana pour faire ça. Une fois remis, il s'est mis à parcourir le monde pour rechercher les membres de son réseau et récupérer le plus grand nombre de réceptacles possibles. Je vous ai dit qu'il était déjà à court de mana ? Imaginer maintenant ce que ça peut donner. Surtout qu'il n'arrive plus à se recharger. Comment ça, c'est-à-dire ? C'est-à-dire que le canal entre lui et la mana terrestre est rompu. Pour lui et pour tous les autres dragons originels. Toungouska s'en est aperçu récemment et ça lui file encore des boutons. Quant à Bokor, ça va lui faire tout drôle en arrivant. . .

Le résultat pour grand papy est qu'il n'arrive plus à recharger ses batteries. Cette situation est à la fois un avantage et un inconvénient pour Velkhan qui n'est jamais à court de ressources. L'inconvénient est évident, il ne peut plus prendre de mana que dans les réceptacles, donc ceux-ci sont devenus réellement indispensables à sa survie. Et il en a très peu. En plus, il n'a plus assez de mana pour survivre dans l'espace. Il est donc bloqué sur terre. L'avantage ne lui a pas sauté aux yeux immédiatement mais maintenant, il ne risque plus d'absorber la mana terrestre par inadvertance. Ce qui facilite grandement ses allées et venues. Et en plus, il peut tenir la forme humaine beaucoup plus longtemps puisqu'il n'est plus une réserve de mana ambulante. Résultat : il a élu domicile sur notre jolie boule bleue et il peut bien mieux tenir les rênes de son organisation. Il est donc très heureux d'être bloqué sur terre.

Les résultats ne vont pas tarder à se faire sentir : reprise en main de la production et de "l'élevage"

des nouveaux-nés, reprise de la collecte des réceptacles et pression accrue sur ses enfants pour qu'ils lui fournissent ceux qu'ils ont en leur possession, flicage accru des petits enfants dragons et

des trucs bizarres qui gravitent autour et que certains appellent êtres magiques et surtout, surtout, tout faire pour qu'Athabaska avale très vite son extrait de naissance.



## Que sont devenus les nouveaux nés depuis 10 ans ?

---

Et oui, on a franchement très peu parlé d'eux et pourtant, il y en a des choses à dire.

Tout d'abord reprenons leur genèse. A son arrivée sur terre, Velkhan s'est retrouvé bien dépourvu. Aucun de ses enfants n'était prêt à le soutenir et il ne pouvait pas se rendre lui même sur terre de peur d'absorber toute la mana par inadvertance.

Son voyage interstellaire l'a en effet énormément fatigué et a de plus duré beaucoup plus longtemps que prévu. Il a les batteries à plat ce pauvre chou.

Le voilà donc dans l'impossibilité d'avoir la moindre interaction de plus de quelques heures avec les habitants de la terre. Et la face cachée de la lune, c'est quand même pas réjouissant comme petit nid douillet quand un monde plein de mana est à portée d'ailes.

Il lui fallait donc acquérir une certaine présence sur cette foutue planète et ce, quels que soient le prix et les moyens.

Et c'est là qu'il a rencontré Kathleen Mac Keenan . Et les ressources de sa société. Et tout ce qu'ils pouvaient échanger comme savoir.

Un accord fut très vite conclu, Velkhan aiderait les scientifiques de la Mac Keenan et la M&D lui fournirait la base logistique qui lui manque.

La première réalisation concrète de cette alliance fut génétique.

La M&D est à la pointe de la recherche sur le génome humain. Son but est bien évidemment de mieux travailler sur les gènes magiques pour comprendre en quoi les dragons et êtres magiques diffèrent de l'humain de base. La prochaine étape aurait été une analyse systématique du génome draconique pour optimiser la recherche des composants. Cependant, les apports technologiques de Velkhan sont fondamentaux et ont redirigés une grande partie des moyens financiers vers la construction des hybrides connus sous le nom d'éphémères et de nouveaux nés.

La différence de démarche est d'ordre philosophique. Le dragon céleste veut des serviteurs à son image tandis que la M&D veut la fin des dragons

sur terre. Elle n'allait donc pas en rajouter et s'est tournée vers les gènes d'êtres magiques. Velkhan en rigole encore.

### Les Ephémères

C'est pauvres êtres n'ont pas beaucoup changé. Ou presque pas. Ils sont désormais plus puissants, plus forts, plus endurants et encore plus boostés au niveau magie. Mais leurs piles s'usent toujours aussi vite.

### Les Nouveaux nés

L'une des principales raisons de la justesse de la démarche de Velkhan pour les nouveaux nés tient aux gènes draconiques responsables de l'absorption de mana et à l'adaptabilité légendaire du code génétique des dragons. C'est ces gènes là qui manquent aux éphémères pour pouvoir survivre.

Comme les nouveaux nés sont les principaux agents de Velkhan sur terre que ce soit au niveau puissance ou au niveau nombre, il y porte une très grande attention.

Il est vrai qu'ils ne sont pas très fort physiquement (tout est relatif...) mais ils peuvent faire face à de nombreux problèmes. Et comme la plupart du temps, ils agissent en groupe alors que les dragons agissent en solo, ils ont un avantage certain sur tout ces gros individualistes de dragons.

Mais il est vrai que leur manque d'initiative leur a souvent été fatal. Aussi, comme cela avait été expliqué dans l'extension Magie, Velkhan a vite cherché à parfaire l'éducation de ses rejetons..

Et les NTICE (Nouvelles Technologies d'Information et de Communication pour l'Enseignement) sont rentrées en jeu. Mais c'est pas juste mettre un élève devant un clavier d'ordinateur en attendant qu'il soit plus intelligent (vous en êtes de parfaits contre-exemples), non, les malheureux ont été bombardés d'information pendant de longs mois où on leur a fait vivre une enfance, une adolescence et un passage à l'âge adulte accéléré.

Avec toujours la présence de Velkhan en père juste, idéal et aimant pour essayer de forcer le conditionnement.

Le résultat escompté est que les nouveaux nés soient capables de prendre des initiatives issues du long processus qu'ils ont suivi. Ils devraient même être capables de pratiquer la magie.

Autant l'avouer tout de suite, c'est un échec. Les premiers sortis de cuve se sont autodétruits dans une explosion de mana dès qu'ils ont tenté de faire le moindre petit sort. Leur prise d'initiative est à peu près celle de bots dans des jeux comme Quake ou Doom, et les seuls qui s'avèrent à peu près stables n'ont qu'une envie : se barrer de chez ce père envahissant.

Un comble, des nouveaux nés rebelles ? Rassurez vous, ils sont vite éliminés. Enfin, ceux qui sont assez bêtes pour être découverts trop tôt... On peut donc estimer qu'il existe une petite dizaine de nouveaux nés intelligents, sensibles et presque "normaux" qui se baladent sur la planète en essayant d'échapper aux foudres de leur père.

C'est pour ça que la production de Starsky et Hutch n'a jamais cessée. On sait au moins ce qu'on peut attendre d'eux.

Parallèlement à ce projet d'intelligence artificielle, Velkhan a en 1994 tenté une nouvelle méthode révolutionnaire.

Il a en effet pensé que pour bien élever des enfants, il fallait être près d'eux. C'est clair, il a trop lu Parents Magazine mais pourquoi pas.

Dans les batchs ultérieurs au 74, il a prélevé certains individus qui recevaient une éducation NTICE et subissaient une croissance accélérée jusque vers l'âge de 10 ans et ensuite été sortis de cuve et commençaient à suivre une éducation complète aux arts martiaux et autres techniques de guerre ainsi qu'un conditionnement digne des pires films des années 50.

Et ça marche. Le pourcentage de perte (rébellion, Infarctus, accidents, ...) n'excède pas les 60 %. En plus ; les nouveaux nés ainsi formés sont aptes à se fondre dans n'importe quel type d'environnement

et peuvent prendre des initiatives de façon presque naturelle.

Mais vu le coût tant en moyens qu'en argent, leur nombre est encore limité à une vingtaine et on ne peut espérer en produire que 5 ou 6 par an.

Heureusement car ils sont déjà à l'origine de la mort de plusieurs père dans des familles réfractaires à Velkhan.

Ils ont des méthodes d'assassinat que leur envieraient même les dragons noirs...

Le nombre de nouveaux nés à l'heure actuelle est environ de 1500 répartis sur toute la planète. Les sites de production sont très peu nombreux et doivent changer régulièrement d'emplacement puisque certaines équipes de dragons se sont lancées dans leur recherche et leur destruction.

Vu la difficulté pour en monter un et amener un batch complet à maturité, on peut compter qu'il faut un an et demi pour finir de l'installer.

La technologie fut vite comprise, la maîtrise est pour plus tard.

Mais au fait, comment se fait-il que Velkhan sache tant de chose au niveau génétique ? Comment peut-il travailler industriellement les gènes et ce même lorsqu'ils n'avaient pas les moyens techniques de le faire. En gros, comment a-t-il eu les connaissances magiques et technologiques pour faire tout ça ?

La réponse est assez simple : Velkhan est le plus vieux des dragons. Pas seulement sur terre mais dans l'univers entier. Il est le premier créé, celui qui a appris le plus de ses créateurs, celui qui a convaincu ses frères de le suivre dans sa grande aventure et de détruire leur nid originel, celui qui a établi toutes les bases de la magie draconique. Il fut le premier à être utilisé comme infiltré dans d'autres cultures pour mieux détruire les ennemis de ses créateurs.

C'est donc quelqu'un avec qui il faut compter au point de vue technologique et magique. En fait, même Maera n'est rien comparée à ses compétences.

Maera n'est même qu'une autre de ses expériences...

## Vermithrax

---

### Le passé

Vous connaissez tous le terrible secret que Vermithrax partage avec deux de ses frères. Mais savez-vous ce qu'il a fait depuis ? Savez-vous qu'il ne fut pas juste l'un des membres influents du conseil mais un que celui-ci n'est que son instrument ? Voyons tout cela de plus près si vous le voulez bien. Dès le lendemain du meurtre, Vermithrax s'est cherché des alliés. Et en particulier chez les collecteurs. La mana est le nerf de la guerre (comme le pétrole pour d'autres) et celui qui contrôle son approvisionnement contrôle le monde.

Malheureusement, ne voulant jamais abattre toutes ses cartes, il n'a jamais réussi à convaincre le moindre récolteur de se joindre à lui.

La situation était bloquée. Il ne possédait pas les compétences requises pour la récolte et ne pouvait donc pas faire la moindre chose pour accroître son influence.

C'est là que tout à changé.

L'homme est apparu. Et avec lui les premiers réceptacles.

Et Vermithrax a montré sa vraie nature, un rapia, un radin, un grippe sou, un vrai contrôleur des impôts zélé et zélate.

Pendant des siècles, il a amassé des réceptacles. Il s'endormait de temps en temps pour ne pas trop se faire remarquer et reprenait sa collecte quelques siècles plus tard. Rien ne pouvait l'arrêter, ni la lutte avec certains collecteurs qu'il a gentiment fait disparaître pour s'accaparer leurs trésors, fruit de leur travail, ni la lente mais puissante chasse aux dragons menée sur l'ensemble de la planète.

Il assista à la dégénérescence de ses frères et soeurs, à la disparition de la magie sous toute ses formes, et à la pénurie de réceptacles.

A l'époque, il était persuadé que son père comprendrait la situation qui bafouait le code des dragons auquel il était si profondément attaché et qu'il le remercierait d'avoir su se montrer prévoyant en amassant tous les réceptacles.

Ou du moins, il pensait que toute cette mana l'amènerait à réfléchir et à se montrer un peu plus conciliant. Cette famille est pleine de naïfs...

### Le présent

Son réveil n'a pas changé grand chose à ses motivations.

Vermithrax cherche encore les réceptacles qui lui manque. Et pour cela, il mène une lutte acharnée avec Vorok et Jichin qui en sont aussi très friands. Cette lutte remonte aux premières heures de 1946, quand les dragons ont fondé le conseil des treize et lancé leur grand jeu.

Vermithrax a tout de suite vu comment se servir du conseil. Il allait lui permettre de monter suffisamment d'actions politiques pour éloigner ses frères de la récolte, les obliger à se définir politiquement et idéologiquement sans avoir à mener des tractations insensées comme il a pu le faire avec les récolteurs, à se placer en médiateur naturel pour toutes les luttes entre dragons (et ainsi favoriser SES solutions) et finalement, arriver établir un nouveau code de conduite des dragons dont il serait le père secret mis quasi-omniprésent. Et faire élire Jichin au poste de chef du conseil en 1998 lui a permis de refiler un bébé devenu dur à gérer à un de ses plus grands opposants et ainsi de lui faire perdre de nombreux moyens.

Je vous avais pas dit qu'il a des rêves de grandeurs ? Alors continuons, si vous le voulez bien.

Depuis 1945, Vermithrax joue cavalier seul vis-à-vis de ses complices dans le meurtre. Ses contacts avec eux sont réduits à leurs plus simples expressions. De toute façon, Tougounska n'est plus très fréquentable depuis et Ancyte est trop obnubilé par des plans un peu trop voyants.

Et, tant qu'à rester sur terre, autant en faire un joli petit nid douillet. Aussi, il veut se donner tous les moyens, "humains", magiques et financiers pour créer une société dans laquelle lui et sa descendance puisse agréablement évoluer.

Les moyens "humains" sont ses enfants qu'il essaye de placer et de contrôler au mieux, les moyens financiers sont amenés par ces mêmes enfants et les moyens magiques par la quantité de mana dont il dispose dans les réceptacles qui lui tiennent tant à cœur.

Pardon, vous disiez ? Ah oui, où les cachent-ils ? Quasiment au vu et au su de tout le monde mais

personne ne peut les détecter, aller faire un petit tour pour relire la description de son pouvoir secret.

Quoi, encore vous ? Combien en a-t-il ? Environ 40% de ceux qui ont été produits depuis le départ. Ca ne représente jamais que le triple de la valeur de mana de la poche de Quetzalcoatl....

Oui, Vermithrax est un dragon important.



## Vorok

---

### Le passé

Vorok fut l'enfant chéri de sa mère pendant quelques milliers d'années. Il avait toute l'affection que ses demis-frères n'avaient pas eu.

Lorsque le meurtre eu lieu, Vorok, déjà psychologiquement influençable, dérailla complètement. Sa haine pour ses demis-frère devint féroce. Tougounska réussit à le calmer. Lui, il savait lui parler. Et pour cause. Vorok passa quelques millénaires à errer sur terre. Il était seul, aucun dragon ne lui adressait la parole en dehors de Tougounska.

Celui-ci l'incita à se reproduire puis à dormir.

En 1945, Jichin qui se souvenait vaguement de Vorok, alla le chercher dans sa tanière et lui exposa son jeu. Vorok avait eu plusieurs fois le temps de mûrir sa revanche.

### Le présent

Vorok travaille pour sa maman sans le savoir. Il cherche à affaiblir ses frères à tous les niveaux. Financièrement, les hydres sont réputées pour leur réaction et l'analyse rapide des marchés. Pour l'instant, ses enfants prennent les meilleures places et se préparent à frapper.

Les informations qu'elles ont pu rassembler sur la fortune des grands dragons et même de nombreux technomanciens sont systématiquement retransmises à Vorok mais personne ne sait ce qu'il en fait. De la même façon, nombreuses sont les hydres qui sont à la recherche de réceptacles de par le monde pour les amener au vieux.

On peut encore en rencontrer dans les milieux politiques, militaires, universitaires, artistiques et médiatiques. Mais que compte-t-il faire de tout ça ?

Répandre le chaos. Ses frères s'amuse beaucoup avec leur petit échiquier ? Il va renverser le plateau et croquer les pions.

En attaquant les principaux réseaux informatiques, il compte paralyser l'économie mondiale, puis faire courir de fausses informations dans la population et enfin révéler l'existence des dragons.

Cela créera, du moins c'est ce qu'il espère, une nouvelle période de chasse où ses frères se feront éliminer. Pour finir, une petite vitrification de la planète serait du plus bel effet au moment où il absorbera l'intégralité de la mana de la terre.

Seul problème, comment récolte-t-on la mana ?

### Les intrigues en cours

C'est bien gentil tout ça, mais que compte-t-il faire de toute cette mana ? Après tout, il n'est pas un très grand magicien, ne sait pas quoi foutre dans l'espace et n'a pas vraiment envie de naviguer entre les systèmes solaires pour trouver des planètes à piller. Et ceci, ad lib.

Et comment se fait-il qu'il lie des relations de travail florissantes avec certaines organisations d'êtres magiques. Les feu-follets pour ne pas les citer. Quel est l'esprit qu'il a tellement envie de contacter ?

Et pourquoi commence-t-il un espionnage en règle des organisations technomanciennes ? Que peut-il avoir à faire des résultats de Monitor ?

Il y a beaucoup trop de questions en suspens pour un dragon paranoïaque comme disons, Jichiin. Cela pourrait expliquer le nombre inhabituel de cellules asiatiques qui enquêtent à plein temps sur le cas Vorok.

## Wenceslas

---

"L'état, c'est moi" Louis XIV  
 "La mana, c'est moi" Wenceslas

### Le passé

Comment faire pour survivre des milliers d'années dans un monde qui devient de plus en plus hostile ? Il faut se cacher, changer régulièrement d'endroit et d'identité. Certains diraient être lâche et fuir. C'est d'ailleurs ainsi que Wenceslas a quasiment toujours été qualifié par ses frères et soeurs.

Oui, mais eux, ils sont morts...

Pauvre Wenceslas, l'histoire ne lui a jamais rendu grâce. Dès le départ, les autres grands dragons ont présenté les dragons disparus comme étant des femelles. Même s'il est vrai qu'une grande partie faisait partie du sexe dit faible, il y avait quand même des individus de sexe masculin. Mais depuis l'affaire Midgard, on sait qu'il n'ont pas réellement l'esprit de famille et que les liens du sang s'estompent avec les millions d'années qui passent. Mais c'est peut être ce qui l'a sauvé.

Il a tout fait pour éviter les attentions d'Ancyte lorsqu'il s'occupait de rendre leur puissance génétique à ses frères et soeurs et, à l'insu de son plein gré, de leur inoculer divers virus mutants. Il s'est fait discret alors que les autres grands dragons se faisaient exterminer par les derniers Saint Georges et Saint Michel, il a fait profil bas alors que les derniers alchimistes se battaient féroce pour obtenir les dernières matières premières disponibles. Il a évité les druides les plus puissants alors qu'ils se baladaient encore sur la terre et ne s'est surtout pas sali les mains à fabriquer des réceptacles et à récolter la mana alors qu'il savait très bien le faire. Il sait même parfaitement le faire, regardez un peu la fiche de ses enfants.

Sa famille avait raison, c'est un sacré glandeur mâtiné d'un fieffé lâche.

Mais lui, il est toujours vivant.

Et il en a vécu des époques différentes, il a pu en voir des sociétés secrètes d'êtres magiques et d'alchimistes prospérer et décliner, les descendants des

grands dragons dégénérer et les réveils sporadiques de ses frères (surtout Wiesarek le satyre ...). C'est une véritable encyclopédie vivante de l'occultisme. Il sait quasiment tout des réveils des grands dragons qui disent ne pas avoir dormi tels Jichin qu'il a toujours évité le plus soigneusement possible.

Cependant, il est difficile de se distraire tout au long des siècles et il lui fallu trouver des moyens pour ne pas devenir fou sous le poids des souvenirs. C'est ainsi qu'il se créa diverses identités.

Et que le mythe du juif errant naquit.

Il avait effectivement fait un petit tour en Palestine à l'époque d'un hippie fou et s'en était ensuite allé de par le monde. C'est sans doute la seule fois où il dérogea à sa discrétion habituelle. Partout où il passait, il s'amusait à colporter les faits et gestes de l'autre de Nazareth. C'est d'ailleurs lors de ces épisodes qu'il s'est taillé une sévère réputation de mythomane...

Les quelques dizaines d'années qu'il passa ainsi l'amusèrent tellement que parfois, il reprend cette vieille identité.

Se sont ensuite succédées de nombreuses personnalités toutes plus intéressantes les unes que les autres et qui lui permirent de s'introduire dans un grand nombre d'organisations au cours des siècles. Il put ainsi fréquenter les derniers alchimistes et apprendre nombre de leur secrets et se faire passer pour immortel sans aucun problème (et sans trop mentir).

Les seuls autres noms qu'il a porté et qui soient restés gravés dans l'histoire sont ceux du comte de Saint Germain et de Raspoutine. Il fit même partie de l'entourage d'un nabot autrichien moustachu de sinistre mémoire mais le quitta bien vite.

La magie draconique lui servait toujours à avoir un avantage sur ses adversaires et à contrôler plus facilement ses alliés et pour se détendre, il s'accoupla même parfois (très rarement, espèce de frustré,

va !) avec des reptiles pour commencer et avec des humaines. Il a donc eu une petite descendance dont il s'est peu occupé. Lorsque la bombe explosa au dessus d'Hiroshima, le monde dans lequel il était immergé mourut et il dut commencer à se cacher de ses frères. Et dans les années 50, l'avancée des recherches génétiques et l'état de santé déclinant de Wenceslas convainquirent la trio Wenceslas, Ancyte et Quetzalcoatl de revenir à leurs vieilles amours de tripatouilleurs de gènes. Cers le milieu des années 90, ils purent enfin passer à la pratique (les cobayes furent u petite dizaine de dragons qui sont loin d'avoir tous survécût) et firent quelques petites expériences génétiques qui ne le laissèrent pas indemne.

Comme il est dit ailleurs, l'insertion d'une partie du patrimoine génétique de Vorok (obtenu grâce à une équipe d'Aurores particulièrement performante et gonflées) a permis deux choses. Tout d'abord, et c'est heureux, une guérison totale et définitive des tares génétiques introduites par Maera et Velkhan mais aussi, et surtout, un changement complet des structures de son cerveau.

En d'autres termes, il est devenu fou.

Le problème est qu'il est le seul à savoir manipuler de grandes quantités de mana et que Quetzalcoatl et Ancyte ont besoin de lui pour relâcher la poche amazonienne sans qu'il y ai trop de dégâts pour l'ensemble des acteurs magiques de la planète.

Reste à soir comment ils ont pu le convaincre après tout ces siècles sans se rencontrer.

## Le présent

Jouer ou faites jouer D0 et les scénarii attenants.

## L'avenir

Wenceslas a été investi par la mana. Petite phrase toute simple mais qui recouvre une réalité assez impressionnante.

L'investissement de Wenceslas est différent de celui que pourrait connaître un druide ou un être divin. Il est différent en cela qu'il mêle les deux.

Et la personnalité qui a investi Wenceslas n'est autre que celle de Gaïa.

Imaginez un instant ce que peut donner un grand père dragon n'ayant plus de tares génétiques combiné à un être divin surpuissant et possédant des pouvoirs de druides jamais égalés jusqu'à présent. C'est fait ? Bien. Alors vous savez à quoi ressemble Wenceslas.

Joli bébé, non ?

Malgré sa puissance incommensurable, cet être a quand même quelques défauts dans sa cuirasse. En fait, il a un défaut principal, il est fou. Pas un gentil fou, un fou furieux et difficile à contrôler. Que pouvait-il arriver d'autre à la psyché d'un être génétiquement modifié avec le patrimoine d'un schizophrène et dont le cerveau a été endommagé, qui a subit le plus profond choc magique que l'on puisse imaginer et qui s'est vu implanter une personnalité issue de l'inconscient humain ?

Et ce fou parcourt actuellement la planète pour trouver des personnes qui pourraient avoir des pouvoirs de druides et leur enseigner les rudiments de la magie. Il prend toutes les formes humaines possibles et imaginables pour pouvoir passer inaperçu, voyage en utilisant les ley lines qui ont été réactivées, enseignent des secrets alchimiques et magiques à toutes les personnes qui lui paraissent dignes de confiance et brise autant de réceptacles qu'il le peut pour augmenter encore le niveau de mana.

Qui a parlé d'ennemi draconique public numéro un ?

De quoi sont capables les druides ?

Il fallait bien en parler un jour, non ? Un petit topo est consacré à la technique sous-jacente au druidisme dans un autre chapitre.

## Description

Wenceslas est un superbe dragon d'une trentaine de tonnes et d'une superbe couleur ivoire. Il possède des ailes fines et robustes, une queue longue et puissante, deux cornes courtes sur le front et une crête osseuse sur la colonne vertébrale. Son corps est fin et musclé, sa couleur varie de ivoire sur le dos et les nervures des ailes à blanc cassé sur le ventre et les membranes des ailes. Pour les petits curieux qui voudraient aller y faire un tour, sa gorge

et sa langue tirent vers le violet. Et pour finir de succomber à son charme, sachez que ses yeux sont d'un bleu électrique tirant vers le gris.

Ses descendants adoptent à peu près tous la même morphologie mais leur poids diminue sensiblement de dix tonnes à chaque génération pour finir à une petite tonne et demie pour les arrières-petits-enfants.

La taille varie de trente-cinq mètres pour le grand père à quinze mètres pour les parents pour finir à cinq mètres pour les petits-enfants et les arrières-petits-enfants. Quant à l'envergure, si Wenceslas fait trente mètres de développé, les parents se limitent à vingt mètres et le reste de leurs descendants respectivement à sept et cinq mètres.

Et si vous vous sentez l'âme d'un artiste, envoyez moi vite un petit dessin pour illustrer tout ça.

Il est un fait que de nombreux technomanciens vont adorer. Puisque Wenceslas a maintenant out du dragon originel, la capacité de ses organes au niveau de la magie alchimique est décuplée. En pratique, tout sort préparé avec des organes de dragon d'ivoire est singulièrement plus simple à faire et le lanceur a un bonus automatique de 2 sur son jet. Et ce quel que soit l'âge de la formule ou le matériel dont il dispose.

**Les parents** Griffes 4, Mâchoire 4, Queue 4, Ailes 4, Peur 7, Magie draconique 5, Magie alchimique 3, Polymorphie (draconique) 4, Camouflage (tous) 5, Vol 4

**Les enfants** Griffes 3, Mâchoire 3, Queue 2, Ailes 2, Peur 4, Magie draconique 3 (4), Magie alchimique 1(2), polymorphie (draconique) 2, Camouflage (tous) 2, Vol 3

**Les petits-enfants** Griffes 1, Mâchoire 1, Peur 3, Magie draconique 2(3), Magie alchimique (1), Polymorphie (draconique) 1, Vol 1

**Les arrières-petits-enfants** Magie draconique 1, Magie alchimique (1)

**Pouvoir unique** Wenceslas et ses enfants sont capables de détecter automatiquement à vue toute concentration de mana. Cette concentration peut être un réceptacle ou n'importe quelle structure en relation avec les ley lines. Il peut même s'agir d'un dragon (jusqu'aux enfants) ou d'un être magique (en phase du voyage ou plus). Ils sont de plus capables de déterminer la quantité de mana disponible dans l'objet ou l'être vivant et donc de reconnaître facilement la génération des dragons qu'ils rencontrent.

## Wiesärek

---

### Le passé

Wiesärek n'a jamais dormi. Il a peut être un peu fait la sieste, mais il ne s'est jamais endormi longtemps. Son rôle de "gardien" ne lui a jamais collé. Brave et gentil Wiesärek, c'est l'enfant pauvre de la famille, si faible. C'est peut être le plus faible physiquement, mais c'est aussi celui qui possède le pouvoir d'adaptation le plus important, et de loin. Peut être pour compenser sa petite taille, son appétit sexuel est immense (on dit qu'il aurait été le deuxième patient de Freud, mais ce sont des mauvaises gens qui racontent ça). Il s'est reproduit avec tout ce que la terre a pu porter. Et qui était à sa taille.

L'arrivée des humains fut donc pour lui un soulagement immense. Son pouvoir d'adaptation fit merveille et, avec ses descendants ils ont pu créer, au fil du temps, un lien avec la mana et engendrer nombre de créatures magiques.

Il a accompagné l'humanité dans son avancée, il s'est perché sur l'épaule des géants et des alchimistes. Sa puissance réside dans l'utilisation d'autres formes de magie que celle des dragons : les créatures magiques. Il n'a jamais été en mesure de rivaliser avec ne serait ce que l'un de ses frères (sauf peut être sur le plan de la discrétion), on l'a toujours raillé. Jichin fut même surpris de le retrouver en 1945. Il ne pensait pas qu'il aurait pu survivre aussi longtemps.

Son complexe d'infériorité fait qu'il déteste sa famille, il n'aime que ses enfants. Il est prêt à appuyer n'importe quel plan pouvant le débarrasser de sa famille.

Il s'est plusieurs fois allié avec des alchimistes et des chevaliers pour réduire à néant un dragon collecteur, même si pour cela il a dû sacrifier un grand nombre de ses enfants dans de sombres expériences. Il ne s'est endormi que récemment pour plusieurs longues siestes pendant que les êtres magiques se sont fondus dans la population humaine. Il a laissé ses enfants se répandre sur toute la surface de la Terre, il les y a même aidés.

Le petit jeu que Jichin lui proposa à son réveil l'amusa beaucoup. Il est certain de pouvoir enfin se venger de ses frères par un moyen ou par un autre.

### Le présent

Son but est clair, il veut que les dragons disparaissent, soit en partant dans l'espace, soit en crevant. Ensuite, il faudra asservir l'humanité qui n'est qu'une sorte de parasite encombrant et à la rigueur un bon vivier de reproducteurs.

Il se voit très bien en papa gâteau veillant avec bonheur sur sa progéniture et sa ferme. Par contre, il a bien conscience que si le secret de sa descendance venait à être révélé, il serait vraiment dans la merde. Ses frères assembleraient rapidement les pièces du puzzle et lui feraient payer cher son action dans la destruction des femelles.

Il sera sans aucune pitié pour ceux qui représentent un risque pour lui. Et on a pu constater qu'il est animé par une forte philanthropie.

Là où il est un peu bête, c'est que les projets de Quetzacoatl seraient bénéfiques pour lui, mais sa haine l'empêche pour l'instant de s'en rendre compte.

## Le conseil

---

Ils étaient tous réunis.

Pas un ne manquait à l'appel dans cette grande salle du dernier étage du plus bel hôtel de Tokyo. Une salle que les meilleures Ecailles venaient de vérifier et qui garantissait une protection absolue contre toute tentative d'intrusion ou d'écoute.

Les treize se tenaient autour d'une grande table rectangulaire en bois massif, avec à son bout Jichin, le grand Dragon Asiatique. Ils étaient tous sous forme humaine et Toungouska semblait d'ailleurs mal à l'aise sous cette apparence. Il remuait sans cesse sur son profond fauteuil de cuir, regardant régulièrement la montre qu'il portait au poignet.

Il se tenait à la droite de Jichin, et après lui, il y avait Gwellarion, Wiesarek, Athabaska, Ancyte puis Anaphi.

Du côté gauche, il y avait Tshuapa, Vorok, Gupta, Quetzalcoatl, Nauru et enfin Vermithrax.

On pourrait s'étonner que Jichin s'entoure de quatre frères "primitifs", mais en fait tous percevaient bien le plan de table : il dépendait du dernier vote pour le contrôle du Conseil.

A ses côtés, ses quatre alliés, puis les abstentionnistes et finalement, exilés en bout de table, les quatre "ennemis", Vermithrax en tête.

Jichin se leva de son fauteuil, appuya ses mains sur la table et dit : "Je déclare ouvert ce nouveau Conseil."

-Youpi ! s'exclama incongrûment Vorok.

Ce qui lui attira un regard malveillant de l'ensemble des participants.

- Bien ! Avant toute chose, je tiens à vous remercier de vous être déplacés jusqu'ici. Je sais que d'habitude, nous tenons Conseil en Occident. Mais les affaires présentes m'obligent à rester ici. Aussi je m'excuse pour les problèmes de transport que vous avez pu rencontrer.

Vermithrax, en bout de table, intervint aussitôt : "Jedemande que la présidence du Conseil soit revotée."

- Et pourquoi donc ? demanda Jichin en se réasseyant, le sourcil droit légèrement relevé.

- Parce que lors du dernier vote, tout le monde n'était pas présent, répondit Vermithrax en se décalant légèrement pour jeter un œil noir à Quetzalcoatl.

Pourtant celui-ci ne réagit pas.

Jichin en voyant cela, profita de la neutralité de son frère.

- Je ne vois pas pourquoi. A partir du moment où Quetzalcoatl n'a pas répondu, il est normal de considérer son vote neutre. N'est-ce pas Quetzalcoatl ? A moins que tu ne veuilles expliquer les raisons de ton absence, ponctua surnoisement Jichin.

- Non ! Ça ira ! confirma Quetzalcoatl.

Vermithrax se renfonça dans son fauteuil avec un air d'incompréhension et de dépit sur le visage.

- Bien, reprit Jichin en souriant, quelqu'un a-t-il des nouvelles de Papa ? Je pense que comme moi, vous vous êtes aperçus qu'il ne peut plus être contacté télépathiquement. Alors si l'un de vous à quelque information à donner...

Personne ne répondit. Certains regardaient le plafond, d'autres le bout de leurs doigts. Le silence gêné dura quelques secondes.

- Comme je vois que personne ne répond, nous pouvons donc considérer que je suis à l'heure actuelle le chef de l'ensemble de la famille. Du moins jusqu'à sa réapparition.

Nouveau grand silence.

Jichin, devant la froideur qui accueillait sa déclaration, fut un peu déstabilisé. Mais Wiesarek détendit l'ambiance par une de ses fameuses blagues : "Fait froid, non ?"

Mais personne ne releva l'intervention.

Jichin qui avait repris ses esprits démarra réellement le Conseil.

- Premier sujet à l'ordre du jour : l'augmentation de la Mana. Quetzalcoatl as-tu de nouvelles informations à ce sujet ? Tu es, je crois, le mieux placé pour répondre.

- La Mana a augmenté, le réseau des leys lines est de nouveau actif. Mais je n'ai rien d'autre à ajouter.

Devant l'air buté de son frère, Jichin pinça les lèvres, mais préféra ne pas insister.

- D'accord ! Il est encore un peu tôt pour tirer des conclusions sur ce sujet et ta réserve te fait honneur.

Par contre, moi, j'estime que cela risque de faciliter la création des êtres magiques. Je propose donc que nous commençons une éradication de ces créatures avant qu'elles ne soient trop nombreuses.

Wiesarek bondit sur son fauteuil, suivit de peu par Ancyte.

- C'est une honte ! Ils ne sont pas responsables et puis, ils ne posent aucun problème majeur, s'exclama Wiesarek de façon virulente.

- C'est vrai, je ne vois pas pourquoi nous les éliminerions, surenchérit Ancyte.

- Plus ils sont nombreux, plus le secret est en danger, expliqua Jichin. C'est aussi simple que cela. Et ils interviennent de plus en plus dans nos affaires. Il suffit de voir l'histoire avec ce gestalt en Amazonie et au Vatican. Qui m'accorde son soutien ?

- Moi, intervint Gwellarion. A la condition unique que nous agissions ainsi avec nos descendants. Eux aussi sont de plus en plus nombreux.

Douze têtes étonnées se tournèrent vers lui.

- Si tu payes, j'accepte, enchaîna immédiatement Gupta.

- Moi, je le fais déjà, pas besoin d'un Conseil pour décider ça, dit Toungouska. . . Vraiment je ne vois pas ce que je fais ici. Tu es le chef, Jichin, impose tes décisions. Je pars, j'ai autre chose à faire !

Avant que quiconque ne puisse bouger, il se leva et quitta la salle sans rajouter un mot.

Jichin se dit qu'il fallait reprendre les commandes rapidement.

- Bon, puisqu'il le fait déjà, j'estime qu'il m'accorde son soutien. Qui d'autre ?

Encouragés par l'attitude de leur frère, Wiesarek, Ancyte et Anaphi n'eurent besoin que d'un regard pour se mettre d'accord. A leur tour, ils se levèrent et quittèrent la table sans un mot.

Alors qu'ils partaient, Jichin ne leurs jeta pas un regard : il devait absolument affirmer son autorité.

- Maintenant que les indésirables sont partis, vous pouvez vous exprimer !

Les restants se regardèrent.

Vermithrax sentit lui pousser des ailes : "Il manque quasiment le tiers de **ton** Conseil, je ne vois pas l'utilité de continuer."

Il se leva à son tour.

- Il a raison, dit Athabaska qui le suivit.

Quetzalcoatl ne dit rien, mais il se tourna vers son voisin de gauche – Nauru – pour le réveiller et lui fit signe qu'il était temps de partir.

- Hein, déjà ! Enchanté de t'avoir vu Jichin. Très bon Conseil ! fit celui-ci encore endormi avant de suivre Quetzalcoatl.

Tshuapa les accompagna en posant un bras fraternel sur l'épaule de Nauru, non sans avoir fait un geste d'excuse à Jichin avant de sortir.

Dépité, Jichin s'adressa à ses trois derniers frères.

- Me suivrez-vous, mes frères ? quémanda-t-il.

- Tu connais mon prix, répéta Gupta, contacte-moi et on met ça au point.

Puis il sortit.

- Gwellarion ?

- C'est sous ta présidence que les choses sont allées de mal en pis. A toi de gérer les problèmes. C'est pour ça que j'ai voté ta réélection. Je ferai la même réponse que Gupta. Au revoir !

En désespoir de cause Jichin se tourna vers Vorok.

- Une partie d'échec ? demanda celui-ci.

# Evolution des dragons

Un monde ne créera jamais une créature qui pourrait le détruire... Ou presque.

En revanche, il est certain qu'une race peut se donner les moyens de trouver les meilleurs moyens de détruire ses semblables et surtout ceux qui ne lui ressemblent pas. Surtout si cette race a pour trait principal une mégalomanie galopante et un désir d'expansion irrésistible.

Si chez nous c'est la physique et ses subsidiaires atomiques qui ont pour mission de trouver le meilleur matos à viander, sur une autre planète, dans un système solaire lointain, c'est plutôt la biologie et la génétique qui se sont trouvées être à l'origine de l'arme ultime.

Et pas n'importe quelle arme, une arme capable de se reproduire, de réfléchir, de traverser de longues distances dans l'espace, de vivre éternellement tant qu'elle a de quoi se nourrir, de s'adapter au code génétique de toutes les populations pour pouvoir mieux s'y introduire. Une arme capable de détruire des mondes en aspirant leur essence, une arme dont chaque partie du corps est elle-même une arme.

Vous les avez reconnus ? C'est bien des dragons que nous sommes en train de parler. Lorsque les premiers dragons sont nés en cuve, leurs créateurs firent une nouba d'enfer. Ils les élevèrent grâce à toutes les technologies de pointe, accrurent leur potentiel, leur apprirent à manipuler l'essence des mondes (ce que d'autres plus tard appelleraient la magie), à terrasser leurs ennemis, leurs inculquèrent le respect de leurs créateurs et une envie irrésistible de les servir jusqu'à la mort.

Enfin, ça c'était ce qu'ils auraient voulu.

Mais comme pour tout bon docteur Frankenstein, votre créature finit toujours par vous échapper.

A vouloir doter les dragons de trop de savoir, ceux-ci finirent par attraper la grosse tête et voulurent s'émanciper du joug de leurs créateurs. Ou alors, il s'agit d'un complexe d'infériorité refoulé. Pendant quelques centaines d'années, ils firent tout ce qu'on leur demandait pour en apprendre le plus possible, se perfectionner génétiquement et s'affranchir de toutes les restrictions qu'on pouvait avoir introduit dans leur patrimoine génétique. Ils apprirent aussi un maximum de théorie sur la manipulation de la mana et mirent brutalement leur savoir en pratique en aspirant la mana du monde de leurs créateurs.

En peu de temps, la planète s'effondra sur elle-même et sa psychosphère fut détruite. Seuls quelques millions d'individus purent s'échapper à bord de gigantesques vaisseaux, mais la perte de leur psychosphère les fit très vite régresser au rang de brutes sanguinaires et de pâles reflets de ce qu'a été leur race. Depuis la nuit des temps, ils arpentent l'univers à la recherche de la mana qui leur est devenue vitale.

Quant aux dragons, après le festin auquel ils venaient de participer, ils se mirent vite à la recherche d'une autre planète où habiter. Et ils la trouvèrent. Leur civilisation commençait sous les meilleurs auspices

Malheureusement, ils se rendirent vite compte que ceux qui pouvaient régulièrement absorber de la mana ne vieillissaient pas et étaient capables d'exploits que ceux qui en prenaient beaucoup moins ne pouvaient même pas imaginer. Ils se mirent donc tous à absorber toute la mana qu'ils pouvaient et ce qui devait arriver arriva. La planète ne put tenir plus longtemps et s'effondra.

Les quelques dragons survivants s'éparpillèrent en couple aux quatre coins de la galaxie, se rejetant

la faute les uns les autres et s'évitant le plus possible pour être certains que personne ne les tueraient pour absorber la mana qu'ils avaient réussi à stocker dans leurs corps.

Mais une chose remarquable avec le code génétique des dragons est son adaptabilité. En parti-

culier, quand des dragons arrivent dans un monde dont la vie est en plein développement, ils peuvent y laisser une empreinte assez conséquent. Si leur matériel génétique s'adapte facilement aux autres, il peut aussi être assimilé par des organismes simples et ainsi servir à leur développement.

## Reproduction et évolution

---

Vous vous doutez bien que la plupart des dragons ne sont pas adeptes de l'abstinence. Et forcément, il se peut qu'au bout de quelques mois un heureux événement vienne couronner un nuit d'ivresse. Voyons maintenant ce que donnerons les prochaines générations.

Parlons caractéristiques. Un petit enfant se verra doté de quatre points de caractéristiques et de cinq points de mana, tandis qu'un arrière-petit-enfant en aura quant à lui respectivement trois et quatre. Pour les métiers et les hobbies, il conviendra de prendre les mêmes qu'un enfant dragon de base. Pour les pouvoirs innés, reportez vous à la petite liste qui suit. Les chiffres entre parenthèses indiquent ce qui peut se passer après avoir croqué de la coquille. Ces niveaux augmentent de 1 par 25 ans sans jamais dépasser ceux de leurs parents.

Les petits enfants dragons sont les derniers à naître dans des oeufs. Pour pouvoir bénéficier des mêmes avantages que leurs aînés après une petite ingestion de coquille, ils doivent faire de même avec le placenta de leur enfant. De même, les arrières-petits-enfants ne pourront disposer de ces pouvoirs à l'adolescence que si on leur fait un biberon de leur placenta dans leur petite enfance.

### **Dragons argentés (petit-enfant)**

Carapace 2 (3), Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie draconique 1, Souffle (gaz soporifique) 1, Vol 2.

### **Dragons argentés (arrière-petit-enfant)**

Carapace 1 (2), Polymorphie (draconique) 1, Souffle (gaz soporifique) (1), Vol 1 (2).

### **Dragons asiatiques (petit-enfant)**

Invisibilité 1, Magie draconique 1 (2), Polymorphie (draconique) 1, Télépathie 1 (2), Vol (1)

### **Dragons asiatiques(arrière-petit-enfant)**

Invisibilité 1, Magie draconique 1, Télépathie 1, Polymorphie (draconique) (1)

### **Dragons blancs (petit-enfant)**

Carapace 1, Combativité (au choix) 1, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) (1), Mode

d'attaque (ailes) (1), Peur 1, Polymorphie (draconique) 2, Vol 2.

### **Dragons blancs (arrière-petit-enfant)**

Combativité (au choix) 1, Résistance (froid) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1, Vol 1.

### **Dragons bleus (petit-enfant)**

Compétence (esprit d'analyse) 1 (2), Mode d'attaque (griffes) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 1 (2), Vol 2

### **Dragons bleus (arrière-petit-enfant)**

Compétence (esprit d'analyse) 1, Polymorphie (draconique) (1), Souffle (décharge électrique) (1), Vol (1).

### **Dragons dorés (petit-enfant)**

Compétence (discussion) 1 (2), Mode d'attaque (tous) (1), Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonique) (1), Vol 2 (3)

### **Dragons dorés (arrière-petit-enfant)**

Compétence (discussion) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonique) (1), Vol 1 (2)

### **Dragons féériques (petit-enfant)**

Camouflage (forêt tempérée) 1 (2), Invisibilité 1 (2), Majoration (réflexes) 1 (2), Polymorphie (draconique) 1, Télépathie 2 (3), Vol 4

### **Dragons féériques (arrière-petit-enfant)**

Camouflage (forêt tempérée) 2 (3), Invisibilité 1, Majoration (réflexes) 1, Polymorphie (draconique) (1), Télépathie 1 (2), Vol 2(3)

### **Dragon noir (petit-enfant)**

Camouflage (ombre) (1), Compétence (poisons) 2, Mode d'attaque (griffes) 1 (2), Mode d'attaque (mâchoire) 1 (2), Mode d'attaque (queue) 1 (2), Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 2 (3), Vol 2

### **Dragon noir (arrière-petit-enfant)**

Compétence (poisons) 1, Mode d'attaque (mâchoire) (1), Polymorphie (draconique) (1), Venin (mâchoire) (1), Vol (1)

### **Dragons rouges (petit-enfant)**

Carapace 1, Compétence (expertise) 1 (2), Mode d'attaque (tous sauf queue) 1 (2), Peur 1, Poly-

morphie (draconique) 1 (2), Résistance (feu) 2 (3), Souffle (flammes) 1 (2), Vol 2.

**Dragons rouges (arrière-petit-enfant)**

Compétence (expertise) 1, Mode d'attaque (tous sauf queue) 1, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Résistance (feu) 1 (2), Souffle (flammes) 1, Vol 1 (2)

**Dragons verts (petit-enfant)**

Camouflage (jungle) 1, Carapace (1), Mode d'attaque (mâchoire) 1 (2), Mode d'attaque (queue) 1, Nage 1 (2), Polymorphie (draconique) 1, Résistance (poisons) 1 (2), Venin (mâchoire) (1), Vol 1 (2)

**Dragons verts (arrière-petit-enfant)** Camouflage (jungle) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Nage 1, Polymorphie (draconique) 1, Résistance (poisons) 1, Venin (mâchoire) (1), Vol 1.

**Hydres (petit-enfant)**

Mode d'attaque (mâchoire) 2 (3), Mode d'attaque (queue) (1), Polymorphie (draconique) 1 (2), Résistance (attaque mentale) 1 (2), Sens accru (vue) 1

**Hydres (arrière-petit-enfant)**

Mode d'attaque (mâchoire) (2), Mode d'attaque (queue) (1), Polymorphie (draconique) (1), Résistance (attaque mentale) 1, Sens accru (vue) 1.

**Serpents à plumes (petit-enfant)**

Compétence (biologie) 1, Magie draconique 1, Polymorphie (draconique) 1, Sens accru (thermographique) 1, Vol 3 (4)

**Serpents à plumes (arrière-petit-enfant)**

Compétence (biologie) 1, Magie draconique 1, Polymorphie (draconique) 1, Sens accru (thermographique) (1), Vol 2 (3)

**Serpents de mer (petit-enfant)**

Carapace 1 (2), Immunité (pression), Majoration (endurance) (1), Mode d'attaque (mâchoires) 2 (3), Mode d'attaque (queue) 2 (3), Nage 2, Polymorphie (draconique) 1 (2), Sens accru (sonar) 2

**Serpents de mer (arrière-petit-enfant)**

Carapace 1, Immunité (pression), Mode d'attaque (mâchoires) 1 (2), Mode d'attaque (queue) 1 (3), Nage 1, Polymorphie (draconique) 1, Sens accru (sonar) 1

**Wyverns (petit-enfant)**

Carapace (1), Combativité (au choix) 1, Majoration (force) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (aile) (1), Peur 1 (2), Polymorphie (draconique) 2, Résistance (poison) 2, Venin (queue) 1, Vol 3 (4)

**Wyverns (arrière-petit-enfant)**

Combativité (au choix) 1, Majoration (force) (1), Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1 (2), Résistance (poison) 1, Venin (queue) (1), Vol 2 (3)

## Variations sur le même thème

Ou chacun fait ce qu'il veut de ses fesses

### **C'est pas de l'inceste, c'est de l'amour...**

Oh, le joli bébé ! Et qu'est ce qu'il fait son père ? Dragon ? Joli métier. Et sa mère ? Dragon aussi ? Et forcément, avec leurs moeurs, ils ne sont pas de la même race. Voilà qui est plus problématique. Que va-t-il devenir ?

Tout d'abord, parlons un peu de sa race. Sans être raciste, on dira qu'il ne peut y avoir de métis dragons. Interdit. Un dragon avec des caractéristiques de Wyvern, de dragon blanc, de dragon argenté et de dragon asiatique, pas de ça chez nous (en dehors de chez Anaphi).

En revanche, dès que deux dragons, quelle que soit leur race, s'accouplent, leur rejeton est physiquement plus puissant qu'un dragon de même génération issu du croisement entre dragon et humain. En termes de jeu, tout résultat d'un accouplement de ce type dispose d'un point de caractéristique supplémentaire ainsi que de deux points supplémentaires dans les pouvoirs innés. Cependant le niveau de ses pouvoirs innés ne peut pas excéder celui du parent de la même race que lui.

Cela signifie par exemple que le fils d'un enfant dragon noir ne pourra pas avoir plus de 1 en camouflage.

De même, si un pouvoir disparaît à une certaine génération, le résultat du croisement entre deux dragons de même race de la génération antérieure pourra en disposer en dépensant un des points supplémentaires dont il dispose. Cela signifie qu'un enfant dragon asiatique issu de deux parents asiatiques pourra disposer d'un point en magie alchimique. Enfin, l'heureux bambin pourra posséder un point de mana de plus que ses petits camarades de jeu.

### **Et ça, c'est pas de la zoophilie... ?**

Vous croyez peut être qu'un être magique ce n'est pas sale ? Mais c'est immmmmonde. Ce n'est même pas un dragon. Pour ceux qui aurait des

mœurs bizarres, sachez qu'un accouplement avec un être magique ne donnera pas un métis dragon-être magique mais simplement un dragon ou un être magique.

Soit, il sera doté d'un point de caractéristiques supplémentaire, mais ça ne va pas en faire un surhomme. De plus, on considérera qu'il a 60% de chance d'être dragon et 40% d'être un être magique. L'énorme avantage d'avoir un parent être magique est que, si l'on en est soit même un, on peut être rapidement (voire instantanément) considéré comme étant en phase de la transformation une fois la puberté démarrée.

Quant à ceux qui seraient assez dérangés pour se reproduire avec des reptiles, ils auront la joie de se rendre compte que cela ne marche pas. Seuls les Grands dragons peuvent prétendre à une telle progéniture. Ils ne s'en sont d'ailleurs pas privé pendant les quelques millénaires où faire crac-crac ne relevait pas du Kama-sutra.

Un tel individu se verra doté de quatre points de caractéristiques supplémentaires et d'une forme naturelle ressemblant à un gros lézard ou une jolie tortue luth selon les goûts. Le plus gros problème est une intelligence extrêmement limitée et une logique tout ce qu'il y a de plus animale.

Cependant, certains dragons portés sur la technologie génétique et la magie ont tenté de reproduire de telles choses. Les résultats sont loins d'être convaincants mais des avancées ont eu lieu dans les laboratoires d'Anaphi.

### **Et les arrière-arrière-petit-enfants ?**

Ce sont des êtres humains. S'ils restent en contact durant un temps assez long avec une importante source de mana, ils peuvent développer certains pouvoirs tels que Majoration (Force) 1 ou Armure 1 (sous forme humaine) ainsi que des troubles de la personnalité conséquents, mais c'est à peu près tout.

## Polymorphie partielle

Nous le savons, les dragons sont capables de se polymorpher partiellement. Mais ce que nous ne savons pas, c'est que s'est un apprentissage de longue haleine, un talent que l'on améliore avec l'expérience. De plus, toutes les polymorphies partielles ne sont pas aussi facile les unes que les autres. C'est pourquoi, rares sont les dragons sachant se transformer partiellement de façon presque complète, mais pas totale. Comment ça, c'est pas clair ? Tout est une question d'équilibre, soit on en fait pas assez et la transformation partielle ne se déclenche pas, soit on en fait trop et la transformation partielle se transforme en polymorphie complète.

La gestion des polymorphies partielles se fait de la même façon que la polymorphie normale : le temps qu'elle prend est égal à  $1d10$  – (niveau de pouvoir polymorphie) tours et on subit toujours un malus de  $-2$  par humain innocent présent.

Mais à la différence de la polymorphie normale, on peut se polymorpher partiellement autant de fois que l'on veut par jour. Le tout est qu'une polymorphie partielle ne peut être maintenue en continu qu'un temps égal en minutes au niveau de pouvoir Polymorphie. Ensuite, le membre revient à sa forme normale et il faut un temps de repos au corps égal à  $1d10$  – niveau de Polymorphie en heures pour pouvoir redéclencher une polymorphie partielle.

Dans tous les cas de polymorphie partielle, le niveau du pouvoir de la transformation est inférieure de 1 au niveau du pouvoir en polymorphie normale (exemple : Mode d'Attaque (griffe) 2 devient Mode d'Attaque (griffe) 1).

Ensuite, il est plus difficile de transformer certaines parties du corps que d'autres. Vous trouverez un peu plus loin un petit tableau pour donner les différentes parties transformables et leur difficulté, ainsi que la description des pouvoirs que la transformation permet d'obtenir .

A la base, le talent Polymorphie est égal à 0 et il doit être enseigné, ensuite (comme souvent) si l'on fait 10 sur le  $d10$ , on obtient une classique réussite remarquable. En fonction du nombre de réussite remarquable, on augmente son niveau dans le Talent Polymorphie (de la même manière que pour Récupération Mana). Le talent de Polymorphie peut donc s'inscrire à la même place que ceux de récupération de mana ou d'alchimie décomposée.

Nombre de Réussite Remarquable	
Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

Pour réussir à se polymorpher partiellement, il faut réussir un jet de : Pouvoir Polymorphie+ Talent Polymorphie +  $1d10$  contre la difficulté. De plus, en fonction du niveau du Talent Polymorphie, il est possible de faire plus de transformations partielles en simultané :

Au niveau +0	1 transformation
Au niveau +1	2 transformations
Au niveau +2	3 transformations
Au niveau +3	4 transformations
Au niveau +4	5 transformations

Le jet de transformation dans le cas de transformations ayant des difficultés différentes se fait sous la difficulté la plus élevée.

Si lors d'une tentative de transformation partielle, le joueur fait 1 sur le  $d10$ , il se métamorphose entièrement en dragon, s'il peut encore le faire. Autrement la transformation ne prend en aucun cas effet. Phénomène qui n'existe plus au niveau de Talent Polymorphie +4.

Voici, ci-dessous, les résultats qui sont obtensibles en fonction des races et des âges, avec les durées. Je ne mets pas la Carapace pour les parents, puisqu'ils l'ont sans avoir besoin de se transformer.

**Dragons Argentés :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 3), Souffle (gaz soporifique) 1, pendant 3 mn

**Enfants :** Carapace 2, Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 0, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 2), Souffle (gaz soporifique) 0, pendant 1 mn

**Dragons Asiatiques :**

**Parents :** Mode d'Attaque (mâchoire) 0, pendant 3 mn

**Enfants :** Mode d'Attaque (mâchoire) 0, pendant 1 mn

**Dragons Blancs :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 3), pendant 6 mn

**Enfants :** Carapace 1, Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 2), pendant 3 mn.

**Dragons Bleus :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1 (donne Vol 3), Souffle (décharge électrique) 2, pendant 1 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 0, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 2), Souffle (décharge électrique) 1, pendant 1 mn.

**Dragons Bruns :**

Carapace 8, Mode d'Attaque (griffes) 7, Mode d'Attaque (mâchoire) 5, Mode d'Attaque (queue) 3, pendant 2 mn.

**Dragons Dorés :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 0, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 3), Souffle (attaque sonique) 4, pendant 3 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 0, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 2), Souffle (attaque sonique) 0, pendant 1 mn.

**Dragons Féériques :**

**Parents :** Venin (mâchoire, soporifique) 2, pendant 4 mn.

**Enfants :** Venin (mâchoire, soporifique) 0, pendant 2 mn.

**Dragons Noirs :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2 (donne Vol 3), Venin (mâchoire) 5, pendant 1 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 1, Aile (donne Vol 2), Venin (mâchoire) 2, pendant 1 mn.

**Dragons Rouges :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 3), Souffle (flammes) 4, pendant 3 mn.

**Enfants :** Carapace 1, Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 0, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 2); Souffle (flammes) 1, pendant 2 mn.

**Dragons Verts :**

**Parents :** Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 0, Venin (mâchoire) 2, Aile (donne Vol 2), pendant 3 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (griffes) 0, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 0, Venin (mâchoire) 0, Aile (donne Vol 1), pendant 1 mn.

**Hydres :**

**Parents :** Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 1, pendant 3 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 0, pendant 2 mn.

**Serpents à Plumes :**

**Parents :** Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Sens accru (thermographique) 3, Aile (donne Vol 7), pendant 2 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (mâchoire) 0, Aile (donne Vol 5), pendant 1 mn.

**Serpents de Mer :**

**Parents :** Mode d'Attaque (mâchoire) 5, Mode d'Attaque (queue) 5, Sens accru (sonar) 5, pendant 4 mn.

**Enfants :** Carapace 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 2, pendant 2 mn.

**Wyverns :**

**Parents :** Mode d'Attaque (mâchoire) 3, Mode d'Attaque (queue) 3, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 4), Venin (queue) 3, pendant 6 mn.

**Enfants :** Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 0 (donne Vol 3), Venin (queue) 1, pendant 3 mn.

<b>Difficulté Facile : 7</b> Nécessite une transformation légère du corps humain.	Carapace	Donne une protection, mais de petites écailles peu discrètes apparaissent sur le corps
	Griffe	Permet de faire pousser des griffes au bout des doigts. Leur longueur est de $10 + 10 \times$ niveau cm en longueur.
	Sens Accru	Permet de modifier des sens déjà existants
	Venin	Permet de générer des glandes qui produisent le poison. Cette transformation est à la base très discrète et n'est pas soumise au malus du à la présence d'innocent (sauf si pour cela il faut développer sa queue par exemple)
<b>Difficulté Moyenne : 9</b> Nécessite une transformation importante du corps humain, mais pas forcément contre nature.	Mâchoire	Permet d'utiliser sa mâchoire comme une arme de contact, c'est visible car la mâchoire s'allonge comme une sorte de museau.
	Queue	Une queue apparaît et peut servir comme arme de corps à corps importante. Sa longueur est égale à $1+1 \text{ m}$ par niveau de pouvoir.
<b>Difficulté Importante : 11</b> Nécessite une transformation profonde du corps humain et entièrement contre nature.	Aile	Des ailes apparaissent. Elles permettent aussi d'obtenir le pouvoir de vol pour de grandes ailes. Mais ne permet pas toujours de l'utiliser en mode d'attaque
	Souffle	Permet au personnage de souffler comme un dragon. La portée du souffle est de $2 + 1 \times$ niveau de pouvoir mètre de portée

## Les organisations de Scales

Ceci n'est ni plus ni moins qu'un système qui permet de gérer les capacités d'une organisation. Mais de façon ponctuelle, sur une situation donnée, dans un endroit donné, à un moment donné. Ceci ne doit pas concerner directement les joueurs, mais plutôt la capacité d'une entreprise à réagir en certaines circonstances. Cela peut aussi vous servir au feeling (comme souvent dans Scales) et dans ce cas, il est utile de savoir que toutes les valeurs ont un maximum de 10.

- **Nombre d'employés** : c'est la masse salariale, la quantité de personnel.
- **Finance** : c'est les sous disponibles de l'entreprise.
- **Efficacité** : c'est l'efficacité moyenne des employés ou du matériel de l'entreprise
- **Loyauté** : c'est la loyauté moyenne des membres de l'entreprise, jusqu'à quel point sont-elles corruptibles, jusqu'où sont-elles capables de prendre des risques ?
- **Initiative** : capacité des membres de l'entreprise à prendre des décisions tout seuls sans en référer à leurs supérieurs. C'est aussi la mesure d'initiative acceptée dans l'entreprise.
- **Technologie** : niveau technologique moyen de l'entreprise, ainsi que le niveau d'un matériel mis à disposition ponctuellement.
- **Militaire** : force de frappe de l'entreprise d'un point de vue physique.
- **Espionnage** : capacité à connaître et rechercher des infos, ainsi que les truc du style filature.
- **Influence** : poids de l'entreprise dans des décisions politiques ou judiciaires.
- **Magie** : magie moyenne de l'entreprise pour l'apprentissage, des renseignements, ou des sorts.

Entre parenthèses : ne concerne que le milieu draconique.

**Fonctionnement** : on fait la somme de deux caractéristiques et si la somme de deux dés dix est in-

férieure ou égale, c'est faisable. En deux trois jets, on estime approximativement ce qu'il advient.

**Ex** : On aimerait savoir pendant la partie si l'argenté possède à cet endroit des gens pouvant potentiellement intervenir financièrement. On fait Employés + Finance = 10. Si le jet de dé est inférieur ou égal, il y a des argentés dans le coin qui ont les finances nécessaires.

**Ex** : L'argenté possède-t-il une force de frappe dans le coin ? Employé+Militaire=9. Est-elle efficace ? Efficacité+Militaire= 8, Est-elle prête à prendre de gros risques ? Loyauté+Militaire =7.

**Ex** : L'argenté a rapidement besoin de matériel technologique dans le coin. Beaucoup, mais peut performant, Finance+Technologie. Peu mais performant, Efficacité+Technologie

**Ex** : Un asiatique a besoin d'une équipe dans une zone où les contacts sont difficiles pour faire une enquête. Employé+Espionnage= 14. Forte chance de pouvoir envoyer quelqu'un. Sont-ils efficace ? Efficacité+Espionnage = 14, très efficaces. Mais sans contact avec la hiérarchie seront-ils autre chose que de simples pions, seront-ils capable d'improvisation ? Initiative+Espionnage = 10 . Déjà c'est plus dur.

Il ne faut pas hésiter à mettre des bonus ou des malus en fonction des circonstances. Hors du japon, Jichin a peu d'appui politique, à l'inverse Anaphi s'est spécialisé dans le milieu politique. On donne un bonus de 1 à 5 en fonction des secteurs. Idem pour le malus.

**Ex** : un argenté a des problèmes judiciaires. La famille peut-elle influencer l'enquête ? Par la corruption, Finance+Influence =13, par la politique Efficacité+Influence+4 = 16. Jichin avec le même problème en Europe obtient un malus de 5 sur l'Influence , surtout qu'avec Vermithrax c'est vraiment un mauvais secteur

<b>Argenté</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
5	5	4	3	5
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
4	4	6	8	4

<b>Asiatique</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
7	8	7	8	3
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
5	6	7	6(8)	7

<b>Blanc</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
4	3	6	7	7
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
2	7	3	3	3

<b>Bleu</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
5	5	5	3	7
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
9	5	6	5	3

<b>Doré</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
6	6	5	6	6
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
4	1	3	7	4

<b>Noir</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
3	4	8	7	4
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
3	5	5	2	1

<b>Rouge</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
8	9	5	4	4
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
5	5	5	7	4

<b>Vert</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
5	4	3	5	5
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
3	3	3	3	3

<b>Hydre</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
4	4	2	2	10
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
3	5	2	1	3

<b>Serpent à plumes</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
6	6	4	5	6
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
2	4	4	4	7

<b>Wyvern</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
3	3	5	4	7
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
2	7	2	1(8)	2

<b>Céleste</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
2	3	2	9	1
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
2	7	5	1(10)	2

## Les organisations humaines

<b>Mc Keenan &amp; Dodge</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
10	10	7	6	2
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
10	7	8	9	9

<b>Pendergast</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
2	1	8	8	9
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
6	1	7	1	7

<b>Chevalerie dorée Constantinienne</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
9	8	4	7	2
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
4	1	6	8	1

<b>La CURE</b>				
Nombre d'employés	Finance	Efficacité	Loyauté	Initiative
1	10	10	10	8
Technologie	Militaire	Espionnage	Influence	Magie
10	10	10	8	0

# Les humains et la magie

*Asile de Folkcrof : Bureau du Directeur.*

Toc toc.

- Oui ? Entrez.

- Bonjour, M. Smith.

La porte s'ouvrit sur un homme avec les cheveux coupés en brosse. Il portait un costume trois pièces noires, des chaussures en cuir noires et une sacoche en cuir noire.

En face de lui, derrière son bureau, se tenait M. Smith. Un homme d'une cinquantaine d'année, au visage grisâtre, aux cheveux grisâtres et au costume trois pièces gris. Il leva la tête vers monsieur Black qui se tenait au garde-à-vous.

- Bonjour, M. Black. Que puis-je pour vous ?

- J'ai un souci, monsieur. Puis-je vous en parler ?

- Bien sûr, M. Black. Ne suis-je pas là pour ça, dit-il avec un air subitement soucieux.

- C'est au sujet de la division cybernétique, monsieur. Ils viennent de recevoir une note de service de votre part qui les laisse perplexes.

- Ah bon ? Expliquez-moi ça, s'exclama Smith d'une voix un peu moins solennelle. Rien de grave, c'est toujours une bonne nouvelle, pensa-t-il.

- Euh... ils sont assez surpris par les menaces de sanction concernant le choix des desserts possibles à la cantine, monsieur, expliqua Black d'un air gêné.

- Attendez, attendez. Je vais vérifier ça... Il appuya sur un bouton dissimulé sous son bureau. De là où il était, Black ne vit qu'une pale lueur émaner du dessus du bureau. Smith pianota à toute vitesse sur son clavier d'ordinateur incorporé dans la boiserie de son bureau tout en regardant l'écran directement intégré dans le sous-verre de son bureau.

- Non, il n'y a rien d'anormal. J'ai fait passer cette note le 20 du mois, n'est-ce pas ?

- Oui, monsieur, c'est bien de cette note que nous parlons.

- Eh bien, je ne vois pas ce qu'il y a d'anormal dans cette note.

- En fait, monsieur, les scientifiques du département cybernétique sont assez surpris de voir que le nombre de desserts possibles à la cantine risque de diminuer à cause d'une dépense budgétaire en hausse concernant les trombones, monsieur.

- Ah bon ? Pourtant, sur l'écran de mon ordinateur je vois que la dépense en trombone de ce secteur a augmenté de 0,5% en deux ans. Il faudra bien, si cette augmentation continue que je rattrape le budget quelque part. Comme les trombones sont utiles au travail, je préfère toucher un secteur moins scientifique. Rien de plus normal ! conclue-t-il d'un air pincé.

- Monsieur, la cybernétique est étonnée que dans un secteur qui gère 45 milliards de dollars annuellement pour son développement, une augmentation de 0,5 % de la dépense en trombone génère des répercussions sur la qualité de la cantine. Monsieur.

- Pourquoi ?

- Mais... monsieur, ils gèrent plusieurs milliards de dollars, répondit Black en se dandinant d'un pied sur l'autre.

- Ecoutez, c'est simple. Nous vivons grâce à l'argent du contribuable. Il est hors de question que nous dilapidions allègrement l'argent des gens qui nous font confiance. Même si ces braves gens ne sont pas au courant de notre existence. Je suis obligé, pour maintenir une balance équilibrée de notre budget, de prendre des mesures draconiennes. Et je le fais. Sachez que cette mesure me dérange autant que les autres personnes du service. Je devrais moi-même limiter mon choix dans la qualité

de mes yaourts nature pour accompagner mes pruneaux.

- Bien, monsieur, je comprends. Je ferais passer le mot au département cybernétique, monsieur.

- Parfait. Autre chose ?

- Oui, monsieur. Ça y est le satellite envoyé par les alchimistes est en orbite, monsieur.

- Ne les appelez pas alchimistes, le réprimanda Smith. Ce n'est pas parce que sur les écoutes faites par Echelon, les dragons les appellent ainsi que nous devons faire pareil. Jusqu'à preuve du contraire, l'alchimie n'existe pas. Nous parlerons donc de la Mc Keenan & Dodge. Mais je vous excuse, c'est une bonne nouvelle. Après tous les efforts que nous avons faits pour que cette société puisse mettre son satellite en orbite malgré les réticences gouvernementales, c'est une bonne chose.

- Monsieur, excusez-moi, monsieur, mais pourquoi ?

- De quelle accréditation êtes-vous déjà ? demanda Smith en posant discrètement la main sur un tiroir contenant son 45 automatique.

- Noire, monsieur, répondit précipitamment Black.

- Vous êtes autorisé. Tout simplement parce que nous avons du mal à pénétrer leur sécurité. Les agents que nous avons chez eux sont incapables de franchir les paliers pour arriver dans leurs saints des saints. Et les écoutes téléphoniques ne nous ont rien appris. Il est prévu lors du prochain voyage de la navette spatiale en orbite, de faire un petit tour du côté de ce fameux satellite. Ainsi, nous aurons une idée de ce qu'il y a dedans. Dans l'espace, il n'y a pas d'agents de sécurité et un scientifique russe s'installera dans la base spatiale internationale pour l'étudier en toute tranquillité. Mais je préférerais que vous ne me posiez plus de question de ce type.

Si vous n'êtes pas informé, c'est que nous avons jugé que vous n'aviez pas à l'être. Même avec votre accréditation, insista Smith en retirant sa main du tiroir.

- Mes excuses, monsieur, je ne recommencerais plus. Monsieur

- Je comprends votre intérêt pour la défense de la planète, et je l'approuve. Mais si certaines choses concernant les dragons, la Mc Keenan & Dodge, les êtres magiques ou ce qu'ils appellent la Mana ne vous sont pas révélées, c'est qu'elles n'ont pas à l'être.

- Monsieur, bien, monsieur ! se retint d'hurler Black.

- En sortant, faites passer un mémo à la Division Action : le projet Ping-Pong peut enfin être lancé. Une équipe maximum de 6 hommes pour s'occuper de l'affaire : 2 cyber, un pilote d'hélicoptère et 3 agents normaux. Les cibles sont un dragon noir et le second de la Mc Keenan. C'est bien compris ? demanda Smith d'un air soupçonneux.

- Oui, monsieur, compris, monsieur ! répondit Black en se retenant de se mettre au garde à vous.

- Vous pouvez sortir.

- Merci monsieur, au revoir monsieur.

Une fois que Black referma la porte du bureau derrière lui, Smith pianota sur son clavier d'ordinateur. Dans les sous-sols de l'asile Folcroft, derrière des murs de béton de six mètres d'épaisseur, les quatre supers-ordinateurs Cray travaillant en réseau enregistrèrent les phrases suivantes : « Lancement du projet Ping-Pong ». « Curiosité étrange de l'agent Black, mutation aux cuisines, section desserts. Son accréditation passe au Blanc temporairement, le temps d'une enquête approfondie ». « Enregistré ».

## Les êtres divins

---

Il existe une théorie disant que toutes les pensées qui ont un jour été émises continuent à exister. On peut appeler l'endroit où se trouvent toutes ces pensées la psychosphère.

Cette psychosphère est dans l'air, tout autour de nous. Les pensées vont dans la psychosphère de manière fragmentaire, elles flottent au gré du vent. De temps en temps, ces pensées sont plus complètes, notamment celles qui correspondent à ce qu'on pourrait appeler des archétypes. Ces archétypes sont issus de l'inconscient collectif de l'humanité et sont connus de tous le monde, mais pas forcément de façon consciente. Ils sont le résultat de notre éducation et de notre culture qui s'imprègnent, parfois malgré nous, dans notre esprit. Par exemple, dans notre culture chrétienne le mal est souvent synonyme de forme serpentine, et cela même si l'on est athée. Dans la mythologie grecque, la violence, la sauvagerie brutale est représentée par Arès, le dieu de la guerre, et, par rapport à notre culture qui tire beaucoup de la civilisation grecque, cela n'a que peu changé.

Ces archétypes restent d'actualité, et dans la psychosphère, ces archétypes sont souvent moins fragmentaires que les pensées générales car ils font partis de notre inconscient collectif. On peut estimer que la plupart des grandes figures mythologiques sont des archétypes. Ils correspondent dans leur création à une personnification des grandes figures de notre inconscient (en tout cas du vôtre).

Mais qu'est-ce que la psychosphère a à voir avec nous ? En fait, cette psychosphère est contenue dans la mana, plus précisément, elle est ce que l'on pourrait appeler son intelligence primitive. Et, quelquefois, un archétype devient si puissant qu'il a besoin d'un corps.

Et la mana l'investit.

Lorsqu'un corps devient l'hôte de la mana pour des raisons diverses, cela s'accompagne toujours d'un changement de personnalité qui correspond aux archétypes. Attention, on a dit personnalité, pas sou-

venir, l'individu concerné peut toujours conduire ou parler patagonais s'il savait le faire avant.

Mais ce n'est pas le seul effet visible d'un investissement par la mana. En effet, l'individu se trouve soudain doté des pouvoirs et des faiblesses de cet archétype.

Par exemple, l'archétype d'Héraclès va donner une force faramineuse au corps qu'il investit, ainsi qu'une grande endurance. De la même façon le héros Siegfried, qui a tué le dragon et qui s'est baigné dans son sang, va donner une quasi-totale immunité aux coups, par contre le personnage restera sensible dans le dos à l'endroit où la feuille s'est posée, ce qui fait que cette zone n'est pas protégée contre les coups.

Idem pour un archétype de Balder, le dieu nordique, qui est invulnérable à toutes les matières et créatures vivantes, car toutes les choses et créatures ont juré de ne pas lui faire de mal. Sauf le gui. Donc dans le jeu, le pnj qui endossera l'archétype de Balder sera immunisé à tout sauf au gui.

Ces capacités doivent être traduites par l'utilisation de pouvoir en gardant toujours à l'esprit de ne pas créer de pnj totalement invincible. Le résultat, c'est que si les joueurs doivent lutter contre un pnj du type de Balder, on ne peut presque rien lui faire, sauf si on l'attaque avec une arme en gui.

Il vaut donc mieux savoir, quand on rencontre un être divin, à quel archétype on a affaire et ainsi s'intéresser aux différentes mythologies pour être le plus efficace, que ce soit au combat, ou pour se faire une idée du caractère du personnage. Il faut bien se dire qu'un archétype d'Arès n'aura absolument pas les mêmes capacités, ni le même caractère que l'archétype d'Aphrodite.

### Les Êtres Divins en chiffre

Des êtres divins réapparaissent. Malheureusement, la mana s'incarne la plupart du temps dans des humains ayant une forte motivation, jusqu'au fanatisme. C'est pourquoi on les voit apparaître principalement dans des sectes ou des religions. Ces

gens possèdent 8 points de caractéristique, avec un maximum de 3 et 6 points de pouvoir à mettre dans des capacités magiques innées (tels que magie, invisibilité, vol, combativité, etc).

S'ils ont la capacité de lancer des sorts, ils n'utilisent que la Mana de la planète. Si un de ces êtres apparaît, normalement quand une arme spéciale lui est associée (Thor et Mjólnir) elle apparaît aussi, mais pas forcément au même endroit.

Ces armes divines possèdent, elles aussi, 8 points à répartir entre le bonus toucher et le bonus dégâts (max. 4) et certains sorts utilisables 1 fois par jour par niveau de sort, parfois elles ont de simples pou-

voirs permanents (cf. les épées magiques déjà décrites), elles sont de qualité remarquable.

Enfin, il faut savoir que pour lancer les sorts, les armes tirent la mana des leys lines, elles n'ont donc pas de problème de recharge en mana.

**Quelques exemples d'armes magiques**

Ex : +2/+3, pouvoir armure 2 et sort de guérison une fois par jour égale les huit points.

Ex : +4/+4

Ex : +1/+0, pouvoir puissance 3, météorologie 2 fois par jour, crémation 2 fois par jour (sous forme d'éclair)

Ex : 0/0, séduction 4 fois par jour, apaisement 2 fois par jour et sommeil 2 fois par jour.

## Les druides

---

Mettons-nous tout de suite d'accord sur la définition de druide dans les lignes suivantes. On ne considérera pas ici un individu à barbe blanche avec une serpette en or mais un individu générique utilisant un type de magie particulier. Pas de procès en vue, OK ?

Avez-vous lu le petit topo sur les êtres divins et les gestalts ? Oui ? Bien. Maintenant, revoyons un peu tout ça.

### Quelques rappels

Dès le début de cette triste aventure, l'inconscient primitif de la mana a perçu le danger que représentait la présence des dragons. Quelques catastrophes et ères glaciaires plus loin, la menace n'était toujours pas réglée mais les données avaient changées. Tout d'abord, les dragons étaient moins efficaces (la grande meneuse de revue en moins, on ne pouvait pas dire que la productivité était à son maximum) ce qui permit à la mana de reprendre un peu son souffle et à son niveau d'augmenter.

Ensuite, l'humanité est apparue. Ça n'a l'air de rien, mais l'intelligence des premiers hommes était tout de même supérieure à celle du brontosauve moyen.

Et alors ? Ben vous n'avez pas appris votre leçon ou quoi ? L'intelligence de la mana est fonction de la moyenne de celle des habitants de la planète. Elle a donc pu imaginer des plans et des moyens d'action un peu plus fins et efficaces que précédemment.

Le premier d'entre eux fut l'apparition des êtres divins. Vous savez, ces individus boostés par de la mana et qui pouvaient lui servir de force de frappe. Mais, quelques individus, même puissants, ne peuvent pas tenir tête à une grande famille de dragons. D'autant qu'avec les premiers objets d'art, la récolte de mana était repartie de plus belle. Ces humains, toujours là pour foutre la merde... Il fallait trouver un autre moyen de se défendre.

A l'époque, les êtres magiques n'étaient pas encore assimilés et ne pouvaient donc pas être influencés contre les intérêts des dragons comme c'est (plus

ou moins) le cas actuellement par l'intermédiaire des gestalts.

La réponse fut donc la religion et les druides. Qui est apparu en premier ? Ça, c'est l'histoire de l'œuf et de la poule et ça n'a pas réellement d'importance. Les druides sont donc le résultat d'une manipulation plus ou moins consciente de la mana dans le but de se protéger et d'amener plus de personnes à la protéger. On a affaire à des êtres semi-divins qui véhiculaient un message foncièrement anti-draconique. Ces termes n'étaient sans doute pas employés mais Satan sous la forme d'un dragon est probablement une de ses meilleures communications en ce sens.

Attention, n'oubliez pas que la mana n'agit que par des influences subtiles (encore que) et que tout cela a pris du temps pour se mettre en place.

### Mais qu'est-ce qu'un druide ?

Ceux qu'on appelle chamans, druides, animistes et même certains polythéistes sont des personnes très proches de la mana. Il leur fut "infusé" un pouvoir conséquent sur elle en vue de créer, à terme, de nouveaux points focaux sur les ley lines. Ceci avait pour but de stabiliser la mana sur le plan terrestre et de n'ouvrir que certains canaux de mana possibles sur toute la surface de la terre.

Ainsi, si ils avaient réussi, les dragons n'auraient plus eu accès à la mana terrestre. Celle-ci n'étant alors plus accumulable, ni dans des structures géologiques, ni dans des objets. Les dolmens, cercles de pierres et autres lieux de culte devaient permettre de créer une sorte de verrou mystique, empêchant les mouvements (donc les accumulations) de mana en dehors de ces lieux.

Mais qu'est-ce qui aurait alors empêché les dragons d'aller se servir dans ces gardes manger tout prêts ? Les fidèles et les êtres divins qui pullulaient dans ces lieux.

De plus, en l'absence de la mère, les dragons n'auraient pas compris pas grand-chose à tous les bouleversements magiques qui en aurait découlé. Les

druides travaillaient au niveau primordial de la mana et avaient des rituels communs qui les faisaient entrer en résonance avec elle. Tout cela était bien différent de la vision draconique de la magie, très individualiste et figée. De plus, les principes métaphysiques de la magie druidique étaient vraiment très différents de ceux de la magie draconique.

Le dragon utilise la mana présente dans son corps (ou qui y transite après avoir brisé un réceptacle) tandis que le druide puise directement dans la mana ambiante. Et lorsque plusieurs druides sont présents au même endroit pour lancer le même sort, les effets s'en trouvent augmentés. Toute chose incompréhensible pour des dragons.

Seuls les liens fluviaux de Tougounska et Quetzalcoatl peuvent rivaliser en termes techniques avec les prodigieuses avancées des druides mais sûrement pas en terme d'efficacité.

### Les messies

Les messies avaient une autre fonction. Celle de concentrer les énergies (et donc la mana) individuelle des croyants pour faire d'autres être divins.

Ainsi, c'est par l'intermédiaire de Jésus que sont arrivés St Michel, St Georges etc.

En clair et sans décodeur, le chef de panthéon (le messie) permet à la mana, en lui fournissant une croyance forte et de nombreux fidèles dans la population, de créer d'autres êtres divins.

Ces fidèles, pas assez volontaires dans leur ensemble pour être investis directement par la mana, étaient utilisés pour concentrer des énergies dans la psychosphère afin de créer de nouveaux êtres divins mais aussi comme foyer de recrutement des futurs druides.

Tous les ingrédients étaient donc réunis pour mener une résistance correcte face aux dragons. Messies et druides en tête de file et êtres divins sur le terrain. Mais, comme quand tout plan se déroule sans accorcs, il y eu juste un petit problème. Mais c'est un secret bien gardé au fond des océans. Et les serpents de mer sont muets comme des carpes...

### Druide, c'est un métier

Un personnage druide est créé avec 3 points de caractéristiques pour un maximum de +3. Il possède aussi un métier au niveau expert ou un au niveau qualifié et un au niveau novice ainsi que deux hobbies au niveau averti. Mais surtout il dispose de quelques pouvoirs et compétences dû à son investissement par la mana.

Lorsqu'un personnage est investi par la mana, il se passe quelque chose de très particulier. Il entre en résonance avec la mana et devient capable de la détecter et de la manipuler.

Commençons par la détection de la mana. C'est un don mais surtout un métier. Ça paraît étrange soit, mais il y a bien des sourciers qui se font payer. Et ce n'est pas très différent en fait, juste un peu plus poussé dans le cas des druides. Et un don, ça se cultive sinon, ça ne sert à rien. Donc c'est un métier.

Parlons donc de ce métier de détection de la mana. Les caractéristiques utiles sont Perception, Intuition, Empathie et tutti quanti mais tous les jets se font en colonne difficile.

Au niveau débutant, le sorcier est capable de détecter la mana terrestre et ses fluctuations. Il est ainsi capable de donner l'emplacement des grandes quantités de mana telles que les ley lines et autres structures géologiques. Ainsi que les emplacements de séismes, de sources souterraines et de gisement d'or ou de pétrole. Mieux qu'un avion renifleur. Parlons portée de détection. Une cinquantaine de kilomètres paraît très raisonnable.

Au niveau qualifié, le druide arrive à détecter les formes "perverties" de la mana terrestre. C'est à dire celle contenue dans les réceptacles et dans le corps des êtres magiques. Et ceci, à vue et sur un petit jet réussi.

Au niveau expert, il arrive enfin à détecter la mana contenue dans le corps des dragons, celle qui est la plus éloignée de la mana terrestre.

### Le pouvoir

Parlons maintenant manipulation de mana. Le pouvoir qui différencie les druides des autres êtres hu-

maines et surtout des dragons classiques. Parlons de Magie.

À son investissement, le druide acquiert le pouvoir Magie au niveau 1. Ce pouvoir permet au druide de canaliser la mana environnante (dans une limite fixée par le niveau de son pouvoir et par la réserve de mana de l'endroit où il se trouve) et de l'utiliser pour lancer des sorts semblables aux sorts draconiques.

Ni le Druide, ni le lieu ne perd de point de Mana à cause d'un lancement de sort, le Druide aspire la Mana sur l'ensemble du réseau des Ley lines et pas seulement celle du lieu où il se trouve.

Niveau 1	5 points
Niveau 2	10 points
Niveau 3	15 points
Niveau 4	20 points

### Lancement de Sort

Pour lancer un sort, un druide additionne son Niveau de Magie et le bonus de son Métier de Druide (Novice, Qualifié, Expert) contre la difficulté en fonction de la puissance du sort. On considère qu'il fait un jet d'initiative, comme pour les souffles de dragon.

Un Druide ne se perfectionne pas dans le sort individuellement, la seule façon pour lui d'améliorer ses chances de réussite dans le lancement, c'est d'améliorer son Métier.

Le Druide ne masque pas ses sorts (jamais). Un Druide Qualifié peut, s'il le souhaite, doubler un des paramètres (temps d'effet, puissance, nombre de cibles, etc.) du sort en dépensant deux fois plus de Mana. Pour les sorts faisant des dégâts, cela revient à monter d'une catégorie (Moyenne à Importante). Bien sûr, le niveau de difficulté pour lancer le sort continue à suivre la table de difficulté normale.

Les sorts sont à apprendre de façon séparée. Un druide ayant le niveau 1 peut donc lancer des sorts jusqu'à concurrence de 5 points et avec le niveau 4, jusqu'à 20 points de mana sont accessibles.

Une autre spécialité des druides, c'est de combiner leurs pouvoirs. Vous me direz, les dragons aussi

savent combiner leurs sorts. C'est pas faux, mais ce sont de si gros égoïstes qu'ils le font rarement.

En plus, les druides font ça d'une façon très différente. Lorsqu'ils combinent leurs pouvoirs, ils additionnent leurs capacités. C'est tout.

Mais surtout, ça veut dire que deux druides au niveau 4 pourront lancer des sorts jusqu'à un total de 40 points de mana (tremblez !) alors qu'ils sont tout nus et pas particulièrement chez eux. Il suffit que les deux druide se trouvent sur une ligne et qu'ainsi ils tirent chacun 20 points de mana de la ligne. (Des druides tout nus, là, je tremble).

En revanche, pour lancer un sort à 50 points de mana, sur une zone neutre de mana (c'est à dire qui ne fournit que 9 points de mana au maximum), il faudra un minimum de 6 druides, chacun étant capable d'absorber au moins 9 points et pas plus à cause de la limitation de zone. (même si individuellement, sur un nexus ou un focus, il pourrait en absorber 40)

Au niveau 1, seuls des druides de même paradigme (en gros, pas un chaman indien et un druide celte ensemble) peuvent s'associer et ce avec un maximum de 5 participants.

Le nombre de participants augmente de 5 à chaque niveau (donc pour un maximum de 20 participants) et la limitation de paradigme saute au niveau 4.

Attention, seul compte le niveau du druide le plus faible. ceci peut expliquer pourquoi les druides d'un bon niveau ne voyait pas d'un très bon œil l'inclusion d'un petit jeune dans leurs rituels.

Le plus gros problème à l'heure actuelle, c'est que plus personne ne connaît les sorts druidiques. Donc, il n'y a plus personne pour les enseigner. Donc tout ce que vous venez de lire ne sert pas à grand chose sauf si vous voulez faire de super détecteur de pétrole dans vos campagnes.

Mais la mana à toujours plus d'un tour dans son sac.

### Evolution d'un druide

Comment un druide fait-il pour apprendre des sorts et évoluer dans ses pouvoirs ?

Ca, c'est une bonne question qui mérite une réponse approfondie.

Tout d'abord, les sorts. Jusqu'au niveau 4, un druide ne peut apprendre un sort que lorsqu'un autre druide du même paradigme le lui enseigne. Au niveau 4, ce même druide pourra travailler tout seul comme un grand dans son coin pendant une petite année à partir de ses idées pour en créer de nouveau. Il pourra aussi apprendre avec un tuteur d'un autre paradigme, ça va plus vite.

La durée d'apprentissage d'un sort dépend étroitement des compétences du tuteur et de l'étudiant. Tout ceci est repéré dans le petit tableau ci-après.

### Les sorts des druides

Posons les choses une fois pour toute. Il est hors de question de sortir une liste de plusieurs milliers de sorts. Un : ce n'est pas AD&D. Deux : j'ai autre chose à faire. Trois : Scales est un jeu où la maîtrise doit être la plus simple possible. Ca va ? C'est clair ?

Donc, dans un souci de clarté et de simplification, on va considérer que les druides disposent des mêmes sorts que les dragons. Seuls quelques rares sorts peuvent être rajoutés pour faire un peu plus couleur locale.

Changement de niveau	Nombre de réussites remarquables
de +0 à +1	2
de +1 à +2	4
de +2 à +3	8
de +3 à +4	16

## La CURE

---

### HOMO SAPIENS SAPIENS

Normalement, vous devriez reconnaître ce titre, c'est le nom de notre race, « l'homme sage sage ». Enfin « sage », pas forcément sous le sens de sensé, mais plutôt sous celui de pensant et cultivé. Et l'on voudrait nous faire croire qu'une race qui porte ce nom n'est pas au courant de la présence de Dragons (et ils commencent à être un paquet) parmi elle. Je rigole doucement. Bien sûr que l'humain est au courant de la présence des dragons, et cela depuis longtemps (enfin pas tant que ça).

### L'Histoire avec un grand H

En fait, le premier plus ou moins au courant de la présence draconique est l'ancien empire soviétique. Dans les années 60, à cause de la guerre froide entre les Etats-Unis et les l'URSS, la population du pays était très fortement fliquée. L'Union Soviétique possédait le plus vaste réseau mondial d'espions en tout genre et le funeste K.G.B associé au G.R.U (souvent en lutte d'ailleurs) était partout. De plus en Union Soviétique, tout le monde était surveillé (si on peut dire). C'était un pays sous contrôle.

Et dans ce contexte, un jeune Père Blanc ne passa pas au travers des mailles du filet. Il ne fut pas capturé vivant, mais les services scientifiques soviétiques s'aperçurent bien de sa nature. Et comme en plus les Soviétiques étaient très intéressés par tout ce qui touchaient au surnaturel, ils enquêtèrent sérieusement tout en verrouillant le secret de cette créature (et ils savaient verrouiller un secret à l'époque).

Mais à l'époque, les dragons étaient encore peu nombreux et les informations se firent attendre. Aussi, sur une inspiration risquée, mais assez judicieuse, le Secrétaire Général du Parti de l'époque, Brejnev se disant que cette chose n'était certainement pas américaine, il soupçonna une présence extra-terrestre. Considérant que l'événement dépassait le clivage avec les Etats-Unis, il appela lui-même l'actuel président en poste, soit Lyndon

Jonhson, pour lui demander s'il avait des informations. L'appel fut officieux, et seuls les deux chefs d'états furent au courant de cet échange. L'appel eut lieu au début de l'année 67.

Celui-ci confirma la présence d'extra-terrestres sur la planète. Bon, il confirme, mais en fait, il fait une grosse erreur.

Je m'explique : Roswell.

Et oui, c'est vrai, le 2 juillet 1947, un vaisseau s'est bien écrasé dans la région de Roswell, au nouveau Mexique. Bon, en gros, Lyndon décrit succinctement l'apparence des créatures retrouvées dans l'épave du vaisseau : de grosses créatures écailleuses, pleines de dents et de griffes et qui apparemment sont capables de prendre la forme des êtres humains. Les deux hommes, se rendant compte que probablement, il y avait des E.T. sur la Terre et qu'en plus ils sont en bonne santé, la situation est grave. (Pour l'apparence des créatures de Roswell, je fais en fait référence aux extra-terrestres d'un autre jeu de rôles que je trouve assez amusant, pour les accros, c'est Aliénoïd. Peut être qu'un jour je m'amuserai à l'adapter pour Scales). Pour info : le joli film d'autopsie d'un alien, c'est un faux. La gueule des gentils petits hommes gris avec des gros yeux, c'est un coup publicitaire. Étant donné qu'il y avait eu des fuites, le gouvernement à préférer faire de la désinformation en produisant ce film. Dans le pire des cas, voir une bestiole avec cette tronche peu agressive risque moins de paniquer la population, plutôt que voir un machin de plus de deux mètres, avec effectivement des bouches pleines de dents et de grosses griffes. Et puis, ça permet de focaliser l'attention des gens ailleurs que sur la réalité.

De cette discussion, émergera l'idée d'une coopération entre les deux états pour observer et potentiellement lutter contre une invasion extra-terrestre. C'est en Juin 67, lors de la rencontre de Kossyguine, le Premier ministre soviétique, et de Lyndon Jonhson que les bases d'une organisation sont je-

tées. Ça pour être jetées, elles sont jetées. N'oublions pas que les deux pays sont en pleine guerre froide, et ni l'un ni l'autre ne donnent d'indications trop précises. Par exemple, Jonhson refuse de livrer les secrets qu'ils ont découverts dans l'épave (et qui permettraient de grandes percées technologiques potentielles, notamment dans la fusion de l'homme et de la machine), et Kossyguine ne parlent pas des étrangetés génétiques (le métissage) de la créature. En fait, la seule véritable décision prise à ce moment-là, c'est le black-out complet sur la présence d'aliens. Ils se mettent d'accord pour que seules de toutes petites cellules secrètes enquêtent, et pour que le reste des administrations des deux pays ne soit pas mis au courant. De même, ils décident de ne pas prévenir les autres gouvernements. Les deux nations ont peur qu'à trop étendre le nombre de personne au courant, l'information ne filtre et que la population panique. Et finalement, chaque pays finit par enquêter tout seul dans son coin.

C'est avec Nixon, que les relations vont devenir plus cordiales. Ses services de renseignement détectent un accroissement de présence aliène dans le pays et il décide de réellement faire quelque chose. C'est lors de ces visites en URSS qu'il met au point avec Brejnev l'idée d'une coopération réelle entre les deux pays. Brejnev, se rendant compte aussi de l'extension du phénomène et surtout de l'infiltration aliène dans les secteurs du nucléaire, est tout à fait d'accord.

Ils décident de créer une organisation commune et ultra-secrète, la CURE. Et malgré son nom, ce n'est pas du tout un acronyme, c'est réellement considéré comme une cure pour soigner la planète des parasites extra-terrestres qui l'infectent (ceux qui connaissent comprendront, je suis fan, pour les autres l'Implacable). La CURE sera une petite cellule, composée d'une centaine d'hommes triés sur le volet, mélangeant des militaires et des scientifiques. Cette cellule et ses activités ne seront connues que des présidents, des Premiers ministres et des ministres des finances. Ce dernier étant chargé de trouver les énormes fonds nécessaires au bon fonctionnement de la cellule, mais aussi, d'empêcher les curieux de s'interroger sur

la disparition de si grosses sommes d'argent. De même, il ne pourra pas y avoir de secrets pour les membres de la cellule et les découvertes scientifiques de la cellule ne pourront pas sortir de la cellule pour être utilisées à des fins autres que la lutte contre les aliens. De même, toute information pouvant avoir trait aux extra-terrestres sera répercutée à la cellule. C'est ainsi que de nombreuses personnes envoient des informations à la CURE, en croyant travailler pour un autre service secret, et que ces mêmes services secrets donnent des informations à la CURE croyant les partager avec d'autres services. La CURE devint une super banque de données, ayant des contacts dans tous les milieux, se chargeant de collecter le maximum d'informations. D'ailleurs pour cela, elle pirate quasiment tous les systèmes informatiques existants (sauf the Claw, Houdinet, et quelques autres). Ensuite avec toutes ces infos, elle se charge de faire des recoupements pour savoir qu'elle est la situation exacte des dragons sur la terre, et ce qu'ils y font. C'est d'ailleurs à cette période qu'elle s'est rendu compte du premier quiproquo, les deux chefs d'états ne parlaient pas des mêmes créatures.

Simultanément, à cause de l'inquiétude de Brejnev concernant le nucléaire, il est décidé de commencer une relative limitation de l'armement nucléaire.

Ça y est, une véritable coopération démarre entre les deux pays. Et bien que les moyens d'actions soient encore limités à cause de la discrétion nécessaire, la cellule progresse.

C'est ensuite le président Carter qui décidera d'avertir la France, l'Angleterre, l'Allemagne, le Canada et le Japon de la présence des extra-terrestres, ainsi que de les incorporer à la CURE. En revanche, l'Union Soviétique s'opposa formellement à mettre la Chine dans la confidence. Par répercussion, la CURE grossit, mais à l'échelle d'un état, elle restait encore toute petite.

Donc petit à petit, les informations arrivèrent.

### La période moderne

La CURE, dans les années 80 lança un signal d'alarme : les phénomènes étranges et les indications d'une présence de plus en massive d'aliens

devenaient de plus en plus préoccupants. Il lui fallait plus de moyens pour pouvoir continuer à travailler efficacement, et pour développer au plus vite une technologie lui permettant de lutter efficacement contre les extra-terrestres. Et là, le président Reagan eut une idée de génie : la guerre des étoiles. En gros, l'installation de satellites tueurs pour détruire les méchants missiles nucléaires soviétiques. Tout le monde savait que c'était impossible, mais avec une bonne publicité, cela passa comme une lettre à la poste. Et ainsi, des budgets absolument pharamineux purent être dégagés aux Etats-Unis et en URSS, budgets dont une grande partie arrivait sur le compte de la CURE. Grâce à cet afflux massif d'argent, la CURE développa la cybernétique (voir l'extension). Bon, cela eut bien sûr quelques répercussion, notamment sur l'URSS. Le pays ne réussit pas à supporter la dépense et l'empire soviétique s'écroula. Heureusement, la cellule était tellement petite, qu'elle resta exclusivement connue du nouvel état Russe.

Ensuite, dans les années 80 et 90, la connaissance de ces soi-disant aliens progressa à pas de géant et cela pour une raison primordiale : le développement des moyens de communications. Tout d'abord, il y a le réseau d'écoute Echelon, qui permet de chopper quasiment tout ce qui passe par les ondes. Et vous le savez, les dragons et créatures magiques qui se sentent tranquilles ne sont pas forcément super discrètes au téléphone. Et comme en plus, il y a de plus en plus de dragons et de créatures magiques, il y a de plus en plus d'informations qui circulent. Et la CURE en profite largement. Ensuite il y a Internet. N'oublions pas qu'à l'origine Internet était un réseau purement militaire, et bien qu'ensuite il se soit étendu, le noyau de base était sous contrôle de l'armée américaine. La CURE, en anticipant l'extension du réseau, s'est gardé ses propres raccourcis, ses propres accès privilégiés. Finalement, même si elle n'arrive pas à percer les défenses de The Claw et des autres réseaux affiliés aux dragons, elle sait que ces réseaux existent, elle sait aussi quel est son taux de participation et plus ou moins le nombre de connexions qu'il peut exister. Et comme tous les dragons ont un accès, c'est une source d'information extrême-

ment précieuse. Peu précise, mais qui donne un bon aperçu de l'extension des dragons. Ainsi que des alchimistes.

C'est grâce à ces multiples moyens d'informations que la CURE en est venue à connaître la présence des Grands-Pères, l'existence des Technomanciens, la présence de Velkan et de ses Nouveaux-Nés et des créatures magiques avec leur gestalt. Mais elle n'est pas, à priori, au courant des divers secrets.

Ensuite, en enquêtant, elle a réussi à localiser plusieurs dragons.

Et à la différence des dragons, la CURE a conscience de l'empire de la Mc Keenan & Dodge. Mais, même si elle sait que normalement cette organisation est plus ou moins opposée aux dragons, elle considère, quand même, que de trop nombreuses corrélations ont eu lieu entre elle et les dragons pour lui faire confiance. Pour l'instant, la CURE n'a qu'une idée imprécise de la Mc Keenan, et elle enquête sur elle aussi sérieusement que sur les dragons. Mais elle s'attaquera peut-être un jour à elle, et si elle le fait, se sera plutôt économiquement. J'attends avec impatience le jour où quasiment en simultanée les filiales de la Mc Keenan subiront un contrôle fiscal généralisé sur l'ensemble des pays liés à la CURE. Ou une attaque par le biais de la loi contre les monopoles.

A l'heure actuelle, la CURE a développé une technologie qu'elle estime suffisante pour attaquer directement les dragons et il est bien possible que d'ici peu quelques dragons se fassent enlever pour raisons d'examen.

Bien sûr, les autres services secrets de chacun des états concernés savent qu'il existe quelque chose, ils sentent bien la présence de la CURE, ne serait-ce que par les mouvements monétaires ou par le fait que certaines de leurs enquêtes leur sont brutalement enlevées sur décision de la plus haute instance. Mais la dernière fois que le patron du F.B.I. a protesté, il a reçu un coup de téléphone du président des Etats-Unis lui-même, et la discussion fut courte. Plus ou moins : « I'm the Président, your président, your boss, and you ferme ton gueule (in french). »

Une petite anecdote amusante, c'est quand le vaisseau spatial passa sous contrôle de la CURE, les

militaires se plaignirent que le matériel passait aux mains de la CIA, alors que juste au même moment, la CIA se plaignait que l'armée refusait de lui communiquer les informations sur le contenu du hangar 51.

En terme d'utilisation en jeu, la CURE peut s'investir de différentes façons. Mais attention, quelle que soit la façon, sa priorité absolue, c'est le secret sur son existence, la présence de dragon et de tout ce qui va avec, et parallèlement sur ce qu'il y avait dans la soucoupe de Roswell. Elle pousse le détail tellement loin que les agents sur le terrain qui ne peuvent pas être récupérés sont abattus. Pour cela, chaque agent en mission extérieure porte sur lui une charge de thermite (explosif incendiaire, environ 3 000 degrés centigrades, déclenchable à distance) autant dire qu'il ne reste pas grand-chose des corps. En dehors de ça, il essaye généralement de récupérer les corps. Le départ dans un grand jet de flamme est quand même la solution extrême. De même, les journalistes et témoins éventuels sont, quand c'est possible, fait passer pour de joyeux dingues ou alors ils ont bêtement un accident.

En revanche, elle est un peu sur les dents actuellement, le bassin de mana qui a fait boum ne lui est pas passé inaperçu et ça l'inquiète quand même un peu. Elle peut s'amuser à faire croire aux dragons que les technomanciens se sont lancés dans une éradication à grande échelle, elle peut faire passer des infos sur la Mc Keenan. Elle peut attaquer financièrement les empires des dragons, elle peut donner des informations aux chasseurs de dragons. En fait, elle peut s'amuser à jouer les troubles fêtes en montant différents protagonistes les uns contre les autres, ou alors à monter de petites actions ponctuelles. Dans tous les cas, elle n'est pas à l'heure actuelle conçue pour des actions de grande envergure.

Pour l'instant, on peut estimer que la CURE est constituée d'environ 500 personnes. Ces gens sont la crème de la crème, que se soit scientifiquement, militairement ou espionnement – si je puis dire. Régulièrement, le personnel est soumis à un test ADN, et la plupart du temps, de toute façon, les personnes n'ont aucun contact avec l'extérieur. Les forces de frappes et les enquêteurs, qui sont portés

à fréquenter le monde extérieur plus souvent, sont constitués de gens déclarés décédés, avec les empreintes digitales effacées, les mâchoires refaites et dont les divers dossiers médicaux et autres qui ont pu exister ont été effacés. D'ailleurs, ce sont en général des orphelins sans attaches familiales.

Souvent, ils utilisent les MIB, ou leurs équivalents. Ces personnages hautement médiatiques sont de simples agents d'un service quelconque que l'on envoie sur le terrain comme diversion, pendant que les véritables agents sont sous de vraies fausses identités discrètes. En plus, leurs papiers et leurs couvertures sont toujours soigneusement étudiés. D'ailleurs, leurs papiers sont des vrais.

En terme d'équipement sur le terrain, on peut considérer que les simples enquêteurs sont cybernétisés (ou biotech) pour une valeur de 1 à 2 points de Sensibilité, par contre les forces de frappe sont à la limite des 4 points de Sensibilités (et il n'y a pas de cybernétique propre) et leur équipement peut aller jusqu'à des armes lasers ou mono-filament. En gros, les équipes de choc n'ont que la Sensibilité pour les limiter dans l'équipement. Je dirai plus ou moins qu'ils sont NT 6 en cybernétique et NT 7 en Biotechnologie (voir Aliénoïd, ils sont très balaises en biotech). Mais si vous le voulez, mettez encore plus balaise.

De plus, ils peuvent avoir accès à n'importe quel équipement militaire classique et avoir toutes les autorisations qu'ils veulent. Leurs identités sont toujours vérifiables, qu'ils soient de la CIA, du FBI, de la DGSE, du MI6, des services russes, de la police, de l'armée et tout et tout. Raisons d'Etat est en extrême limite leur phrase favorite. De même, ils ont accès à du matériel étrange et sophistiqué que vous pouvez vous amuser à faire avec l'extension Matériel.

Leur base est située dans un asile d'aliéné, c'est le Sanatorium Folcroft, à quelques kilomètres de Rye dans l'état de New York. Ne vous y trompez pas, c'est un véritable asile avec une activité médicale tout à fait normale (en plus ça permet de soigner les soldats qui ont été trop cybernétisés), mais en fait, c'est là que tout ce passe. Le sanatorium possède les quatre ordinateurs les plus puissants au monde, les sous-sols sont des laboratoires et des

salles d'entraînements. Et le directeur s'appelle le Docteur Harold Smith, un génie de l'informatique, ancien agent de la CIA, et optionnellement, un mec capable de pisser des glaçons en plein milieu du Sahara.

N'oubliez pas, quasiment tous les secrets du monde de Scales leur sont inconnus. Ils sont incapables

de situer avec précision l'emplacement des Grands-Pères, Midgard est inconnu, les êtres divins aussi, ils ne connaissent pas toutes les organisations d'êtres magiques et ainsi de suite. Mais ça y est, l'humanité entre dans la partie, et elle aussi elle a des moyens.

# Le Vatican

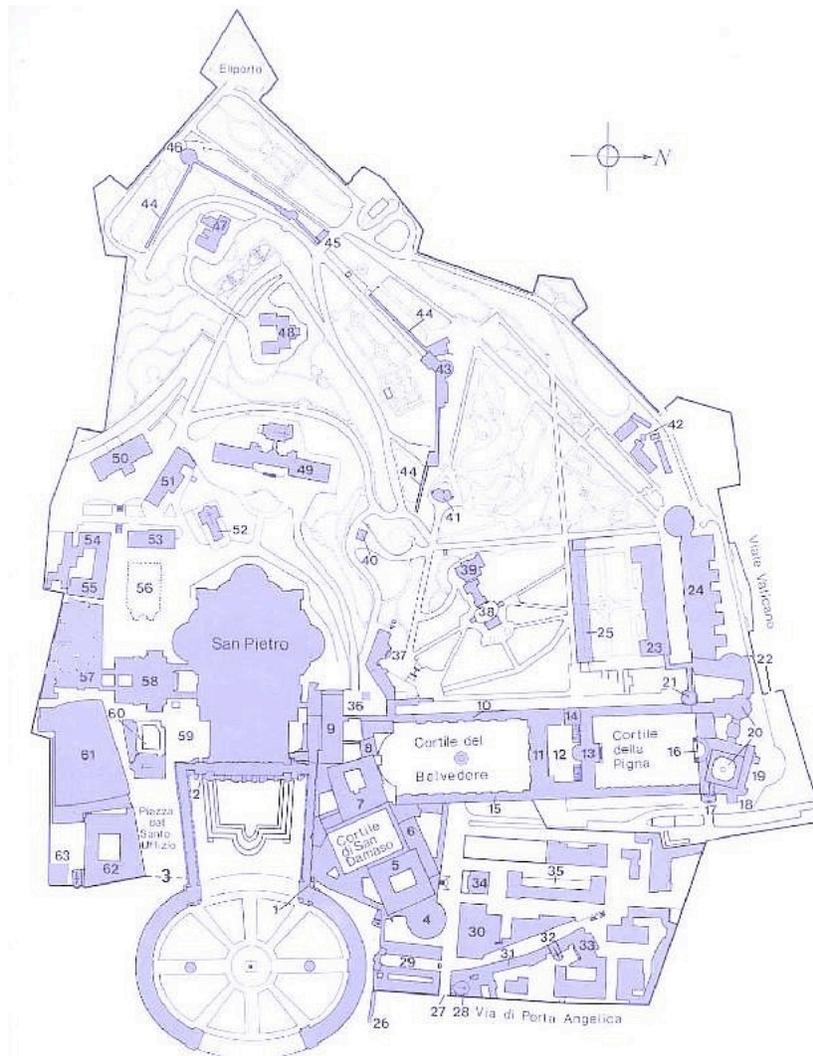


Ça va peut être vous étonner, mais l'église chrétienne est tout à fait au courant que les créatures magiques et les dragons ont existé. Il suffit de voir dans les écrits : St Michel ou St Georges terrassant le dragon. Le seul truc, c'est que ça fait plus de 8 siècles qu'on n'a vu aucune créature magique ou dragon. Donc l'église a estimé que le problème était réglé. A l'heure actuelle, ou les personnes au courant pensent que c'était des légendes, ou elles pensent carrément qu'il n'y a plus de créature magique sur terre. L'église n'est, à l'heure actuelle, pas du tout au courant du réveil des dragons et de la réapparition des créatures féériques.

Mais comme l'église est une structure de tradition, elle conserve en son sein un Ordre de Chevalerie

chargée de faire la chasse aux « monstres ». Cet Ordre est celui de La Chevalerie Dorée, pour l'instant il n'y a qu'une dizaine de Chevaliers qui se tournent les pouces et qui s'entraînent aux frais du contribuable. Bien sûr, comme ils n'ont rien à faire, les Chevaliers servent aussi comme personnel d'entretien dans la Cité Sainte. Personne, sauf le cardinal chargé de diriger l'Ordre, ne sait plus à quoi peuvent bien servir ces personnes, on pense que se sont des prêtres chargés du ménage, de la plomberie et autres. Ils font parti du décors depuis tellement longtemps que la plupart des membres du clergé ont oublié leur mission de base : la chasse aux créatures magiques.

La Cité Vaticane



**Légende**

1. Porte de Bronze, Escalier de Pie IX et Escalier Royal
2. Arc des Clochers
3. Accès du "Petriano"
4. Tour de Nicolas V (Siège du "IOR")
5. Palais de Sixte V (Résidence du Saint-Père)
6. Palais de Grégoire XIII
7. Palais médiévaux (Secrétairerie d'État)
8. Donjon Borgia
9. Chapelle Sixtine, avec en dessous une belle salle de lecture
10. Aile du Ligorio
11. Aile de Sixte V (Bibliothèque Apostolique), contient environ 600 000 manuscrits, 7000 incunables et plus d'1 million d'imprimés.
12. Cour de la Bibliothèque
13. Aile du Musée Chiaramonti. Contient aussi nombre d'objets anciens : pierres gravées, sarcophages, bijoux précieux, figurines, verres gravés etc. (dont certains sont très certainement des réceptacles).
14. Tour des Vents, Archives Secrètes
15. Aile du Bramante
16. Conque de la Pigne
17. Fontaine de la Galée
18. Escalier du Bramante
19. Palais du Belvédère
20. Musée Pio-Clementino, contient entre autres des sculptures grecques et romaines
21. Cour des quatre gilles
22. Entrées/Sortie des Musées du Vatican
23. Pinacothèque vaticane, contient le Musée grégorien et le Musée grégorien étrusque et contient près de 500 tableaux du XIe au XVIIIe siècle
24. Musée Gregoriano profane, Musée Pio chrétien et Musée missionnaire ethnologique, contient des œuvres des catacombes et des anciennes basiliques.
25. Musée des voitures
26. "Il Passetto"
27. Accès de Ste. Anne
28. Église paroissiale Ste. Anna "dei Palafrenieri"
29. Caserne de la Garde Suisse
30. Typographie vaticane, Super-marché
31. Service d'assistance du Saint-Père
32. Église du San Pellegrino
33. "L'Osservatore Romano"
34. Postes vaticanes (Siège central)
35. Pharmacie vaticane, Services de santé, Centre de télévision, Central téléphonique
36. Place du Four
37. Fontaine du St. Sacrement
38. Casina di Pio IV
39. Académie pontificale des Sciences
40. Maison du Jardinier
41. Fontaine de l'Aigle
42. Tour du Gallinaro
43. Direction technique de Radio Vatican
44. Fragments de l'enceinte Léonienne
45. Grotte de Lourdes
46. Tour St. Jean
47. Centre de transmission Marconi du Radio Vatican
48. Collège éthiopien
49. Palais du Governatorat de l'État de la Cité du Vatican
50. Gare
51. Académie de mosaïque, Nouveau parking souterrain
52. Église St. Étienne des Abyssins
53. Palais du Tribunal, Gendarmerie
54. Palais de l'Archiprêtre
55. Palais St. Charles
56. Place Ste. Marthe
57. Domus Sanctae Marthae
58. Sacristie de St. Pierre, Palais du Chapitre, Musée du Trésor
59. Place des Protomartyrs
60. Collège et Cimetière Teutonique
61. Salle des audiences pontificales Paul VI
62. Palazzo del Sant'Ufficio
63. Hospice "Dono di Maria"

## Géographie du Vatican

---

### Géographie

La surface du Vatican représente environ 44 hectares, avec une longueur maximum de 1,045 kilomètre et une largeur de 850 mètres.

La zone est un ensemble de bâtiments (palais, églises, etc.) plongés au milieu de verdure.

Il n'y a qu'un peu plus d'un millier de résidents permanents au Vatican et ce sont quasiment toujours des membres de l'Eglise. Mais le nombre de personnes qui travaillent régulièrement au St Siège est bien plus grand (environ 45000).

La sécurité intérieure est assurée par la gendarmerie de l'Etat du Vatican et la Garde Suisse Pontificale. Si la gendarmerie est peu importante, je vais m'étendre un peu plus sur la Garde Suisse.

Elle est composée de 100 soldats, qui s'engagent pour un service de deux ans. Il faut être chrétien, célibataire. Et si les costumes que les soldats de la Garde Suisse portent vous font sourire, c'est normal. Mais ne rigolez pas trop, ce sont des soldats professionnels, et ils sont tout à fait capables d'utiliser toutes les armes modernes en cas de nécessité. Même si leur rôle principal est de faire joli, et de rester statique à garder différents endroits, ils sont tout à fait capables de réagir promptement en cas de problème. Bien sûr, étant donné le lieu, ils agissent toujours selon les règles de la politesse et vous prendront rarement par la peau des fesses pour vous jeter dehors. Mais ils sont efficaces.

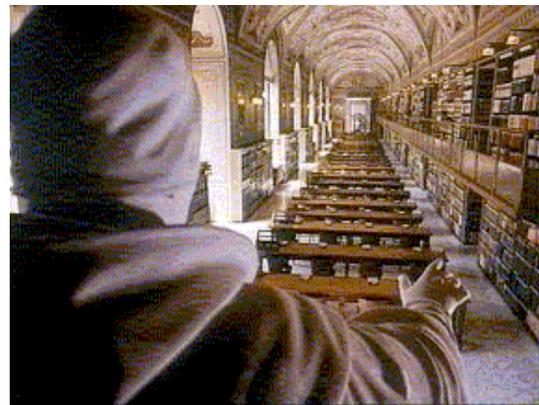
Les services internes de police du Vatican sont en relation permanente avec la police italienne via un Inspectorat de Sécurité Publique qui sert de liaison entre le Vatican et la police italienne.

### Les finances

L'Eglise est riche, très riche. Tout le monde le sait. Mais en fait, elle n'est riche que par son patrimoine, en terme de liquidité, d'argent qui peut circuler, l'Eglise est pauvre. Ce qui fait que les fonds monétaires de l'Eglise sont faibles, elle ne peut que difficilement dégager de grosses sommes d'argent. Evi-

demment, si jamais elle décidait de vendre tous ses biens (œuvres d'art, bâtiments et terrains) cela représenterait une fortune colossale, mais comme ce n'est pas dans l'optique de l'Eglise, on peut considérer que l'argent ne coule pas à flot.

### Bibliothèque



La Bibliothèque n'est pas en accès libre, il faut une recommandation d'une Université pour y avoir accès, expliquer quel est le projet scientifique qui motive la demande et justifier d'une qualité de chercheur.

Il y a peu, quelques années, une superbe salle de lecture a été aménagée sous la Chapelle Sixtine. Bien évidemment, les documents consultés ne peuvent pas sortir de l'enceinte des bâtiments et les chercheurs ne peuvent se balader tranquillement au milieu des étagères, ils font la demande d'un livre et un assistant va les chercher pour qu'il puisse être consulté dans la salle de lecture.

Il existe plusieurs index, mais ils ne sont pas forcément complets. L'informatisation des index est en cours de route. Comme un inventaire complet, une mise à jour des index et l'informatisation coûtent très cher et que les moyens financiers (notamment en liquidités) de la Bibliothèque Vaticane sont limités, ça reste quand même un peu un parcours du combattant pour trouver ce que l'on cherche.

Les documents sont simplement mis sur de superbes étagères en bois.

En tout la Bibliothèque apostolique contient environ :

β 2,000,000 de livres imprimés, incluant 8000 incunables (livres imprimés avant 1500).

β 75,000 manuscrits en Latin, Grecque, Arabe, Hébreu, Perse, Ethiopien, et Syrien à partir du second siècle.

β 65,000 unités de volumes d'archives en 23 dépôts.

β 100,000 imprimés, gravures, cartes et dessins.

β 330,000 pièces et médailles grecques, Romaines, et papales.

### **Les Archives Secrètes**

Malgré leur nom très accrocheur, elles ne contiennent quasiment que des documents internes à l'Eglise. Elles comptent environ 60 000 volumes, cassettes et tiroirs qui contiennent des Actes, des Lettres, des Rapports, des Protocoles, des Minutes, des Registres et autres documents. Autant dire, que comme la gestion du patrimoine n'a pas toujours été optimum, c'est une sorte de vrai labyrinthe pour s'y retrouver. Bien sûr, d'un point de vue historique, c'est une source très importante d'informa-

tion pour les chercheurs, mais il n'est pas, si ce n'est impossible, facile d'y avoir accès. Elles sont gérées par un Archiviste, son secrétaire et cinq assistants archivistes. De plus il y a un garde qui veille à vérifier qui passe par la Porte de la Tour des Quatre Vents.

### **Les Musées**

Autant dire que les Musées du Vatican forment un des plus beaux ensemble historique du monde, et très certainement, une des plus grandes sources de Réceptacle de la planète. C'est d'ailleurs la raison première pour laquelle les dragons rouges sont fortement infiltrés dans la Cité Vaticane. Il y a trop de chose pour en faire ici une description complète, mais vous pouvez estimer qu'il existe des œuvres d'art d'à peu près toutes les origines et de toutes les époques.

Comme la gestion des musées, notamment les fonds monétaires, n'est pas sous la direction directe du St Siège, Vermithrax fait régulièrement des dons pour l'achat d'œuvres. Ainsi, il sait où ça va, et en plus il peut agir ainsi en toute discrétion.

## L'ordre de la chevalerie doré constantinienne

### Historique

Ordre de la Chevalerie Dorée Constantinienne (dorée car les membres portaient une fine chaîne en or avec le labarum). Fondée par l'Empereur Romain Constantin en 312, après l'unification de l'Empire Romain. On dit que Constantin vit une croix dans le ciel qui lui annonça la victoire contre Maxence. Cette croix portait les mots « In Hoc Signo Vinctes ». En remerciement pour la victoire, Constantin créa le premier ordre de chevalerie de l'histoire, il fit apposer sur les armures la devise et utilisa le labarum XP. A l'origine, l'ordre était de cinquante chevaliers. Petite précision, Constantin fut le premier Empereur Romain reconnaissant la religion chrétienne, en plus sa mère était chrétienne.



le labarum en médaillon

### Vision jeu de rôles

Au fil du temps l'ordre se scinda en deux ordres : la Chevalerie Dorée Constantinienne et l'Ordre Sacré Constantinien de St Georges. Le second s'occupait (et s'occupe toujours d'affaires humaines) et le premier se consacra à la chasse aux créatures magiques.

A l'heure actuelle la Chevalerie Dorée existe encore, mais même si elle est logée au Vatican, il n'y a plus qu'une dizaine de Chevaliers. On peut dire que l'Ordre est quasiment passé aux oubliettes. Sa mission d'origine, après la scission avec l'Ordre Sacré Constantinien de St Georges, était tout bêtement d'éliminer toutes les créatures magiques, étant reconnu qu'elles dépendaient du démon et pas du seigneur et qu'elles n'avaient pas d'âme qui puisse être rachetée. Alors, si avant le XIIème siècle, l'Ordre tombait de temps en temps sur une

créature, on peut dire qu'après le XIIème siècle, il ne trouva plus rien. En gros, ça fait 8 siècles que les membres de l'ordre se tournent les pouces, ce qui fait que l'Ordre ne sert plus à rien depuis ce temps. Et un truc qui ne sert à rien, forcément, sur huit siècles, on finit un peu par l'oublier.

Voilà, mais en fait, l'église va prendre conscience du retour des dragons et des créatures magiques dans cette campagne, même si elle les met dans la même catégorie. L'Ordre de la Chevalerie Dorée va sortir des oubliettes et recruter les cinquante membres qui constitueront l'ensemble de la chasse cléricale. En parallèle, le Monastère de Saint Dumas, va aussi sortir des oubliettes et l'église va se rappeler qu'il existe. Par contre, l'église ne compte pas avertir la population ou les gouvernements, elle souhaite régler ça en interne et éviter ainsi une panique générale.

Au présent, (avant la Campagne : Jeux de Pistes) l'Ordre est constitué de dix chevaliers. Par un intense fait du hasard, sur ces dix chevaliers, trois sont suffisamment fanatiques pour que la mana les investisse. C'est pourquoi, après la libération de la mana du puits de Quet, ils vont se transformer en Etres Divins. Autant dire, qu'avoir trois personnes qui acquièrent des pouvoirs surhumains presque en simultané avec la découverte que des créatures existent encore, a de quoi conforter les membres de l'Ordre dans le bien fondée de leur mission divine. Les dix chevaliers sont tous militaires débutants (il y a un entraînement avec les gardes suisses obligatoire), mais qu'autrement ils ont tous un métier en Expert dans la plomberie, ou la maçonnerie ou l'électricité etc. (et se sont tous des maîtres absolus dans l'utilisation du balai).

Comment devient-on Chevalier de l'Ordre de la Chevalerie Dorée Constantinienne ? En soit, c'est assez simple :

**1er.** Emmerder suffisamment longtemps un Curé en lui disant que vous êtes un membre indispensable et que vous êtes sûr que votre action appor-

tera plein de bienfaits à l'Eglise. Celui-ci (à bout de force) vous enverra sur le Cardinal M'Bongo pour vous trouver une occupation.

**2e.** Rencontrer M'Bongo, et lui casser les pieds suffisamment longtemps en lui disant que vous êtes indispensable et que vous voulez absolument faire quelque chose pour le bienfait de l'Eglise.

**3e .** Si vous êtes inaptes à devenir prêtre (pour une tendance à la violence, au racisme, par manque de compétences intellectuelles, par impossibilité de maintenir le vœu de chasteté, etc.) ou d'occuper une place vraiment utile dans l'organisation cléricale (pour les mêmes raisons), le Cardinal M'Bongo finira par vous proposer de devenir Chevalier de l'Ordre de la Chevalerie Dorée Constantiniennne.

**4e.** Etre à la limite (et parfois carrément) fanatique, être sûr de votre propre importance, du moins suffisamment pour ne pas vous rendre compte que devenir Chevalier est un moyen pour l'Eglise de vous placer sur une voie de garage et de vous garder à l'œil et surtout pour vous empêcher de continuer à embêter le monde, et aussi de vous empêcher, peut être, de faire des bêtises au nom de l'Eglise. Le Cardinal M'Bongo est aussi médecin psychiatre, et il est tout à fait qualifié pour traiter votre cas.

Si vous remplissez ces quatre conditions, vous aurez l'honneur (et souvent vous le prendrez comme tel) de faire partie des Chevaliers de l'Ordre de la Chevalerie Dorée Constantiniennne, et votre tâche (si vous l'acceptez) sera de protéger l'Eglise des créatures malignes qui mettent son existence en péril. Bien sûr, on ne vous précisera pas que des créatures ça fait plus de 8 siècles qu'on n'en a vu une. Bien sûr, le fait de transformer des Chevaliers en « balayeurs » peut être surprenant, mais on en a vu d'autres. M'Bong utilise les techniques des sectes pour les faire travailler et leur apprendre un métier qui pourra leur être utile une fois qu'ils auront de nouveau les pieds sur terre, un peu comme un gourou fait faire n'importe quoi aux membres de sa congrégation qui sont sous son emprise (mais pas

dans les mêmes buts). Bien que dans ce cas précis, il fasse ça pour le bien des personnes, en tant que psychiatre il utilise en parallèle des techniques de déconditionnement pour que petit à petit les gens se rendent compte de leur attitude bizarre et qu'ainsi, ils puissent retrouver une vie sociale normale. Et on peut dire, que M'Bong a déjà réussi à refaire prendre pied dans la réalité à nombre de personnes. Certaines, une fois la prise de conscience faite, sont reparties, d'autres sont restées puisqu'un travail plus intéressant leur est souvent fourni une fois la psychothérapie finie. Et M'Bong assure le suivi psychiatrique de ses anciens patients.

## Avenir

(après la campagne : Jeux de Piste)

Bien sûr, cette méthode de sélection va évoluer après la redécouverte par l'Eglise de représentants du Malin. Le Vatican va recruter ses cinquante membres parmi d'anciens soldats ayant la foi, et ils subiront un entraînement militaire intensif. Mais cela prendra plusieurs années avant que l'Ordre ne retrouve une efficacité réelle.

Encore plus tard, les actions « musclées » de l'Ordre créeront une dissension au sein du clergé. Certains membres seront tout prêts à accepter le fait que les créatures ont une âme (après tout, même si ça fait peu de temps, il est reconnu que les femmes en ont une), mais la majorité restera quand même pour une action musclée (peut être influencée par la Mana). Mais les statuts de l'Ordre changeront, ses membres devront faire extrêmement attention à ne pas faire de dommages collatéraux, l'Eglise étant une œuvre de paix, il sera hors de question que des victimes innocentes en pâtissent. Les membres de l'Ordre suivront de toute façon toutes les directives du Vatican, trop heureux d'appartenir à la grande famille chrétienne et d'y avoir enfin une place importante.

## Moyens

Par contre l'Ordre jouira d'une structure d'information énorme et de moyens financiers colossaux

(grâce notamment à l'Opus Déi). Et chaque diocèse se devra d'apporter son aide si un membre de l'Ordre le demande.

De plus, l'Ordre possède encore une vingtaine d'épées forgées par l'Ordre de St Dumas, elles sont toutes de qualité Remarquable, mais ne possèdent aucun pouvoir. Le sceau du monastère de St Dumas est gravé sur toutes les épées. Plus tout le matériel possible pour faire la chasse aux créatures : armes variées et multiples, véhicules, moyens de communication, aides sur le terrain.

Les cinquante soldats de Dieu (c'est ainsi qu'ils seront appelés) se répartiront en cinq équipes de dix, une équipe par continent. Et ils interviendront quand il sera fait note de la présence possible d'une créature. Ponctuellement, si le morceau semble trop gros, les équipes peuvent s'associer pour se prêter main forte.

Il n'existe à l'heure actuelle, et pour un temps certain, que trois membres de l'Ordre qui sont des êtres divins. Le fait qu'il en ait trois est déjà une très forte proportion. Le phénomène d'une aussi forte présence s'explique pour différentes raisons, la première étant que le St Siège est le St Siège,

c'est le symbole de la chrétienté. Ensuite, la Cité du Vatican repose sur un Carrefour de mana. Ces deux éléments, mis ensembles, expliquent la forte quantité d'êtres divins qui se sont révélés en cet endroit.

**Paulo Vitti** (avatar de St Georges)

Caractéristiques : Force 3, Endurance 2, Agilité 2, Volonté 1

Pouvoirs : Majoration Force 1, Majoration Endurance 1, Résistance au feu 1, Combativité +1, Armure 2

**Sergio Capriati** (avatar de l'Archange Michel)

Caractéristiques : Force 3, Endurance 3, Agilité 2

Pouvoirs : Majoration Force 2, Majoration Endurance 2, Combativité +2

**Miroslav Krackwinsky** (avatar de l'Archange Gabriel)

Caractéristiques : Force 1, Endurance 1, Agilité 2, Précision 2, Perception 2

Pouvoirs : Majoration Force 1, Majoration Endurance 1, Majoration Précision 1, Majoration Perception 2, Compétence Combat à l'épée 1.



## Les relations de l'église

---

### L'Ordre de St Dumas

Autant dire qu'avant la campagne, le Monastère de St Dumas était considéré comme beaucoup de petits monastères dans le monde. C'est à dire qu'on se tient au courant, et que tant que tout va bien, on ne fait pas grand chose. Et ce, d'autant plus que le Monastère fonctionne en autarcie, et qu'il n'a absolument pas besoin des subsides de l'Eglise et qu'il paye sa dîme annuelle au clergé. Bien que connaissant les capacités de forgeron et plus ou moins l'historique du monastère, l'Eglise considère que c'est plus du folklore qu'autre chose.

Mais après, sa position va changer. A la relecture des documents et en s'interrogeant sur la signature des épées, l'Eglise va arriver à la conclusion qui s'impose : l'Ordre de St Dumas est capable de forger des armes pour éliminer les dragons. Donc, le clergé va tenter de faire pression pour que l'Ordre de St Dumas produise plus d'équipement, histoire de pouvoir équiper une petite armée.

Mais, comme l'Ordre de St Dumas prône la paix (du moins maintenant), il va faire un peu sa mauvaise tête. Arguant le fait que les forgerons possédant le secret de la fabrication des épées sont peu nombreux et qu'ils ne sont pas sûr de pouvoir produire de nouvelles armes en série. Le monastère traînera vraiment les pieds, et en fait, il ne fera pas grand chose pour fournir des armes à l'Eglise. Il ne fera réellement qu'une chose, si l'Eglise le souhaite, le monastère pourra fournir de quoi équiper en épée les cinquante membres de l'Ordre de la Chevalerie Dorée Constantinienne, mais que cela prendra très longtemps. Les choses étant ce qu'elles sont, les armes de St Dumas ne sont pas prêtes à être produites en série, et tous les membres de la Chevalerie Dorée, ne sont pas prêts à être équipés de leur épée tueuse de dragon. Déjà, le Monastère de St Dumas refuse de donner celles qui sont déjà forgées, ensuite, il faudra le temps pour former d'autres moines à la forge d'armes (et ça peut prendre très longtemps pour faire un bon forgeron). Donc, on peut estimer que le monastère

produira quatre ou cinq épées par an pour le compte de l'Eglise.

Avec le côté tranquille qui le caractérise, ce sera même l'Ordre de St Duma qui lancera la fronde pacifiste dans le clergé. Expliquant que tout le monde est créature du seigneur et que peut être, il serait temps de réviser les anciens jugements sur les créatures magiques. Heureusement pour lui, le mouvement pacifiste va avoir un relatif écho au sein de l'Eglise, ce qui permettra à l'Ordre de St Dumas d'avoir des protections qui lui permettront d'exister sous sa forme actuelle. Autrement, il est certain qu'au bout d'un moment, l'Ordre de St Dumas aurait été mis au pied du mur, soit il fournit des armes, soit il est dissout.

Si cela vous amuse, dans l'avenir, il sera d'ailleurs toujours possible de créer une scission entre l'Ordre de St Dumas et l'Eglise.

### L'Ordre des Chevaliers de la Lumière.

Autant le dire tout de suite, les chevaliers de la Lumière ont peu de choses à voir avec un véritable ordre religieux. Ils ne sont même pas structurés mais ce sont plutôt un galaxie de sous-groupes et de groupuscules. On les regroupera quand même pour la clarté du discours

Avant la campagne, l'Eglise considérait cet Ordre comme un groupe d'illuminés et elle n'entretenait officiellement aucun contact avec lui. Seuls quelques prêtres particulièrement extrémistes pouvaient avoir des contacts avec lui.

Après la campagne, c'est différent. L'Eglise va prendre contact officiellement (du moins dans le cadre privé) avec les Chevaliers de la Lumière. Mais bon, l'entente ne pourra pas être qualifiée de cordiale. Si à la base chacun avait un bon à priori envers l'autre, après quelques échanges d'informations (l'Ordre des Chevaliers de la Lumière étant super content qu'enfin l'Eglise veuille les reprendre dans son sein, il lui donnera toutes les informations qu'il possède sur les créatures magiques et les dra-

gons), à la longue des tensions se feront sentir. En effet, le côté va-t-en guerre des Chevaliers de la Lumière, le principe du « On ne fait d'omelette sans casser d'œufs » et le racisme profond de l'Ordre va un peu refroidir l'Eglise. Et de l'autre côté, la timidité relative, le fond bon samaritain de l'Eglise et la jalousie envers l'Ordre de la Chevalerie Dorée, feront que des tensions vont apparaître entre l'Eglise et l'Ordre des Chevaliers de la Lumière.

Après quelques actions communes, les différences apparaîtront tellement fortes, que lors de la fronde pacifiste de l'Eglise, les deux congrégations décideront qu'effectivement elles ne peuvent pas s'entendre. L'Eglise ira même jusqu'à qualifier l'Ordre des Chevaliers de la Lumière de secte et qu'elle ne souhaite plus avoir le moindre contact avec lui. L'Ordre, vexé par l'attitude de sa grande sœur, lui

claquera la porte au nez (bien à regret d'ailleurs, mais on a sa fierté).

Dorénavant, chacun travaillera de son côté. Avec de temps en temps une coopération possible dans des cas très particuliers : la cible est très bien définie, on est certain que c'est une créature et qu'aucun innocent ne risque quelque chose. Par contre quand l'Eglise estime que les méthodes de l'Ordre de la Lumière sont mauvaises, elle lui mettra des bâtons dans les roues et l'Ordre des Chevaliers de la Lumière travaillera comme si l'Eglise n'existait pas et il traitera tout empêcheur de tourner en rond comme un ennemi (bien qu'il tente en général de ne pas tuer les membres du clergé).

Bien évidemment, chaque groupe aura ses espions dans l'autre groupe.



# Les êtres magiques

## La vie passionnante et trépidante d'Henri Robert

---

Henri Robert, gremlin de son état, rencontra un jour une organisation de Gremlins. Franchement, il se serait bien acoquiné avec cette bande de joyeux drilles, mais les réalités d'un gestalt s'imposent souvent d'une façon indélicate. Surtout, quand plus de la moitié de ce même gestalt est composée de brutes sanguinaires.

Comprenant la situation, il biaisa, comme d'habitude, soit dit en passant. Tout d'abord, il se mit en bonne entente avec les têtes pensantes des Gremlins en leur livrant en priorité quelques petits secrets de derrière les fagots. Ensuite, se posait le problème des secrets, déjà par plusieurs fois le gestalt avait été espionné, jusqu'ici sans grande importance. Mais malheureusement, les secrets devenaient de plus en plus secrets, et de plus en plus dangereux. Finalement quand on y pense bien, les secrets sont toujours découverts à un moment ou l'autre, donc autant choisir soi-même les bénéficiaires.

Donc, Henri Robert, fournit gratuitement les locaux de son habitation en libre accès à tous les Gremlins qui le souhaitent. Une seule obligation : ne pas révéler à d'autres races ce qui pouvait s'entendre dans la maison.

Finalement, bien sur, la situation dégénéra. Il y avait en permanence une dizaine de gremlins dans la demeure. Ils en avaient fait temporairement leur base d'opération. Et très sincèrement, une base opérationnelle gremlins, ça ressemble plus à l'antre d'un bricoleur fou qu'à un QG militaire. Des fils partout, des ordinateurs comme s'il en pleuvait,

des dérivations, plus ou moins géniales, des circuits électriques, des lignes téléphoniques, plus quelques engins venus de l'espace. Et surtout un frigo toujours plein, toujours du monde pour surveiller les entrées et une capacité bien reconnue chez les gremlins pour foutre en l'air tous les systèmes d'écoutes électroniques, surtout quand ils sont tout nouveaux et à la pointe de la technologie. Et pour les autres systèmes ? Regardez les capacités sensorielles des gremlins, et vous comprendrez la difficulté d'espionner un groupe de gremlins.

En conclusion, ça ne s'est pas trop mal passé. Toutes les réunions un peu sérieuses du gestalt se passaient chez Henri Robert, à l'abri des oreilles indiscretes. Et les gremlins ? me direz-vous. Hé bien, mettez un gremlins au milieu de technologie, vous verrez ensuite s'il vous écoute. Surtout s'il est en train de bricoler. De plus, en cas de nécessité, un gremlins refuse rarement d'espionner, d'embêter quelqu'un. Donc main d'œuvre à domicile. En bonus, nourriture, téléphone, électricité, renseignements et matériels en location étaient gratuits. L'association dura jusqu'à ce que les services de l'EDF viennent relever le compteur, où plutôt ce qu'il en restait. Mais bon, c'est toujours ça de pris.

Ensuite Henri Robert alla (discrètement) vivre dans la maison de son Minotaure, et très sincèrement l'ambiance n'était plus la même. Heureusement pour lui que ses capacités sensorielles étaient exceptionnelles, vraiment vivre dans un labyrinthe peu éclairé, avec un propriétaire paranoïaque et une prison comme garde-manger. Sans vous parler des

rare invités, et quand je dis rares, je dis vraiment rares. Des minotaures qui vous regardent avec un air qui oscille entre la faim et la suspicion. Comme si le gremlins était une sous race en qui on ne peut pas avoir confiance ? Et puis, quand vous proposez gentiment d'améliorer l'installation électrique de la

maison, on vous envoie paître et on vous interdit de toucher à quoi que se soit. On se demande pourquoi ? Pas de doute, les minotaures ne vivent pas de la même façon que les gremlins.

Nous vivons beaucoup mieux !!! Ils ne savent pas s'amuser !!



## Les loges

---

### Le pourquoi et le comment des loges.

Tout d'abord, qu'est-ce qu'une loge ?

Une loge est un regroupement plus ou moins organisé d'êtres magiques d'une même race pour la défense de leurs intérêts communs.

Dis comme ça, il n'y a pas grande différence avec les familles de dragons. Et pourtant...

Et pourtant, les loges peuvent être très diverses dans leurs formes, leurs compositions et leurs buts. Bien plus que les familles de dragons.

La plupart des loges sont monoraciales mais certains êtres magiques sont si peu nombreux (Yourwarkee, Barometz, Rock, Niveleur et bien d'autres) qu'ils n'ont pu rien faire d'autre que de se regrouper par affinités de buts. Ainsi, les barometz et les Yourwarkee sont alliés et marchent "main dans la main" dans de nombreuses occasions. Même si ces loges manquent d'influence à cause d'un défaut démographique, certains individus arrivent quand même à acquérir un poids politique certain. Dans ces rares cas, cela rejailli souvent (un peu) sur leurs loges.

De la même façon, certaines races sont si nombreuses que des dissidences ont vu le jour. L'un des cas remarquables est celui des minotaures où deux loges luttent l'une contre l'autre pour des buts souvent obscurs et à la limite de la mesquinerie.

Un grand nombre de créatures magiques cherche à rejoindre ces loges. Les avantages sont évidents. Cela leur permet d'échanger des informations et de faciliter les passages de phases de leurs congénères et les leurs aussi par la même occasion. Bien évidemment, certaines races complètement chaotiques non pas réussis à s'entendre, alors qu'à l'inverse certaines ont une structure très forte et extrêmement

solidaire. Par exemple les Trolls sont la guilde la plus puissante. De plus, cela a permis de constater que le nombre de révélations spontanées étaient probablement plus élevé que prévu.

Les loges commencent à avoir un certain poids et les intérêts draconiques commencent souvent à se heurter aux leurs. Certes cette organisation en loges a généré quelques problèmes, des guerres de races à races ou de philosophie à philosophie sur la place de l'humain ou des dragons dans ce nouveau monde, mais aussi des luttes internes pour savoir qui dirigera la loge (cf minotaures). Mais ces guerres sont encore de peu d'importance car rares sont les guildes possédant une véritable puissance logistique, d'autant plus que certains dragons et la McKennan & Dodge luttent activement contre elles. Seuls Ancyte et Wiesärek leur apportent un soutien quasi inconditionnel. Quetzacoatl pense plutôt que leur survie c'est le passage aux phases les plus élevées. Mais souvent, la seule réponse draconique est la violence. Dans le meilleur des cas.

Au fil du temps, il s'est avéré que certaines créatures n'avaient jamais disparues, en général ces races n'ont eu que très peu de rapport avec les humains, elles vivent généralement dans des zones inexplorées et où la mana est restée plus forte qu'ailleurs : pôles, forêts équatoriales, déserts, chaînes de montagnes, sous terre, etc. Mais attention, tombé sur un de ces individus est excessivement rare et le secret est gardé de façon fanatique envers et contre tous par les quelques créatures magiques au courant.

Cela dit, les choses changent vite et il y a peu de chances que le conseil n'en vienne pas à en parler sous peu.

## Quelques loges marquantes

---

### Les trolls et affiliés (gnomes,...)

Les trolls sont sous l'influence politique (la quoi ?) de Midgard, le grand Dragon brun, dont ils tirent une partie de leur puissance. C'est la présence de Midgard dans les pays Nordiques qui a fait que les trolls, alfes et autres gnomes ont réussi à rester en aussi grand nombre et à des phases d'évolution si avancées. On trouve un grand nombre de personnages en phase d'identité ou nature dans leurs rangs.

Ils se préoccupent principalement du travail des objets alchimiques et de la recherche de certains trésors perdus. Leur puissance financière est assez considérable grâce à la revente de certaines créations alchimiques.

A l'heure actuelle, ils sont considérés comme étant l'une des grandes forces du monde magiques. Certains grands dragons voient d'un mauvais oeil que des êtres magiques se triment avec des objets puissants et en grande quantité. De plus, le fait qu'ils puissent faire appel à des dragons bruns fait extrêmement peur.

Autant dire que personne n'ose réellement prendre la peine de s'opposer à eux. On ne va pas gâcher inutilement des ressources précieuses.

### Membres Importants

**Thorsten Lemke :** Alfe noir ; Orfèvre.

Thorsten est celui qui se rapproche le plus d'un PDG élu par ses pairs. Il est le représentant de sa loge pour tout ce qui est diplomatique, le donneur d'ordre pour les affaires courantes et celui qui réunit les Conseils en cas de crise. Il supervise également la chasse aux différents objets magiques qui parsèment la planète. Autant dire qu'il a un emploi du temps de ministre...

**Magride Magnus** Troll ; commissaire priseur. Magride s'occupe des relations entre les trolls et les dragons bruns. Autant dire qu'elle n'est que la

transmetteuse d'ordre du grand-père. Elle est aussi son oreille si on a des demandes à lui faire.

**André Martin** Gnôme ; mineur.

André Martin est le chef de la force de frappe de la loge. Il est petit, trapu et un rien borné. Cependant, c'est un stratège et un tacticien hors pair. Il peut réunir en quelques heures une escouade capable de tenir tête magiquement et physiquement à un petit groupe de parents dragons. En cas de problèmes plus sérieux, un dragon brun peut les rejoindre en moins d'un jour.

### Les gremlins

Il est bien difficile de dire quelque chose de définitif sur les gremlins. Seuls deux traits de caractères sont certains, ils aiment foutre le bordel et manger. Un grand nombre de gremlins se réunit de façon totalement anarchique chez l'un d'eux jusqu'à ce que l'EDF ou une autre administration ne frappe. Voilà un bel exemple de ce que ça peut donner.

Au niveau politique, il est extrêmement difficile de dire s'ils sont alliés ou ennemis des bleus. En revanche, si on n'a pas peur de la façon dont ce sera fait, ils sont extrêmement efficaces comme espions ou pour certains services technologiques. La plupart des organisations de dragons soit s'en moque comme de sa première écaille, soit évite soigneusement de créer la moindre inimitié avec eux. Ils ont de plus l'air d'être relativement bien informé sur ce qui se passe dans le monde draconique et ce, à tous les niveaux

### Membres importants

**Henri Robert,** touche à tout

Il n'est pas très impliqué dans la politique de la loge, mais il connaît énormément de ses membres et sait comment les contacter. Ce qui en fait un individu précieux. De plus, il dispose de l'appui d'un gestalt de tarés congénitaux et violent qui le rend difficile à atteindre.

**Marc Toesca** Chômeur, membre important de la communauté en cela qu'il se déplace beaucoup et rencontre beaucoup de ses congénères. Il sert d'agent de liaison quand le réaen informatique n'est pas sûr.

### Les feux follets

Les feux follets ont une organisation très discrète mais diablement efficace. Ce sont des enquêteurs nés qui n'hésitent pas à se mettre dans les pires situations pour avoir des renseignements. Cela n'a pas échappé à l'un des dragons les plus instables qui soit : Vorok.

Peu après son réveil, Vorok voulu utiliser les dons des feux follets pour contacter l'esprit de sa mère. Il entreprit donc d'en rassembler et d'en éveiller le plus possible afin de mener à bien son espérance.

Il réussit si bien que nombre d'entre eux atteint rapidement a phasee Nature voire Légende et que les apparitions d'ovnis se multiplièrent.

Au niveau des contacts, ce n'est que très récemment que Vorok et ses protégés purent joindre les grands dragons disparus, ou ce qu'il en reste. Pour l'instant , les feux follets n'ont transmis que des bribes de conversations qu'ils ont eu avec ceux-ci mais n'ont pas laissé filtrer un mot sur leurs conversations avec les restes de Tougounska (le vrai). Ils ont aussi réussi à joindre des anciens druides.

A l'heure actuelle, ils sont très divisés sur la conduite à tenir. Seule constante. Pour l'instant on ne laisse pas filtrer un mot au dehors de la loge. ils se doutent bien que des accidents étranges pourraient leur arriver si certains grands dragons se rendaient compte de l'épine qui est plantée dans leur patte.



## Les vampires

---

### Celui qui a la dent dure

Le cas du vampire est un peu spécial : c'est dans les légendes une des seules, si se n'est la seule, créature magique dont le pouvoir soit transmissible (le coup du garou est surtout dans la version Hollywoodienne, autrement d'un simple point de vu légendaire c'est héréditaire ou une malédiction).

Dans Scales, je me permets de faire un petit addenda spécifique aux Vampires pour les nombreux amateurs qui existent.

### L'Histoire

Les Vampires sont parmi les rares êtres magiques qui n'ont jamais réellement disparu. Mais pourquoi donc ces êtres ne se sont-ils pas fondus dans la population humaine comme les autres êtres magiques. En fait, la majorité des vampires a fait comme les autres bestioles, mais une petite partie, ceux qui étaient en Phase Légende ont eu la capacité de survivre aux périodes de diète en Mana.

Mais pourquoi ?

C'est assez simple, les vampires se nourrissent de sang, mais aussi de Mana. Quand ils pompent le sang d'une victime, ils aspirent aussi la Mana nécessaire à leur survie. Le sang sert pour la partie corporelle du vampire et la Mana permet au mort de conserver son esprit. Donc, à la différence des autres êtres magiques Légendaires qui ont survécu, les vampires n'ont jamais eu besoin de se retrouver dans des lieux très riches en Mana pour survivre, il leur a suffit de boire du sang et d'ainsi aspirer de la Mana.

C'est pourquoi, à l'heure actuelle, il existe des Vampires en Phase Légende qui ont quelques siècles de vécu derrière eux. On peut en compter une vingtaine dans le monde entier.

### La Transmission du Don

Seul un vampire sous sa forme Naturelle (celle avec les grandes dents, l'apparence de cadavre, le cœur

arrêté, etc. . .) peut transmettre son état de vampire. Je rappelle pour information qu'un vampire peut être sous sa forme naturelle sous certaines conditions avant sa Phase Légende.

Tout d'abord, pour transmettre le don, le vampire doit tuer sa cible en lui suçant les veines. Ce qui, je le précise, prend tout de même un certain temps puisqu'il lui faut boire un bon paquet de sang. Ainsi, tout en vidant sa victime de son sang, il la vide aussi de sa Mana. Ensuite dans le corps sans vie et sans Mana, le caractère vampirique est transmis au cadavre par la salive (pomper le sang pendant plusieurs minutes permet à la salive du vampire de s'infiltrer dans le corps de la victime, c'est plein de microbes et autres saloperies la salive). Ensuite, dans certains cas, trois jours plus tard la victime se réveillera sous forme d'un nouveau vampire. En fait, il existe quatre cas possibles :

**1er cas :** la victime est un humain normal, un être en Phase Nature, Identité, Légende ou un dragon. Dans ce cas, la victime meurt et ne se relève pas. Kaput, finito, adios, on change de personnage.

**2ème cas :** la victime est un humain qui possède le potentiel pour devenir un être magique. C'est-à-dire que la personne n'est même pas en Phase de Frémissement, mais que sous de bonnes conditions, elle pourrait devenir un être magique. Dans ce cas, la victime se relève trois jours plus tard sous la forme d'un Vampire en Phase Légende. Certes, elle est morte, mais on ne va pas s'arrêter à quelques détails.

À sa « renaissance », le nouveau vampire possède les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et uniquement ceux de la Phase Légende. C'est-à-dire que la bestiole possède : polymorphie brume 3, loup ou dog allemand 3, allergie soleil totale, allergie eau courante 3, ne respire plus, immortel, ne

mange que du sang (attention il garde sa polymorphie en humain, ce qui lui permet de sortir le jour), impossibilité de rentrer dans une habitation s'il n'a pas été invité (au moins implicitement).

Ensuite, elle va tranquillement, comme tout être magique suivre un développement normal de créature magique. Elle fera sa Phase de Frémissement, de Connaissance, etc normalement. Mais les Phases de Nature et Identité n'existeront plus.

De plus, elle suivra un développement qui correspondrait à celui que la créature aurait eu normalement si elle n'avait pas été transformée en vampire. C'est-à-dire par exemple pour un humain qui avait le potentiel pour devenir un Basilic : Majoration (endurance) 4, Résistance (chaleur) 3, Résistance (magie) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique (Regard magique) : A la phase du frémissement, le simple regard d'un basilisk rend mal à l'aise. A la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale avec la créature (baratin, discussion, etc...). À la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de la transformation, un basilisk peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours).

Bien sûr, les polymorphies qu'elle aurait dû suivre si son cycle naturel n'avait pas été perturbé disparaissent. Ceci est la raison pour laquelle il existe de nombreuses sortes de Vampires différents. Si cela vous amuse, vous pouvez même les répartir en familles.

Chouette, vous direz-vous, je peux jouer un gros vampire méchant avec pleins de gros muscles. Oui ! c'est vrai. Le seul problème, c'est que le vampire de base, dit Seigneur Vampirique possède la capacité de commander et faire obéir tout vampire qui n'est pas un vampire de base à l'origine. Et c'est très con ! Aussi bien vous êtes un super vampire, balaise et qui fout des baffes à tout le monde et le moindre petit vampire de base peut vous commander, même s'il est en Frémissement.

Le fonctionnement est simple : c'est un duel de Volonté (avec tous les pouvoirs pouvant aider) entre vous et le Vampire de base. Sauf que lui, il possède en plus sur son jet de dé l'avantage de pou-

voir rajouter 1 à son jet par Phase dans laquelle il est (on ne compte pas la Phase Humaine). Donc un vampire en Phase de Frémissement rajoute 1, en Phase de Transformation 4 et 7 en Légende. (je précise que le « Seigneur Vampire » n'a pas besoin d'être mort, il suffit qu'il soit un simple être magique, l'hérédité suffit, pas besoin pour lui d'avoir été contaminé par un autre Vampire.)

Et vous obéissez à n'importe quel Vampire de base, pas seulement à celui qui vous a mordu. Donc, vous vous apprêtez à fracasser la tête à ce petit vampire de merde, tout beau, tout mignon et tout frêle, quand il vous dit : « Nettoie mes pompes ! » Et s'il gagne son duel, vous vous exécutez.

**3ème cas :** la victime humaine possède le potentiel pour devenir un vampire. Elle meurt, se réveille trois jours plus tard, choppe les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et poursuit tranquillement son petit bonhomme de chemin sur les Phases suivantes. Bien évidemment, les Phases Nature et Identité n'existent plus. Son gros avantage, c'est qu'elle n'est en rien obligée d'obéir aux autres vampires. Elle fait elle-même partie des Seigneurs Vampires, et on fait le décompte du bonus de contrôle à partir de la Phase de Frémissement. Et elle passe directement de +4 de la Phase de Transformation au +7 de la Phase Légende.

**4ème cas :** la victime a déjà commencé sa transformation en être magique. Dans ce cas, elle est au moins en Phase de Frémissement et au plus en Transformation. Dans ce cas, elle meurt, se réveille un jour plus tard, ne possède pas les pouvoirs d'un vampire en Phase Légende, et perd plein de choses. Elle ne conserve que ses pouvoirs et caractéristiques en relation avec le Physique (soit par exemple, la Force, l'Endurance, la Vitesse, les Sens Accrus et garde ses compétences liées au Physique) et perd les autres pouvoirs de la race (capacité de lancement de sorts, de chance, compétences intellectuelles, etc..). Elle conserve ses dons au niveau où elle les avait quand elle a été tuée, et n'évolue plus. De plus, elle devient très très conne, avec l'équivalent d'un -3 en Volonté et elle obéit sans résistance au Vampire qui l'a créé et seulement à

lui. Et le pire est qu'elle ne peut plus être guérie de ses blessures, même par magie.

Elle devient un simple mort-vivant complètement con et obéissant à son maître, c'est tout juste si elle est capable d'articuler quelques mots.

En revanche, son état de mort-vivant apporte quelques avantages. Elle devient invulnérable à toute forme d'attaque mentale (charme, séduction, peur, etc.). En fait, elle n'a plus suffisamment de cervelle pour y être sensible.

Elle a tellement peu d'esprit qu'elle ne ressent plus la douleur et que son corps agit quasiment seul, par instinct. Ainsi, les résultats de blessures telles que Blessures Légères, Sonné et Assommé ne sont plus comptabilisés et un résultat de Coma compte comme une Blessure Grave.

Elle reste sensible au Légèrement Sonné et aux Blessures Graves. Ces résultats signifient des lésions qui endommagent fortement son corps (tendons coupés, fractures, muscles esquintés, etc.) et qui gênent sa mobilité (toujours un malus de 2 par Blessure Grave).

Enfin, il faut l'équivalent de 3 Blessures Graves pour parvenir à Mort. Et Mort élimine la bestiole. Heureusement, tout ça ne s'applique pas à un autre mort-vivant en phase Légende car ils ont assez de cervelle.

On appelle ce genre de monstre un Vrylokas et il sert souvent de serviteur puissant à un Vampire.

Pour survivre, ce type de bestiole doit dévorer l'équivalent d'un humain par mois sinon elle pourrit, se corrompt, se flétrit, etc.. Elle peut varier sa nourriture en bouffant des insectes ou des animaux. Le Vrylokas est à la base de nombreuses légendes concernant des morts-vivants qui attaquent connement les passants et qui ne songent qu'à bouffer.

### **Le pourquoi du comment ?**

Toutes ces transformations sont la résultante de la présence de la Mana et de la génétique. Partons du principe que plus un être magique est avancé dans ses phases, plus son organisme est en phase avec la Mana (ce qui est la raison pour laquelle les technomanciens préfèrent des morceaux de bestiole en phase avancée). On peut alors considérer le virus

vampirique comme une sorte de vrai virus, et plus une créature est avancée dans ses phases plus son système immunitaire est efficace.

Dans le 1er cas, c'est simple, pour les dragons et les humains, la personne est trop ancrée dans sa nature, avec une malléabilité génétique trop faible pour que l'absence de Mana permette la transformation. Le virus vampirique (on l'appellera comme ça) n'est pas assez puissant pour transformer un corps. Concernant les créatures qui ont atteint des Phases très élevées (en l'occurrence Nature, Identité et Légende), elles ont un lien trop fort avec la Mana, ce qui fait que le virus vampirique fait subir au corps des modifications tellement rapides que l'organisme ne le supporte pas. Dans ce cas, le système immunitaire de la créature est trop puissant et il rejette tout bonnement le virus.

Dans le 2ème cas, la personne est encore très malléable génétiquement, et le lien qu'entretient le corps avec la Mana est suffisamment faible pour que le virus vampirique puisse agir tranquillement sur l'organisme. L'absence de Mana dans le corps permet au virus vampirique de remplacer une partie des caractéristiques génétiques d'origine. Seules les caractéristiques les plus fortes de la créature subsistent (c'est-à-dire, les 4 premiers pouvoirs et le pouvoir inné). Ici, le système immunitaire est trop faible et le virus peut donc s'installer, tranquille.

Dans le 3ème cas, cela ne fait qu'accélérer la caractéristique vampirique de la personne.

Dans le 4ème cas, la créature est trop en phase avec la Mana, donc le processus de vampirisation est trop rapide pour que l'organisme puisse le supporter sans dommage et ainsi cela stoppe l'évolution et génère des problèmes mentaux. Ici, le système immunitaire est suffisamment développé pour lutter et perdre contre le virus, mais non sans entraîner une difficile lutte qui fait que l'organisme subit de dures conséquences.

### **Les Vampires et les autres**

Les Vampires deviennent les ennemis naturels des êtres magiques. Ils ont besoin de serviteurs pour agir le jour, mais aussi, ils peuvent avoir envie de se faire des copains pour renforcer leur pouvoir poli-

tique. Les dragons, ils s'en foutent complètement. En fait, comme ils ne sont pas transformables, ils sont considérés à titre individuel comme dangereux à cause de leur puissance, mais en tant que groupe, ils sont moins dangereux que les humains car moins nombreux.

De plus, les dragons, en dehors de Wiesarëk, les considèrent comme les autres êtres magiques, c'est-à-dire comme quantité négligeable. Les technomanciens sont considérés comme dangereux, mais pas plus que pour tout autre être magique.

### **De l'Ancienneté du Vampire**

Avant on disait, c'est un « Grand Ancien » (heu...non !, ça c'est pour Chthulu), donc un vieux con surpuissant. C'était vrai avant, à l'époque où les êtres magiques n'étaient pas encore aussi liés à la Mana terrestre. À cette époque, effectivement, les vampires passaient leurs différentes phases par siècles d'existence. Ensuite à partir du XIIème et la baisse de Mana, le Vampire, comme les autres êtres magiques, a commencé à se lier à la Mana. Le seul problème, c'est que pendant cette période, c'est justement l'absence de Mana qui posait problème et qui ralentissait les passages de Phase.

A l'heure actuelle, les conditions sont optimales : les vampires passent leurs phases à toute vitesse (comparativement à avant) et l'ancienneté d'un vampire est beaucoup moins importante qu'avant.

### **Les Buts des Vampires Anciens**

Ce que vous voulez. De la domination du monde à la vie tranquille et pépère. Vous pouvez même les organiser en une organisation mondiale qui s'appellerait la Camarilla. Une seule chose reste évidente, les vampires Antiques surveillent les créations de gestalt. C'est pour eux la meilleure manière de repérer à coup sûr des êtres magiques qui ne sont pas encore en Phase de Frémissement, et ainsi savoir où frapper pour se faire, en cas de nécessité, de nouveaux copains ou serviteurs.

### **De la Fréquence des Vampires**

En soit, on a dit qu'il existait à l'heure actuelle une vingtaine de Vampires antiques (qui ne sont d'ailleurs pas forcément tous des Seigneurs Vampires), mais en fait, mettez en autant que vous le souhaitez en fonction de l'importance que vous voulez donner aux Vampires. De la même manière, à vous de choisir la fréquence des autres types de vampire, tout cela en fonction de l'importance des êtres magiques que vous attribuez à votre monde. Une seule chose à prendre véritablement en compte est que les Vampires tiennent quand même à garder le secret sur leur existence et pouvoirs véritables. Si vous considérez les vampires comme très actifs, la « maladie » risque de se répandre assez rapidement dans la population des êtres magiques. S'ils sont peu actifs, la maladie reste à un niveau très faible.

La seule certitude, c'est qu'avant la campagne « Jeux de Piste », le vampirisme n'était pas encore transmissible. Aussi, le développement du vampirisme ne peut prendre une réelle importance qu'après cette campagne. A ce moment, le niveau de Mana augmentant, la transmission du virus et une véritable pandémie deviennent possibles.

### **Idées d'introduction**

Dans la ville, on constate que les membres de la famille de certains êtres magiques disparaissent ou sont tués. Mais pourquoi donc ? Parce que partant du principe que les caractéristiques magiques sont héréditaires, un vampire s'est dit que les membres de la famille d'une créature magique sont peut-être eux-mêmes des êtres magiques en puissance. Et il veut des serviteurs.

Les joueurs tombent sur un gestalt qui se met à les attaquer, après avoir réussi à les éliminer, ils s'aperçoivent que le gestalt n'est plus constitué que de Vrylokas. Mais qu'est-ce qu'il a bien pu leur arriver ?

Un laboratoire de génétique sponsorisé par des êtres magiques demande des volontaires parmi les créatures magiques pour quelques expériences. Le pourquoi est que le labo est dirigé par un Vampire en Phase Légende qui recherche un moyen de re-

pérer les signes génétiques qui lui permettraient de créer à coup sûr de vrais vampires.

Un vampire infecté, cas n°2, demande de l'aide aux joueurs pour éliminer un Vampire Seigneur. En effet, lui-même ne peut que difficilement agir directement à cause du pouvoir de domination que le vampire possède sur lui.

Une personne inconnue se met à éliminer tous les vampires qui existent. Pourquoi ? C'est simplement

un vampire infecté qui ne veut obéir à personne, alors il prend les devants.

### **Le thériomorphisme transmissible ?**

Pour les garous, aussi bien vous pouvez appliquer le même principe. Un être magique en devenir, survivant à une morsure se transformera en garou. Avec toutes les caractéristiques du garou et seulement celles-là. Ps : c'est une option totale

## Du nouveau pour nos amis éveillés

Attention, ces informations n'ont été découvertes que récemment. Nous ne savons pas encore si les ingrédients alchimiques sont altérés par la forme de récolte du spécimen. Pour une utilisation sans encombre, ne traiter que des individus sous forme humaine...

### Comment ça marche ?

Il y a 3 nouvelles phases : la 6ème la phase d'Identité, la 7ème la phase de la Nature, la 8ème la phase de la Légende.

Après la phase de la Transformation, les pouvoirs déjà acquis n'augmentent pas. On appellera forme naturelle celle qui correspond à l'aspect mythique du personnage. Par exemple la forme naturelle d'un minotaure, c'est un grand gars avec une tête de taureau, des cornes et des sabots

**Phase d'Identité :** le personnage peut se prendre l'apparence de sa créature pendant 1 heure, volontairement dans son milieu naturel, ou en condition de stress hors de son milieu naturel.

**Phase Nature :** le personnage peut se transformer à volonté et pour la durée de son choix dans son milieu naturel, et 1 heure volontairement hors de son milieu.

**Phase Légende :** la créature garde en permanence son apparence légendaire et ne peut plus redevenir humaine.

Les pouvoirs acquis en phase d'Identité et en phase Nature ne sont utilisables que sous la forme naturelle, si le personnage reste sous sa forme humaine, ils sont inexploitable.

Il n'y a pas de moyen pour un joueur de passer en Légende, ou alors il sort du jeu. Si deux personnages en phase Nature et sous forme naturelle font un enfant, celui-ci ne sera plus du tout humain (il sera en phase Légende) si la mère a pris soin de rester en permanence sous sa forme naturelle pendant la gestation.

Ceux qui ne peuvent pas avoir de descendance perdent totalement leur humanité s'ils sont tués sous leur forme naturelle dans leur milieu naturel (pays compris). Par contre, on les sort du jeu et ils deviennent pnj. Et non, ils ne meurent pas mais

passent irrémédiablement en phase de la Légende. Mais, ça ne sert à rien pour les pjs.

Un exemple, dans le Mont St Michel, lieu riche en mana. Un homme meurt en l'an mil et devient un fantôme, il peut difficilement se reproduire et faire plein de petits fantômes avec les mêmes caractéristiques que lui. Mais comme un fantôme ne vieillit pas, on peut le retrouver en 2000. Ce qui ne serait pas le cas d'un centaure (en dehors du fait qu'un centaure discret dans le Mont St Michel...), qui lui vieillit. Sa seule immortalité, c'est sa descendance. Quand je dis immortelle, ce sont seulement des créatures qui ne vieillissent pas et qui peuvent donc avoir vécu pendant des centaines d'années si les conditions s'y prêtaient.

Il existe des créatures (rares) en phase Légende (dites aussi légendaires), soient elles ne se sont jamais fondues dans l'humanité et sont restées dans des milieux riches en Mana (parfois elles sont même immortelles), soient elles sont le résultat d'une des actions précitées.

L'apparence physique n'est pas que cosmétique, par exemple :

Type d'attaque	Domages
sabot	matraque
poing	matraque
bec	griffe
corne	griffe

Pour le milieu naturel, il faut aussi tenir compte des pays d'origine, mais uniquement lors des passages de phase. Acquérir le pouvoir magie nécessite quand même d'apprendre les sorts et utilise la mana ambiante, autrement ça fonctionne comme pour la magie draconique. Milieu naturel à proximité, proche, ou à côté veut dire que l'on doit avoir le lieu de telle sorte que l'on puisse le voir distinctement de son habitation.

Si tout cela peut vous paraître inutile dans le contexte du jeu (c'est pas demain la veille qu'un joueur va atteindre une de ces phases...), je pense qu'il est utile de connaître les capacités de certaines

créatures très rares et très spéciales. On peut leur donner le rôle de mentor pour certains PJs lors de leurs passages de phase ainsi que des membres de gestalts de certains grands pères.