

Préambule

Les dragons sont une race à part, et ils en sont conscients et fiers. De plus, l'existence de cette race est et doit rester secrète.

Ces trois éléments, la différence, la supériorité et le secret, influent sur leur manière de parler et de se comporter entre eux. Rien d'étonnant à cela : Les hommes ont ce même petit travers. Pensez seulement aux airs entendus, aux paroles chargées de sens et aux airs légèrement hautains des membres des sociétés secrètes, quelles qu'elles soient : des rose-croix au francs-maçons en passant par l'amicale des anciens de l'école privée de Saint Séverin et au club de jeu de rôles de Gif-sur-Yvette... Tous ont l'impression d'appartenir à un "cercle" d'élite qui leur donne une légitimité, qui les différencie des autres humains.

Les dragons ont cette attitude, multipliée par dix.

Or, selon les générations, cette supériorité sur les humains est envisagée de différente manière.

"*Tout se perd*", disent les vieux dragons et ils ont raison. Les treize frères ont définitivement sous-estimé l'appel et la séduction de l'humanité. La troisième génération de dragons, celle qu'incarnent vos joueurs, est une génération de rebelles... et c'est le concept de la "supériorité" sur les humains qui est sans aucun doute la pierre d'achoppement avec leurs parents. En effet, même si personne ne l'a véritablement énoncé, même s'il s'agit là d'une affirmation qui choquerait la plupart des dragons, toutes générations confondues, les membres de la "*troisième génération*", les enfants, sont définitivement plus humains que dragons.

Leurs gènes le prouvent: 75% humains, 25% draconiques. Leur manière de penser, de sentir et de réagir le prouvent. Leur corps le prouve: leur forme naturelle est humaine avant d'être draconique. Et, preuve finale s'il en est une, le but de leur race, ramasser de la mana, beaucoup l'ont abandonné... ou le poursuivent plus par devoir ou par habitude que poussés par un réel besoin.

Se sentent-ils quand même supérieurs aux humains ? Sans doute, mais d'une autre manière que leurs pères et grands-pères. La formulation exacte de leur sentiment pourrait être : ils se sentent des humains supérieurs. Ce qui n'est pas la même chose du tout !

Pour simplifier, disons que les grands-pères et les pères (excepté le dragon doré) considèrent les humains comme une autre race, totalement "*alien*", qui peut être utile ou dangereuse, avec laquelle on peut jouer, mais à laquelle ils sont totalement étrangers... une sorte de bétail intelligent. Les enfants naissent et sont éduqués dans cette optique. Mais plus les années passent, plus ils s'aperçoivent du décalage entre cette théorie et la réalité.

D'une manière ou d'une autre, ils ont l'impression d'appartenir à la race humaine au moins autant qu'à la race draconique. Une appartenance qui est accentuée par le phénomène des *gestalts*, qui instaure un lien émotionnel fort avec une autre série d'humains... qu'ils soient des êtres magiques ne change rien à l'affaire.

D'où un décalage de conduite et de réactions, qui peu à peu les éloigne de leur famille d'origine... Et quand ils croient partir par haine des humains – comme les renégats dragons doré qui deviennent des tueurs psychopathes et incontrôlés – , les pulsions meurtrières, la révolte contre l'ordre établi et la hiérarchie sont des sentiments tout ce qu'il y a de plus humains...

La troisième génération est donc réellement différente. Pour elle, les traditions familiales ne sont pas des obligations, mais juste une éducation : or, une éducation, à l'âge adulte, on peut la rejeter en partie ou entièrement... ou au contraire décider, "*pour se donner un genre*", d'appliquer à la lettre toute une série de règles tombées en désuétude.

Gardez cela en tête quand vous lirez ces pages : c'est ce que l'on a appris à votre personnage, ce n'est pas forcément ce qu'il applique. Tout dépend de sa philosophie de la vie, de sa manière d'aborder le danger, de sa volonté de se rebeller, de sa façon de considérer les humains. Les considère-t-il comme des égaux ? Des rivaux ? Des petits frères un peu inférieurs ? Des animaux ? De même, comme nous le répétons tout au long de ce texte, tout dépend de la branche draconique d'où vient votre personnage : du dragon noir au doré, il y a tout un éventail de réactions différentes. Lisez donc le chapitre qui est consacré à votre branche et discutez avec votre maître de jeu pour adapter les coutumes selon leurs spécificités.

1. *Draconis Historia*

Un Lointain Passé

L'histoire des dragons commence bien avant que le premier humain ne foule le sol de la Terre.

Il y a plusieurs centaines de millions d'années de cela, le grand dragon, le Dragon Céleste, arriva sur Terre accompagné de sa compagne. Ils trouvèrent sur Terre un havre de paix propre à l'éclosion des oeufs qu'elle allait pondre. La dragonne creusa elle-même une grande caverne où elle pondit une trentaine d'oeufs tandis que le mâle chassait pour les nourrir. La Terre n'abritait alors que des créatures primitives et tout juste sorties de l'océan originel. Il n'eut pas de mal à subvenir aux besoins des nouveau-nés et de leur mère.

Quelques millions d'années plus tard, les enfants furent assez grands pour chasser eux-mêmes. Leur père leur annonça alors qu'il devait partir dans l'espace. Il les sépara donc en deux groupes et leur confia deux missions primordiales. Le premier groupe, les Gardiens, composé des treize enfants les plus robustes, tous des mâles, reçut pour mission de prendre soin de la mère et de s'assurer qu'il ne lui arrive rien de fâcheux. Le second groupe, les Récolteuses, composé de ses filles, reçut pour mission de récolter sur Terre la Mana: une sorte de fluide dont les dragons avaient besoin pour vivre. Tous, à leur façon, signalèrent au père qu'ils avaient bien compris leur travail et qu'il pouvait partir sans crainte. Ce qu'il fit, alors que les premiers grands dinosaures foulaient déjà le sol de la Terre. Le petit groupe composé de la mère et de ses treize gardiens s'enferma dans leur grotte alors que les Récolteuses s'éparpillaient sur Terre à la recherche de la Mana.

Pendant des millions d'années, les Gardiens menèrent leur tâche à bien sans faillir. Mais, lorsque les treize gardiens ressortirent, ils avaient échoué dans leur tâche sacrée: Leur mère était morte et, selon toute vraisemblance, l'un d'entre eux était son meurtrier. Le leur coeur rongé par l'échec, ils tentèrent de renouer des contacts avec leurs soeurs. Ces dernières avaient déjà commencé à se reproduire avec les grands dinosaures, donnant naissances à des dizaines de dragons plus ou moins dégénérés et stupides. Se sentant très différents d'eux, ils refusèrent de mener le même train de vie et de chercher la Mana. Ils commencèrent alors à se chamailler pour faire retomber sur les autres la responsabilité du décès de leur mère. Lassés par encore quelques milliers d'années de vie monotone et de querelles sans suite, ils se séparèrent et creusèrent des cavernes profondes où ils s'endormirent, espérant un jour être réveillés par quelque chose d'un peu plus intéressant qu'un brontosaurus.

À peine quelques milliers d'années plus tard, les premiers mammifères apparurent. Puis, les dinosaures disparurent et avec eux les Récolteuses et la majeure partie de leurs descendants de plus en plus débiles. Les mammifères peuplèrent la Terre, évoluèrent et devinrent finalement les humains. Ainsi débuta la courte histoire des hommes.

Le Présent

Aucun des Gardiens ne se réveilla jusqu'à ce jour de 1945 où les hommes utilisèrent une bombe atomique sur l'archipel du Japon. L'onde de choc se propagea dans le sol de l'île et atteignit la grotte où dormait l'un des Gardien. Alors, Jichin, le Grand Dragon Asiatique s'éveilla. Il découvrit un monde très différent de celui dans lequel il s'était endormi.

Rapidement, il réveilla ses frères. Découvrant ce monde nouveau, ils décidèrent que le temps du sommeil était révolu. Tous les treize, ils se partagèrent le monde. Ils fécondèrent des humaines et fondèrent chacun sa famille pour les servir, tout comme ils avaient servi leur père. Chaque famille aurait sa région d'influence et son domaine de prédilection.

Ces treize familles d'êtres supérieurs s'intégrèrent sans problème au monde des hommes à leur insu. L'intelligence supérieure des dragons leur permit d'assimiler aisément toutes les connaissances et le savoir-faire de humains et même de les surpasser.

Les années passèrent. La première génération d'hybride engendra la seconde, plus faible, plus humaine. Les dragons sont maintenant si bien intégrés parmi les humains que la dernière génération se croirait presque humaine et dédaigne parfois les valeurs ancestrales draconiques au profit de valeurs humaines ridicules.

Or il advint au début des années 90 que le Dragon Céleste revint enfin sur Terre. A son tour, il engendra une nouvelle génération de dragons: les Nouveaux-Nés. Ceux-ci subissent une croissance accélérée qui détruit partiellement leur cerveau, ce qui engendre chez eux un comportement erratique. La plupart se prend en effet pour des personnages de la télévision et attaque à vue les autres dragons. Malheureusement, étant donné leur ascendance, ils sont puissants et très dangereux.

Le Conseil des Treize

Le Conseil des Treize est le nom que les Grands-Pères donnent à leurs réunions bimestrielles. Les 13 grands-pères y assistent seuls (quand ils y assistent) ce qui n'empêche pas le lieu choisi de grouiller de pères fidèles de toutes les couleurs. Le tout est évidemment assorti d'un titanesque banquet.

Lors d'un conseil, les grands dragons décident des actions à mener en communs pour le bien de tous les dragons et règlent les litiges et les vendettas susceptibles de s'envenimer au point de provoquer une guerre entre plusieurs familles (plus de deux). Les cas de mise en danger du secret sont également de la compétence du Conseil des Treize.

Le Conseil est dirigé par le Chef du Conseil qui est élu à la majorité. Son mandat dure jusqu'à ce qu'une majorité de deux tiers des grands-pères décide de le lui retirer. Techniquement, cette fonction permet essentiellement au grand-père élu de mener les débats en donnant la parole aux différents intervenants, de convoquer ses frères pour un prochain conseil et d'en choisir le lieu, et surtout d'assommer ses frères à grands coups de discours-fleuves. Mais si cette position ne permet pas de choisir l'orientation générale de la politique draconique, elle permet surtout de choisir les méthodes et de distribuer des mandats à chacun de ses membres, à savoir principalement d'exiger toute l'aide possible d'un grand-père et de sa famille pour un projet mené sous l'égide du Conseil.

Un certain nombre de dragons, essentiellement des parents, travaille directement pour le Conseil dans son ensemble. Ces dragons veillent à ce que les ordres du Conseil soient respectés par tous et accomplissent les missions spéciales que le Conseil leur confie. En plus de ces rares élus, le conseil peut mandater à tout moment l'aide de n'importe quel dragon fidèle, à condition que son grand-père y consente. En pratique, le Chef du Conseil fait le plus souvent appel à ses enfants pour régler la plupart des tâches.

On ne peut obtenir une audience auprès du Conseil des Treize. Le Conseil vous convoque. En plus, il n'y a aucune raison qu'un banal dragon aie besoin de consulter le Conseil dans son ensemble au risque de s'attirer les foudres d'un grand-père. Dans le cas improbable où cette situation se présenterait à vous, vous pouvez toujours demander à votre grand-père la faveur d'exposer votre problème auprès du Conseil, lequel vous convoquera s'il le juge digne d'intérêt.

Us et Coutumes Draconiques

La politesse ou nous sommes entre gens de bonne compagnie...

Quant tout va bien...

Les dragons, on l'a dit, appartiennent à une élite. La première conséquence de cette impression se traduit d'abord par une attitude polie et quelque peu formelle à chaque rencontre.

Quand un dragon arrive dans un groupe de personnes dans lequel il sait qu'il y a un autre dragon, il doit toujours saluer celui-ci en premier, à moins qu'il ne veuille volontairement lui faire offense. Il doit aussi lui demander des nouvelles de sa famille.

D'une manière générale, les grands-pères, les pères et les quelques enfants traditionalistes évitent de faire allusion aux gestalts, aux compagnons ou aux amis humains, qu'ils considèrent un peu comme des animaux de compagnie : un homme ne demanderait pas à un autre des nouvelles de son chien.

Souvenir sans doute des immenses fringales des grands-pères, il est également de coutume d'offrir à manger : le dragon qui est chez lui ou qui connaît bien le coin invite l'autre, si possible dans son "foyer", à un repas de gala plantureux. Cette tradition est cependant en train de se perdre et un dîner au restaurant ou "*Vous prendrez bien un hamburger ?*" prennent de plus en plus la place des repas formels.

Une autre tradition veut que, pour rappeler les liens familiaux, les dragons de la troisième génération s'appellent entre eux "*cousin*" : attention cependant, cette appellation est souvent utilisée de manière ironique, car comme beaucoup disent, on ne hait jamais aussi bien que dans sa propre famille...

Quant tout va mal...

Cette politesse prévaut dans les relations amicales et neutres, mais parfois même quand elles sont inamicales. La plupart des dragons (ce "la plupart" étant très vague et dépendant beaucoup des branches et des personnalités), apprécient le même formalisme autour de leurs combats. Quand un dragon a offensé ou contrarié un autre dragon, l'offensé est censé lui en demander raison par un message assez officiel, par exemple une lettre de sa main ou un envoyé humain ou draconique qui récite le message. (Ca ne vous rappelle rien ? Quand on vous disait que les humains avaient copié.)

Si l'offenseur donne une bonne explication, arrange les choses ou s'excuse – là aussi par un message écrit ou un envoyé – l'affaire peut s'arrêter là. Si l'offenseur fait la sourde oreille, un second message lui est adressé. Si les deux messages sont laissés sans réponse ou si l'offenseur ne se repent pas, un duel rituel sous forme draconique – ou, mais plus rarement, sous forme humaine – est alors décidé. Les duels rituels, un aspect très important du monde de Scales, sont décrits plus bas. Si l'offenseur refuse le duel ou, là encore, reste muet, l'offensé est en droit de le piétiner par tous les moyens possibles.

Les dragons respectent-ils vraiment cette tradition ?

Une seule réponse : ça dépend. Plus ils sont violents, plus ils sont jeunes, plus ils sont rebelles et moins ils la suivent. Quant aux pères et aux traditionalistes, un cynique aurait tendance à dire qu'ils ne respectent la coutume que quand l'affaire n'a vraiment pas grande importance ou si l'adversaire est vraiment moins fort qu'eux...

Une dernière coutume liée au combat, extrêmement rare et presque entièrement tombée dans l'oubli, est la soumission.

Le principe : dans n'importe quelle situation, même s'il ne s'agit pas d'un duel, un dragon peut, en s'agenouillant s'il est sous forme humaine ou en offrant son cou s'il est sous forme draconique, se soumettre à son adversaire qui est alors obligé de l'épargner. Il doit ensuite renoncer à toute vie privée et à tout ce qu'il faisait auparavant pour suivre celui qui est devenu son maître. Un vieil usage assez barbare, oublié par à peu près tous et complètement tombé en désuétude... mais qui sait ?

Comment mener à bien un duel draconique

Le combat rituel est depuis des temps immémoriaux un des moyens les plus efficaces et les plus rapides de régler ses comptes entre dragons.

C'est en 1950 que Gwellarion et Toungouska proposèrent cette loi au Conseil des Treize. (C'est d'ailleurs la seule loi proposée par le dragon blanc.) Elle fut ratifiée par la majorité du Conseil et entra en vigueur le même jour. Seuls Jichin et Wiesärek refusèrent de signer la charte des combattants.

Cette charte stipule, entre autres, que:

- Un duel rituel ne peut pas être refusé (sauf par les deux dragons précités et leurs descendants).
- Tout duel s'effectue devant témoins, traditionnellement des parents des duellistes.
- Les participants d'un duel rituel doivent être sous forme draconique pure.
- Les participants ne peuvent utiliser de magie pendant le combat.
- Aucun artifice humain, comme une arme à feu, n'est toléré.
- Les participants doivent recourir uniquement à leurs pouvoirs innés pour vaincre.
- Aucune intervention extérieure n'est tolérée (ni famille, ni gestalt).
- Un duel doit se poursuivre au moins jusqu'au premier sang.
- Un duel draconique n'est à mort que dans les circonstances les plus graves, comme lors d'une vendetta.
- Il est interdit de tuer un adversaire qui se rend en tendant le cou en signe de soumission (voir plus haut).

Il reste très mal vu de tuer son adversaire dans de telles circonstances. Le duel n'est pas une façon de tuer, mais plus simplement une sorte de joute physique destinée à faire triompher ses idées ou son point de vue.

Solidarité et vendettas

Un dragon doit toujours se porter à l'aide d'un membre de sa branche si celui-ci en exprime le besoin : telle est la règle. Cette loi est applicable, normalement, même aux dragons rebelles à leur famille. Elle n'est pas censée s'appliquer à des dragons activement recherchés par leur grand-père, quoique qu'un oncle ou un cousin puissent parfaitement décider d'aider un enfant hors-la-loi alors même que d'autres membres de la famille sont prêts à le tuer. D'où, vous l'avez compris, l'importance de votre réseau familial d'alliés et d'ennemis...

Cette tradition est plutôt bien respectée – au risque pour celui qui l'oublie d'être mis au ban de la famille, voire d'être la victime d'une vendetta. Attention, "plutôt" n'est pas toujours. La politique est reine et il peut arriver que l'obligation de solidarité soit oubliée – ou mal suivie à dessein – dans certains cas. Oups, la cavalerie est arrivée trop tard... De plus, dans certaines branches, comme celles des wyverns, cette obligation est – presque – inexistante.

Les dragons, en général, sont une grande famille : aussi cette règle de solidarité existe-t-elle également, du moins officiellement, entre les branches. Pour le coup, cette tradition est appliquée dans un grand flou artistique.

Il est plus ou moins d'usage d'aider un dragon qui n'est pas de sa branche contre les attaques de non dragons et particulièrement celle des alchimistes... mais là, tout est question d'opportunité ou, éventuellement, d'amitié.

Par contre, la reconnaissance pour service rendu, ou pour la vie sauvée est, elle, tout à fait prise au sérieux et dépasse le cadre des dragons. Un service contre un service, une vie contre une vie et la reconnaissance en plus. Un dragon dont la vie a été sauvée ou épargnée, que ce soit par un autre dragon, un humain ou un être magique, ne doit avoir de cesse de lui rembourser cette dette. Il arrive souvent qu'un enchevêtrement de services rendus fasse que deux dragons soient, s'ils suivent scrupuleusement la tradition, dans l'impossibilité de se battre. S'ils désirent le faire quand même, pour une raison ou une autre, un duel rituel est la seule solution.

Les vendettas relèvent du même principe, à l'envers.

Les dragons doivent normalement tout faire pour venger l'assassinat de tout membre de leur branche. Une vendetta réussie peut être suivie d'une contre-vendetta, et ce à l'infini – jusqu'à ce qu'elle soit finalement stoppée par un accord politique entre pères et grands-pères.

L'obligation de vendetta s'amenuise si le dragon est rebelle : en fait, tout un éventail de possibilités existe, du dragon bien intégré dans la structure que tout le monde va tenter de venger, à celui, éloigné de sa famille depuis un certain temps, dont la vendetta ne sera prise en charge que par ses proches, jusqu'au hors-la-loi complet qui ne sera regretté par personne.

La vendetta pour le meurtre d'un dragon d'une autre branche est possible. Elle se fait par amitié, ou pour venger quelqu'un qui a rendu un service ou sauvé la vie et à qui la dette n'aurait pas été remboursée. Cela devient compliqué !

Un cas particulier : la famille proche.

Un dragon ne fait pas seulement partie d'une branche, de manière impersonnelle et imprécise ; il possède une famille proche : un père ou une mère et des frères et/ou des soeurs. Il n'y pas là, comme chez les humains, que des cas particuliers et les relations avec le père ou la mère peuvent être aussi affectueuses ou conflictuelles qu'elles le sont chez les humains. Précisons quand même que, d'une manière générale, les familles sont unies et solidaires et que l'affection et la protection parents/enfants/frères/soeurs est la règle (Exceptions : les wyverns, les hydres et les dragons féériques). Les obligations de solidarité et de vendetta sont augmentées au sein de la famille: il est extrêmement rare, par exemple, qu'un père ou une mère refuse d'aider son enfant parce que celui-ci est devenu hors-la-loi.

Les gestalts des autres ou les amis de vos amis

Les gestalts sont un phénomène relativement récent et aucune "loi" ne se propose de gérer les relations entre un dragon et les membres de son gestalt. Sans doute est-ce d'ailleurs impossible, les relations au sein d'un gestalt relevant du domaine de l'émotionnel et de l'irrationnel. Par contre, des usages (on ne peut pas parler de traditions pour quelque chose qui existe depuis peu) se sont rapidement instaurés autour des relations entre un dragon et le gestalt d'un autre dragon.

Les dragons – nous parlons là de la troisième génération, la seule concernée, ou presque, par les gestalts – considèrent que leur gestalt est un peu leur territoire émotionnel et le gèrent comme tel : on n'empiète pas sur le territoire d'un autre ou, si on le fait, on est conscient que cet empiètement est considéré comme une attaque.

En pratique, un dragon qui veut garder de bonnes relations avec un autre ne cause pas de problèmes, moralement ou physiquement, aux membres de son gestalt, est aussi poli avec eux qu'il l'est avec le dragon, doit leur offrir les mêmes invitations, les mêmes avantages, etc. Il est de bonne politique, sinon obligatoire, de ne pas trop lier d'amitié avec un des membres du gestalt d'un autre et de chercher à le ou la séduire... Le dragon pourrait en être jaloux et, même s'il ne l'est pas, un éventuel refroidissement des relations pourrait créer des problèmes. Cette attitude est en général bien suivie, spécialement par les dragons qui ont eux-mêmes un gestalt et qui comprennent "*ce que ça fait*" lorsque l'un des êtres qui vous sont les plus proches au monde est malheureux ou vexé.

A l'inverse, bien sûr, un dragon qui veut en offenser un autre ou lui déclarer la guerre, peut décider délibérément d'emprisonner, blesser, torturer ou tuer un membre du gestalt de sa cible. Une méthode efficace et rapide pour attirer l'attention...

Revenons aux bonnes relations : la conduite de politesse non dédaigneuse envers le gestalt de l'autre, que nous venons d'expliquer plus haut, n'est pas adoptée par les pères et encore moins, bien sûr, par les grands-pères. Sauf peut-être chez les féériques.

D'une manière générale, plus ils sont vieux, moins ils comprennent. Il ne s'agit pas réellement de mauvaise volonté : ils ne peuvent tout simplement pas imaginer que leurs fils ou petits-fils, la chair de leur chair, le sang de leur sang, puissent préférer ces ... étrangers à leur famille, surtout en arguant d'une attirance irraisonnée et illogique qui n'a, leur semble-t-il, aucune raison d'être.

C'est un peu le grand-père violoniste qui voit son petit-fils entrer dans un groupe de hard-core, ou le membre fondateur du Ku-Klux-Klan qui voit sa fille se marier avec un noir en disant que "*c'est plus fort qu'elle*". Ajoutez à cela que les membres des gestalts ne sont pas seulement des humains, ce sont des êtres magiques, c'est-à-dire des... le mot "ennemis" serait trop fort, car les êtres magiques n'ont jamais constitué une force assez importante et ne seront jamais assez puissants pour s'opposer aux dragons, mais du moins des êtres qui n'ont aucune raison de les aimer. Bref, un gestalt a, même pour les enfants restés tout à fait loyaux à leur famille, un vague relent de rébellion.

En pratique, la plupart des parents décident, assez sagement, d'ignorer totalement les intrus en faisant juste le strict minimum pour ne pas offenser leurs enfants ou neveux (un peu comme une mère BCBG qui serait obligée de recevoir chez elle la petite amie punk de son fils...) mais les réactions peuvent être très variées : de la curiosité du "*Je veux comprendre*" au "*Pas d'êtres magiques chez moi*" en passant par "*Tiens, voilà le troupeau de mon neveu*"...

Bien sûr, il faut compter là avec les différences individuelles de caractère. Il y a des parents qui, de nature, aiment les humains et lieront facilement amitié, il y en a des compréhensifs et tolérants (comme chez les humains !) qui, s'ils portent estime et affection à leur fils/fille/neveu/nièce, prendront le temps de découvrir et d'apprécier ses meilleurs amis.

De même, la philosophie varie avec la branche draconique concernée : il est bien évident que les dragons dorés auront beaucoup moins, sinon pas du tout, de préjugés. Les dragons féériques, eux, considèrent presque la création d'un gestalt comme un accomplissement sans lequel le dragon reste incomplet.

Coutumes diverses

Les différentes coutumes des dragons sont principalement relatives soit au maintien du secret de l'existence des dragons, soit au respect dû à leurs aînés, les grands-pères en particulier. Les premières sont respectées absolument par tous les dragons car y manquer peut mettre tout le monde en danger. Les dernières, par contre, tombent en désuétude. Mais attention, les grands-pères les plus traditionalistes exigent encore de leurs descendants ces marques de respect.

Les humains ne doivent jamais apprendre la présence des dragons. Pour l'éviter, les règles doivent être respectées:

- On ne se transforme pas devant des humains. La majorité des dragons en est d'ailleurs incapable.
- On ne fait pas usage de magie sans masque devant un humain.
- On ne recourt à la Mana terrestre qu'en dernier recours, à savoir, lorsqu'on en a plus soi-même.

Le respect dû à ses aînés et en particulier à son grand-père est marqué par plusieurs coutumes et rites:

- L'invité d'un grand-père doit amener un cadeau. Il semble qu'à l'origine il fallait d'amener à manger pour prouver sa puissance: une proie que le dragon a lui-même tuée. Désormais, un plat onéreux et raffiné ou un cadeau d'un tout autre genre peut tout à fait suffire selon les familles.

- Le chef de famille se sert en premier, les autres convives se serviront ensuite des restes. Les invités de marque ont cependant le droit de piquer dans l'assiette (ou plutôt le plat) de leur hôte. Toute la difficulté étant de savoir quels sont les invités considérés comme "de marque" car il est très malpoli, voire carrément catastrophique (comprendre ici mortel) de piquer dans l'assiette lorsque l'on n'est pas privilégié.

- Lorsqu'un dragon produit un enchantement de grande puissance, il invite son père (et son grand-père, si c'est un enfant) à y participer symboliquement. Le père (ou le grand-père) n'est pas tenu de répondre à cette invitation mais le fait le plus souvent, ce qui est une marque de respect.

D'autres coutumes sont aussi suivies par les dragons traditionalistes:

- Un dragon doit toujours défendre au mieux de ses possibilités une mère qui porte la vie (uniquement, bien sûr, si cette vie est celle d'un enfant dragon). Un dragon ayant échoué lors d'une telle mission devra tout faire pour procréer à nouveau dans les plus courts délais.

- Les griffes et les dents d'un dragon sont des armes nobles. On ne les utilise pas pour tuer un être sans défenses sauf s'il s'agit de se nourrir. En fait tuer une personne avec ces armes est une marque de respect, respect qui est naturellement dû à tout dragon.

- Comme leur grand-père, un dragon digne de ce nom est un guerrier. Les adeptes purs et durs des traditions ancestrales doivent donc récolter le moins possible de mana, que ce soit pour la stocker (une technique perdue de toute façon) ou l'utiliser lors de rituels magiques. Et comme de toute façon, son corps génère toute la mana dont aurait besoin un dragon n'a absolument pas besoin de ce livrer à cette basse besogne. Bien sûr, si son grand-père lui donne l'ordre de récupérer un réceptacle, un bon petit-fils doit s'exécuter.

- Lors d'un combat entre dragons, un dragon qui se considère comme perdant doit offrir son cou à son adversaire afin que le vainqueur se rende bien compte de ce qui vient de se passer. Cette coutume est l'un des rites ancestraux les plus souvent utilisés. Inutile de dire que bien que cette coutume soit la plus répandue parmi les dragons, elle reste néanmoins quasiment inexistante dans les familles les plus touchées par les lois et les manières humaines.

La reproduction ou c'est quoi cette bouteille de lait ?

Croissez et multipliez : les enfants dragons

Les enfants draconiques sont, pour les dragons, quelque chose d'extrêmement précieux. Mettez-vous à leur place : ce n'est pas seulement une question d'affection, c'est surtout une question de survie, la seule manière de ne pas s'éteindre pour une race en minorité sur une planète peuplée d'indigènes. Les enfants dragons, jusqu'à l'âge de seize ans, sont protégés de très près par leur parent dragon – père ou mère – et, la plupart du temps, par les oncles et les tantes.

Les avantages sont que l'enfant, souvent très choyé, est en général bien éduqué et très au courant des personnalités et de l'organisation familiale. Les inconvénients sont qu'il est tenu un peu trop à l'écart de la société humaine "normale" et sait, du moins les premières années, assez mal se débrouiller dans la vie quotidienne (ce qui se ressent d'ailleurs sur sa fiche de personnage). De plus, cette protection un peu omniprésente finit par peser à l'enfant qui aura tendance à idéaliser ce qu'on lui retire – une vie libre, pleine de dangers et d'aventures – et aura donc tendance à se casser dès qu'il en aura l'occasion.

Ajoutons que la plupart des grands-pères attendent de leurs enfants et petits-enfants qu'ils se reproduisent régulièrement, et prennent assez mal les résistances polies ou moins polies que certains "troisième génération" leur opposent, connaissant le prix à payer...

Amour, sexe et procréation : l'oeuf et la poule

Nous touchons là le cœur d'un problème important, symbole du fossé entre la deuxième et la troisième génération.

En voici un bref résumé : tout dragon couche, "concupine" et se marie avec qui il veut sans que personne n'ait son mot à dire... *mais*, et c'est un sacré problème, dès que la femme est enceinte, elle doit être conduite dans un endroit isolé,

puis, si elle survit à l'accouchement – 65% des humaines n'y résistent pas – elle doit être tuée sur le champ pour ne pas révéler le secret.

Pourquoi ? Parce qu'un médecin humain pourrait facilement découvrir la nature particulière de l'enfant.

Quant à la femme, une confiance mal placée pourrait signifier la perte de la race : supposez qu'une épouse fâchée contre son dragon de mari aille tout raconter à un journaliste, emmenant son enfant comme preuve : "*Vas-y, mon chéri, montre au monsieur comment tu peux te transformer en méchant monstre écailleux et tu auras un bonbon...*".

Dans la pratique, la plupart des familles ont organisé des "*élevages*" pour procréer tranquillement, avec des centres secrets où les femmes sont inséminées en série, droguées, puis tuées après l'accouchement.

Une méthode qui n'a en apparence que des avantages. Sauf qu'on ne sait pourquoi, certains membres de la "*troisième génération*" ont de plus en plus de répugnance à l'employer. C'est parce que, s'il est facile "*d'inséminer*", en sachant qu'on la condamne à mort, une "*alien*", c'est-à-dire quelqu'un de fondamentalement étranger à sa propre race, il est plus difficile de le faire quand on a des amies, des soeurs, une "*amante*" qui lui ressemble étrangement... Et puis, s'il ne s'agit plus d'une "*mère porteuse*" d'élevage mais de votre petite amie qui tombe enceinte et qui vous l'annonce d'un air ravi, vous faites quoi ? Et si votre petite amie est membre de votre gestalt ?

Pour un problème, c'est un problème ! Surtout que la règle "*tuer la mère humaine*" est la plus importante et la plus suivie du monde draconique, le secret et donc la survie du monde draconique en dépendant. Les grossesses – connues par la famille – sont très surveillées et, en général, la femme est enlevée par un autre dragon pour éviter tout remords de dernière minute.

En pratique – entrons dans les détails – les dragons de la troisième génération s'arrangent, par tout moyen de contraception possible et en particulier par le préservatif, pour ne pas mettre enceintes les filles auxquelles ils tiennent vraiment. En cas d'erreur, un avortement rapide est toujours possible. Sinon... il est raconté, sous le manteau, que certains dragons rebelles auraient réussi à faire accoucher leur amie en cachette et que, grâce à une intervention chirurgicale compliquée certaines auraient survécu. De tels dragons, si l'histoire est vraie, se mettent automatiquement hors-la-loi. Plus encore, ils seront recherchés activement et une solidarité interbranches peut même s'établir afin de retrouver le plus vite possible le dragon et la femme et les éliminer tous les deux.

Tous les efforts seront faits pour que l'enfant reste vivant (voir le chapitre suivant), mais s'il n'est possible de tuer la mère qu'en sacrifiant le rejeton, tant pis...

L'accouchement devra se faire si possible sous anesthésie totale et la mort devra être donnée alors qu'elle est encore inconsciente. Enfin, c'est le père lui-même qui doit tuer la femme (piqûre ou autre) : la philosophie de cet acte étant que c'est peut-être atroce, mais au moins on assume et on ne le fait pas faire par un tiers.

Là encore, toute cette série de coutumes est loin d'être suivie par tous...

Enfin, ajoutons que le problème ne se pose que pour un père dragon et une mère humaine, et que dans l'autre sens tout va bien. La morphologie d'une mère draconique s'adapte parfaitement à l'accouchement, et aucune coutume n'impose de tuer le père... qui devra simplement être tenu à l'écart de l'accouchement s'il n'est pas au courant de la nature de sa belle amie.

Et le mariage sans enfant ? D'une manière générale, la branche familiale acceptera bien les conjoints des dragons, qu'ils soient draconiques ou humains. Si un dragon a épousé une humaine, ou le contraire, et que l'humain(e) ne connaît pas la véritable nature de son conjoint, les différents oncles, tantes, parents prendront soin de garder le secret. La famille très proche peut même prendre à coeur de protéger l'époux ou l'épouse, ce petit jeu aboutissant parfois à des situations absurdes où une femme ou un homme ignorant tout, sont protégés par quatre dragons rouges sans s'apercevoir de rien...

Dans le même genre, il arrive qu'un dragon ayant un poste en vue et une femme ignorante de sa véritable situation se doive d'avoir des enfants pour parfaire sa "*couverture*" : il peut alors faire croire qu'il est stérile et adopter des enfants humains. La proche famille draconique peut, là aussi, décider "*d'adopter*" ces petits humains un peu comme des filleuls, et les aider et les protéger pendant leur vie adulte sans que les enfants ne s'aperçoivent de quoi que ce soit.

The CLAW

Le service le plus utile offert par les dragons bleus à leurs cousins est incontestablement The CLAW (Communication Link for Agents Worldwide, bulletin de liaison des agents à travers le monde). Il s'agit d'un réseau électronique semblable à l'internet moderne auquel tous les dragons peuvent se relier.

Chaque dragon, sauf cas exceptionnel, possède un compte sur The CLAW et connaît quelques numéros d'urgence. Pour s'y connecter, il lui suffit d'utiliser un ordinateur avec modem ou un équivalent. Chaque compte n'est accessible que par un identifiant personnalisé et un mot de passe. Choisissez votre identifiant avec soin car il ne pourra pas être changé sans raison valable. Pour des raisons évidentes de sécurité, votre mot de passe ne doit être ni égaré, ni divulgué à qui que ce soit. Chaque utilisateur peut se composer un fichier d'informations sur lui-même que les autres peuvent consulter facilement. Cela sert en général à annoncer ses absences ou, pour les moins paranoïaques, ses coordonnées et/ou son emploi du temps. Le réseau permet l'échange de courrier électronique et la participation à des forums de discussion ou d'information. Chaque compte offre aussi un accès personnalisé aux différentes ressources offertes.

Les "forums" les plus populaires sont :

- Petites annonces : Achat, vente et échange d'objets, d'informations, de services. Pour répondre à une annonce, il suffit d'envoyer à celui qui l'a "affichée" sur le réseau un courrier électronique qui met au maximum une minute à parvenir à son destinataire, quelle que soit la distance et d'attendre la livraison. Mais attention, les identifiants des utilisateurs étant souvent des pseudonymes, on n'est jamais sûr de l'identité de son correspondant.

- Informations : Résumés des faits marquants impliquant des dragons importants ou non, des rapports d'activité, etc. Tous les ragots non vérifiés, les hypothèses extravagantes sont aussi affichés ici. C'est le lieu de nombreuses discussions polémiques inintéressantes sur l'opportunité de tel ou tel choix de tel ou tel grand-père.

- Famille : Chaque famille possède ses propres forums, un public et un privé. Seuls les membres d'une famille donnée peuvent lire les informations publiées dans le forum privé associé, tandis que tous peuvent consulter le forum public. Les forums privés servent en général à organiser des réunions de famille ou des opérations particulières. Les publics permettent de diffuser rapidement une nouvelle importante aux autres familles. Ces forums sont les plus consultés car seules des informations pertinentes y sont affichées (contrairement aux forums précédents).

- Urgences : Forum prioritaire. Un dragon ne doit laisser un message ici que s'il a besoin de l'aide immédiate de ses semblables. Ce forum est spécial en ce qu'il est administré par des dragons bleus 24 heures sur 24. Quasiment tous les dragons connaissent un ou plusieurs numéros de téléphone, fax ou même boîtes postales dans le monde où ils peuvent joindre rapidement ces administrateurs sans avoir à se connecter sur le réseau. Sitôt une demande d'aide affichée, les administrateurs préviennent les dragons susceptibles de pouvoir intervenir, soit parce que proches géographiquement, soit parce que spécialistes du problème évoqué. Il va de soi que pour pouvoir être joints efficacement, les dragons doivent communiquer leurs coordonnées réelles aux administrateurs et que tous ne le souhaitent pas. Un système permettant de déclencher un appel téléphonique automatique à la réception d'un message urgent est souvent préféré. Cependant, malgré les précautions prises par les dragons bleus, il semblerait que des technomanciens aient réussi à s'introduire dans The CLAW ces derniers temps. Ce qui signifie que si l'on poste une demande d'aide ici, on est presque sûr d'en obtenir, mais on peut également attirer l'attention des technomanciens, ce qui n'est jamais souhaitable quand on est un dragon.

- Traque : Chaque forum de "traque" est dévolu à un sujet, un objet, une personne et les dragons sont invités à y poster toutes les informations qu'ils possèdent à ce sujet. Et quand tous les dragons de la Terre mettent leurs efforts en commun pour trouver quelque chose ou quelqu'un, ils finissent généralement par y parvenir.

- Téléconférence : Ces forums spéciaux sont en fait des espaces privés dans lesquels des dragons éloignés géographiquement peuvent tenir des discussions en temps réel. Athabaska a même conçu des salons virtuels dans lesquels les dragons peuvent se rencontrer sous forme d'animations en trois dimensions. Sécurité assurée. Il faut commander un salon aux gestionnaires du réseau au moins une journée à l'avance.

- Divers : Il existe des centaines de forums sur les sujets les plus variés. Les thèmes les plus populaires et les plus controversés sont la magie, les humains, la mission des dragons sur Terre, les arts, les mérites respectifs des différentes familles, les êtres magiques, les alchimistes, la politique, le sport, les séries télévisées, etc. On peut passer sa journée entière à consulter les forums sans parvenir à tout lire. Si l'on y trouve parfois des informations utiles, la grande majorité des messages est d'un intérêt avoisinant le zéro absolu, à moins de se passionner pour le thème évoqué.

Il existe encore bien d'autres services sur The CLAW, comme l'accès à des bases de données ou tout un ensemble de jeux sur réseau. The CLAW est tellement vaste et hétéroclite que le dernier bijou informatique en date s'y trouve sûrement. Son seul inconvénient est qu'on ne puisse y accéder que par le réseau téléphonique.

3. La magie

La Mana

L'énergie magique, ou Mana, est produite par la Terre elle-même et sert, semble-t-il, à nourrir d'une façon spirituelle tous les êtres vivants qui s'y développent, en particuliers ceux qui disposent de pouvoirs magiques. Elle est également indispensable pour produire divers effets magiques ou lancer des sorts.

Le dragon céleste a donné pour mission à ses enfants de défendre leur mère et de récolter la Mana. Pour être transportée facilement, la Mana doit être placée dans des objets. Les Récolteuses tirèrent la Mana de la Terre et l'emmagasinèrent donc dans divers objets. Ce travail se poursuivit durant des milliers d'années et petit à petit la Mana décrût, la magie se fit de moins en moins efficace et les êtres magiques disparurent. La technologie prit de plus en plus la place de la magie. La connaissance des êtres magiques devint des croyances que petit à petit diverses nouvelles religions supplantèrent. Aujourd'hui, la Terre génère encore de la Mana mais en quantités infimes et certainement insuffisantes pour que la magie fonctionne ou que les êtres magiques continuent à vivre au grand jour.

La Mana, enfermée dans des objets aussi variés qu'antiques, est inutilisable pour qui ne connaît pas sa vraie nature. Or, seuls les dragons chargés de protéger leur mère et qui s'étaient endormis quelques millions d'années auparavant possédaient cette connaissance. Connaissance qu'ils partagèrent avec leurs descendants.

Sur Terre, la Mana peut se trouver en trois types d'endroits différents:

- Le corps des dragons est le générateur de Mana le plus efficace qui soit. Ce type de Mana ne peut être dépensé que par la créature elle-même et ne peut pas être donné à un autre dragon. La récupération de la Mana est involontaire et permanente et s'effectue au rythme d'un point par heure.
- Les réceptacles sont des sources de Mana importantes pour tous les adeptes de la magie draconique. Un dragon qui casse un réceptacle peut bénéficier de la Mana qui s'en dégage. Par contre, un individu normal cassant un réceptacle n'en tirera aucun avantage.
- En cas d'urgence, un dragon peut aussi utiliser la Mana qui émane de la Terre. Malheureusement cette énergie est très faible et son utilisation est particulièrement perceptible.

La magie draconique

En dehors de leurs pouvoirs innés, les dragons utilisent une forme de magie très puissante. Malheureusement, manipuler la magie signifie par la même occasion dépenser de la Mana. Cette dépense vient généralement du lanceur lui-même, ce qui est très fatigant. On peut aussi utiliser la Mana issue d'un réceptacle qui vient d'être brisé, laquelle peut être utilisée un certain temps après ladite destruction. En dernier recours, un dragon peut utiliser la Mana terrestre, très rare.

La dépense brute de Mana produit des effets visuels perceptibles dignes d'un show sons et lumières. Cet effet visuel s'accompagne aussi assez souvent d'une transformation draconique involontaire et partielle qui peut, elle aussi, être remarquée. La dépense brute de Mana est également particulièrement perceptible par tous les dragons présents dans un certain rayon, ce qui ne manquera pas d'attirer leur curiosité. Or pour vivre vieux, mieux vaut ne pas attirer l'attention de certains dragons comme les Nouveaux-Nés. Les dragons doivent donc utiliser un masque qui leur permettra de cacher ce sortilège, aussi bien au vu de ceux qui perçoivent la Mana que de tout observateur humain.

La méthode utilisée par un dragon pour cacher sa magie est presque aussi importante que le sortilège lui-même. Théoriquement, le dragon va cacher les effets visuels et sa consommation de Mana en mêlant son rituel magique à une forme d'art quelconque. L'art choisi dépendra du sort en question et de ses effets. Les dragons magiciens sont donc tous adeptes d'un ou plusieurs arts, de l'origami à la musique en passant par la sculpture et la cuisine.

Toutes les formes d'arts peuvent servir de masque, mais tous les masques ne conviennent pas à tous les sorts. Les sorts à durée limitée seront mêlés à une forme d'art temporelle telle que le chant ou la parfumerie, les sorts permanents étant plutôt liés à une forme d'art intemporelle, telle que la sculpture ou la peinture. Les sorts affectant un seul individu devront être liés à une forme artistique personnelle telle que le tatouage ou la cuisine.

Tous les dragons qui connaissent des sorts les lient automatiquement à une forme d'art spécifique et immuable, même si le côté artistique et créatif peut être différent à chaque utilisation. Ainsi, un dragon qui chante pour lancer un sort spécifique pourra changer son répertoire à volonté, même si le sort reste identique.

Bien entendu, dans tous les cas la réalisation artistique devra avoir un rapport plus ou moins facile à appréhender avec l'effet désiré du sort lancé. Ainsi, un tatouage censé protéger un personnage devra prendre la forme d'une armure ou d'un bouclier, alors qu'un tatouage accentuant la vue devra avoir la forme d'un aigle ou plus simplement d'un oeil.

Les réceptacles

Les réceptacles sont les objets où les Récolteuses ont enfermé la Mana de la Terre pendant plusieurs milliers d'années. Tout dragon un tant soit peu observateur peut facilement les repérer par un simple contact. Il faut noter que seuls les êtres humains possédant des signes magiques sont susceptibles de ressentir la nature spéciale de ces objets. Pour tous les autres, ce ne sont que de superbes antiquités.

Cette Mana, une fois libérée, peut être utilisée par les dragons pour utiliser leurs pouvoirs. Et pour libérer la Mana d'un objet, il suffit tout bêtement de le casser. Il faut ensuite dominer et stocker quelque part l'énergie libérée, ce que seuls les dragons savent faire.

Les gestalts

Il y a quelques années, les dragons ont découvert que certains réceptacles étaient défailants. Ces réceptacles semblaient contenir normalement de la Mana, mais avaient en fait acquis un pouvoir leur permettant de lier plusieurs êtres vivants ensemble. En essayant de détruire un de ces réceptacles défectueux, un dragon, ainsi que tous les êtres magiques passant à proximité, se retrouvent liés à cet objet. On nomme ces réceptacles des *gestalts*. On utilise également le terme *gestalt* pour parler des personnes liées à un de ces réceptacles.

Quoi qu'il en soit, une fois réunis dans un gestalt, les individus du groupe ne peuvent le quitter volontairement: Ils sont psychiquement liés aux autres membres ainsi qu'au réceptacle. S'ils sont séparés de l'objet durant un laps de temps trop long ou si le réceptacle est détruit, il en souffrent énormément et peuvent même en mourir. De la même manière, chacun ressentira physiquement la mort d'un autre membre du gestalt. Ces effets secondaires poussent donc le plus souvent les membres d'un gestalt à vivre à proximité les uns des autres et à se protéger mutuellement.

Pour une raison encore inexpliquée, il semblerait que la grande majorité des dragons liés par ces gestalts soient des dragons de la troisième génération.

L'Alchimie

Les rares êtres humains qui utilisent encore une forme de magie ne peuvent réussir à lancer leurs sorts qu'en récupérant de la Mana quelque part. Ils ne peuvent pas, comme il a été dit plus haut, briser des réceptacles et récupérer l'énergie qu'ils contiennent. Ils ne peuvent pas non plus utiliser celle de la Terre qui est présente en trop petite quantité. Reste celle contenue dans les dragons et en particulier dans tous leurs organes. Ces organes, une fois arrachés à leur cadavre, sont utilisés comme composantes pour lancer un sort.

Les organes des êtres humains possédant des signes magiques et qui ont été en contact assez longtemps avec un dragon peuvent aussi servir de composantes dans les rituels de magie alchimique, bien que ces créatures soient encore plus rares et beaucoup moins chargées de Mana que les dragons.

C'est pourquoi, ces humains, ces alchimistes (ou "*technomanciens*" comme ils aiment se définir) attaquent parfois des dragons ou des êtres magiques isolés, avec une préférence pour ces derniers car ils sont beaucoup moins dangereux. Une raison supplémentaire de rester discret sur sa nature.

Dans tous les cas, la magie alchimique des terriens est beaucoup moins puissante que celle des dragons et surtout beaucoup moins faciles à mettre en oeuvre.

4 Les créatures inférieures

Les Humains

L'attitude d'un dragon envers les humains peut changer radicalement en fonction de sa famille et de sa génération.

La majorité des dragons considère les êtres humains comme des animaux un peu particuliers. Ils sont faibles aussi bien physiquement que mentalement, inintelligents et ignorants de tout de ce qui se trame autour d'eux. En plus, ils n'ont aucun pouvoir magique. Mais leur nombre pourrait en faire de dangereux ennemis, s'ils venaient à découvrir la présence des dragons parmi eux.

Certains dragons détestent ouvertement les humains et souhaitent leur destruction. Certains dragons dits "primitifs" (blancs, noirs, verts, wyverns ou hydres) sont même carrément anthropophages!

A l'opposé, les dragons dorés et argentés, considèrent les humains comme des alliés potentiels et font tout pour aider ces créatures malheureusement démunies.

Les humains sont néanmoins importants pour la reproduction de l'espèce draconique. Et même si certains dragons considèrent que des élevages pourraient couvrir leurs besoins de reproductrices, certains dragons apprécient le jeu de séduction préliminaire à l'accouplement.

Finalement, au grand dépit de leurs parents, les dragons de la "*troisième génération*" sont de plus en plus nombreux à s'identifier aux humains et à vouloir vivre comme eux, au point de rejeter les valeurs ancestrales. Les humains auraient, soi-disant, "*des vies bien plus intéressantes*" que celles de leurs parents.

Les Êtres Magiques

Les êtres magiques sont considérés par la plupart des dragons comme un peu supérieurs aux humains. Ils sont au dragon ce que le chien de cirque est à l'homme: des animaux savants.

Les dragons féériques, par contre, semblent presque les considérer comme des égaux et sont les grands spécialistes des êtres magiques. Ils ont même des experts-conseils en la matière: les grillons.

Certains êtres magiques prétendent qu'autrefois ils peuplaient la Terre et qu'ils étaient aussi nombreux que les humains. Mais alors, pourquoi sont-ils si peu nombreux aujourd'hui?

Premièrement, parce que les êtres magiques ont besoin de Mana pour être magiques. Or avec l'avancée de la mission des Récolteuses et de leurs descendants, la Mana ambiante se raréfia, affaiblissant par là-même les êtres magiques. Certains êtres magiques tentèrent de lutter, mais ils n'étaient pas de taille même contre ces dragons abâtardis. Il en découle encore aujourd'hui chez les êtres magiques une méfiance instinctive – voire de la haine – à l'égard des dragons.

Deuxièmement, parce que les humains profitèrent de cet affaiblissement pour exterminer des tribus entières d'êtres magiques afin d'obtenir des ingrédients pour leurs alchimistes qui courraient vainement derrière la richesse et la vie éternelle.

Pour ces deux raisons, les êtres magiques décidèrent de se dissimuler parmi les hommes. Avec le temps, ils s'affaiblirent, oublièrent leurs origines et finirent par devenir semblables aux hommes. Bien entendu, la race humaine elle-même ignore jusqu'à l'existence de ces créatures en son sein.

Selon les dragons qui s'intéressent de près à ces phénomènes, les êtres magiques conservent une trace génétique de leur ancienne nature, appelée signes magiques. Les humains qui possèdent des signes magiques se conduisent comme tous les autres et peuvent même vivre toute leur existence en ignorant leur nature magique.

Les êtres magiques ont besoin de Mana pour exister et on sait que la meilleure source de Mana sur Terre est le corps d'un dragon. Donc, lorsqu'un être humain qui possède des signes magiques rencontre un dragon, il est imperceptiblement attiré par ce dernier, comme le papillon est attiré par la flamme.

Pour certains dragons, cette cour d'êtres magiques qui recherchent leur présence à tout prix est une mesure du statut social. En effet, les êtres magiques sentent la Mana qui émane des dragons et s'en nourrissent d'une façon aussi spirituelle qu'involontaire. Donc plus un dragon est puissant, plus il génère de Mana et plus il génère de Mana, plus il attire d'êtres magiques.

Bien entendu, ces êtres magiques sont toujours prêts à rendre service à "leur" dragon, ce qui en fait d'excellents serviteurs à jeter après emploi.

Malheureusement, les enfants dragons semblent souvent ressentir une attirance mutuelle envers leurs compagnons. Ils les considèrent comme des alliés potentiels et même parfois comme leurs égaux. Dans la vie de tous les jours, cela se traduit par un respect mutuel, par de l'amitié ou de l'amour, des sentiments que vient renforcer l'appartenance à un gestalt commun.

Les êtres magiques, de leur côté, nourris qu'ils sont en permanence par la Mana qui émane des dragons, voient resurgir petit à petit leur nature primaire. Ainsi, progressivement, ils se souviendront intuitivement de leurs anciens pouvoirs.

Petit à petit, ils prendront conscience de leur état et, par la même occasion, domineront et développeront les pouvoirs enfouis au plus profond d'eux-mêmes.

Selon les grillons, l'évolution d'un être magique se décompose en cinq phases, marquées par l'acquisition d'un nouveau pouvoir:

Vient tout d'abord *la phase humaine* pendant laquelle l'être magique est en tout point semblable à un humain normal. Il n'a aucun pouvoir mais ressent parfois l'impression d'être "à part".

A *la phase du frémissement*, l'être magique a absorbé suffisamment de Mana au contact de son dragon. Il commence alors à prendre conscience de ses talents et un premier pouvoir apparaît.

Lors de *la phase de la connaissance*, l'être magique tente de comprendre sa nature magique et d'en apprendre le plus possible sur ses semblables. Cette quête de soi le mènera logiquement à la phase suivante.

La phase du voyage demande généralement que l'être magique parte à la recherche de ses semblables pour réaliser une quête initiatique qui lui permettra de mieux appréhender ses pouvoirs.

La phase ultime de l'évolution d'un être magique est *la phase de la transformation*. A ce stade, l'être magique a totalement compris et accepté sa nature magique et est en pleine possession de ses moyens.

Cas particuliers: les Mères de Dragon

Comme on l'a dit plus haut, les humains sont essentiels pour la pérennité de la race draconique. Surtout les humaines, à dire vrai. Les futures mères de dragons sont donc choyées et protégées par toute la famille, voire même toutes les familles.

D'un autre côté, la mère d'un futur dragon doit au plus vite être conduite dans un endroit sûr où elle sera prise en charge par des médecins dragons. Les grossesses – connues par la famille – sont très surveillées et, en général, la femme est emmenée par un autre dragon que le père pour éviter tout remord de dernière minute.

Pourquoi ?

Premièrement, parce qu'il suffirait d'une échographie ou d'une infirmière assistant à l'accouchement pour révéler *le secret*.

Deuxièmement, parce que l'accouchement n'est pas un accouchement banal. On ne le pratique d'ailleurs que sous anesthésie totale. La mère ne met pas au monde un beau bambin braillard, mais pond un oeuf renfermant un dragon. L'effort est tel que la mère en meurt deux fois sur trois. Quant aux survivantes, elles doivent être tuées sur le champs alors qu'elles sont encore inconscientes, et ce par le père.

On l'a déjà dit, "*tuer la mère humaine*" est la règle la plus importante et la plus suivie du monde draconique: *le secret* et donc la survie du monde draconique en dépendent. Tout dragon qui tenterait de faire accoucher une mère d'une autre manière serait automatiquement déclaré rebelle. Et si par miracle, l'humaine devait survivre, elle et son compagnon seraient recherchés activement par toutes les familles dans le but de les retrouver le plus vite possible et de les éliminer tous les deux, quitte à perdre l'enfant.

Bien sûr tout cela ne concerne que les humaines libres et non les "*mères porteuses*". En effet, la plupart des familles ont organisés des "*élevages*" qui permettent aux dragons de procréer tranquillement et comprennent des centres secrets où les femmes sont inséminées en série, droguée, puis tuées après l'accouchement.

Les Animaux

La plupart des dragons ont à peine plus de considérations pour les animaux que les humains. Avec quelques différences notables.

Premièrement, les dragons aiment chasser et se nourrir sous forme draconique. Les plus riches d'entre eux entretiennent donc des cheptels à cet effet. Quoi que certains dragons aiment aussi chasser l'humain...

Deuxièmement, il est rare qu'un dragon ait son toutou ou son minou. Quitte à chercher de l'affection auprès d'une espèce inférieure, les dragons se rabattent plus aisément sur leur cour d'êtres magiques (qui contient sûrement ce qu'il faut), voire sur des humains.

Finalement, certains dragons proches de la Nature, principalement des serpents de mer, à plumes ou des dragons verts, militent activement pour la protection de la faune et de l'environnement.

Les relations entre les joueurs au sein d'un gestalt

Dans un gestalt, les joueurs s'aiment. Automatiquement et obligatoirement.

Des détails ? C'est une sorte de coup de foudre qui les a réunis. Le gestalt, vous le savez désormais, est une entité à part entière, dont les membres n'ont pas été choisis au hasard mais ont été réunis par la volonté de l'objet gestalt (il s'agit-là d'une métaphore, l'objet gestalt n'étant pas un être pensant) parce qu'unis, leurs qualités, leurs défauts, leurs caractères et, pourquoi pas, leur destin s'accordaient et se complétaient pour faire un tout.

Mais le lien du gestalt va plus loin qu'une simple complémentarité. C'est un lien mental comparable à un coup de foudre, ou à la "*reconnaissance*" (recognition) dans *Elfquest*, pour les lettrés.

Le terme *coup de foudre* est trompeur : il ne s'agit pas d'amour mais d'amitié au sens large du terme. Une amitié soudaine, mais pas inexplicable ni passionnelle.

Un exemple : un jour dans votre boulot, entouré de gens moyennement intéressants, vous rencontrez un nouveau collègue. Curieusement, vous avez vu les mêmes films, avez la même opinion sur cet abruti de Bertrand et passez la moitié de la soirée à rigoler comme des fous tous les deux alors que personne d'autre ne trouve drôle ce que vous dites. En langage commun, *ça colle*. C'est la même chose dans un gestalt : ça colle, et en plus, sans savoir pourquoi, vous n'avez plus envie de vous quitter.

Ce sentiment un peu superficiel va s'affirmer lentement au cours du temps et devenir une réelle amitié, qui peut prendre de nombreuses formes amitié pure, estime, fascination, admiration, rivalité complice, engueulades (mais en-dessous existe une affection réelle et patati et patata)... et, bien sûr, dans certains cas, amour ou désir sexuel.

Attention cependant : l'amour, la passion, etc. sont des sentiments surajoutés, qui peuvent naître en plus du gestalt (à force d'être tout le temps ensemble et de s'apprécier...). Ce n'est pas le gestalt qui les a initiés. Ils seraient nés peut-être même si les deux personnes n'avaient pas été dans un gestalt, et l'amitié due au gestalt survivra après que la passion se sera éteinte ! Autre problème : deux joueurs ou deux personnages peuvent se trouver haïssables. Au maître de jeu, tout en respectant ce sentiment (parfois, c'est difficile de faire autrement) de leur faire comprendre que malgré cette haine, ils n'ont plus envie de se quitter, comme deux ennemis qui ne peuvent vivre sans se comparer l'un à l'autre.

Cela peut faire un bon role-playing pendant quelques parties... mais la réconciliation devra finir par arriver, sous peine de laisser le maître de jeu et les autres joueurs !