
POLITIQUE

Un condensé

Par la Siroz Dream Team

Version électronique par GG

Table des matières

Demander un coup de main	3
Mc Keenan & Dodge	24
Traditions et coutumes	32
Dragon argenté	37
Dragon asiatique	41
Dragon blanc	44
Dragon Bleu	46
Dragon doré	50
Dragon féerique	54
Dragon noir	57
Dragon rouge	59
Dragon vert	62
Hydre	64
Serpent à plumes	66
Serpent de mer	68
Wyvern	70
Dragon céleste	72
Dragon brun	76

Demander un coup de main

Une importante partie de ce supplément est constitué d'une série de tables à utiliser lorsque le Gestalt de vos joueurs demandera de l'aide à une ou plusieurs organisations du monde de Scales. Cela inclut bien évidemment les treize grands dragons, mais aussi la McKeenan & Dodge, le Dragon Céleste et les organisations d'êtres magiques. Le jeu étant basé en grande partie sur les interactions de ces groupes d'influence (dont les ramifications vous seront décrites dans le reste de l'extension), il est tout à fait normal que les joueurs tirent un léger bénéfice de leurs contacts dans ces milieux. Mais avant toute chose, voyons un peu comment vous pourrez utiliser ces tables.

Demander de l'aide

Avant de consulter la table correspondante, les joueurs devront avoir trouvé un moyen de contacter telle ou telle organisation. Cela signifie en général entrer simplement en contact avec un membre de cette organisation. Mais certaines sont plus discrètes que d'autres et vos joueurs ont intérêt à avoir un carnet d'adresses bien rempli pour pouvoir à tout moment, où qu'ils se trouvent, compter sur leurs connaissances et obtenir l'aide demandée. Il suffit ensuite de consulter la table en question en ajustant le simple jet de 1d10 à l'aide demandée. Il suffit ensuite de consulter la table en question en ajustant le simple jet de 1d10 à l'aide des modificateurs indiqués. Mais c'est bien là où tout se complique.

Les modificateurs

Chaque table est accompagnée de modificateurs à apporter au résultat de dé. Ils sont classés en quatre catégories distinctes et doivent être scrupuleusement lus à chaque fois que la table sera utilisée (le simple fait d'oublier un paramètre peut modifier grandement le résultat final). Les quatre catégories sont les suivantes :

Qui est le demandeur ?

Cette partie des modificateurs est réservée à l'identité du ou des demandeurs. Tous les modificateurs sont cumulatifs et doivent être pris en compte à chaque fois. Notez bien que la relative "puissance" du Gestalt, des êtres magiques ou du dragon du groupe n'entre pas en considération. Ils seront de toute façon toujours moins puissants que les organisations auxquelles ils demandent de l'aide.

Le dragon du groupe est "type de dragon" : Les relations entre les familles de dragons sont quelquefois très tendues. Ce modificateur est donc très important. Tous les modificateurs de ce type sont regroupés dans une table unique qui doit être consultée à chaque fois.

Le dragon du groupe est un rebelle : Le simple fait d'être rebelle à sa famille modifie grandement les chances de réussite et doit toujours être pris en compte. Le fait de devenir rebelle est une nouvelle qui se propage rapidement. Ce modificateur entrera donc en vigueur au maximum un mois après que la rébellion a été constatée par la famille du dragon. Il est lui aussi calculé selon la même table unique.

C'est un être magique qui demande de l'aide : Les dragons n'aiment généralement pas les êtres magiques. Ce n'est pas toujours le cas des technomanciens ou des autres organisations. Ce dernier modificateur est lui aussi indiqué sur la table unique.

Quel est le service demandé ?

Certaines organisations offrent plus facilement tel service plutôt que tel autre. A vos joueurs de demander ce dont ils ont besoin à une organisation qui est susceptible de le leur fournir sans trop de difficulté.

Service demandé à un enfant dragon : Les enfants dragons offrent souvent leur aide plus facilement que les plus âgés, mais la puissance de l'aide sera aussi souvent bien moindre.

Service demandé à un parent dragon : L'aide demandée à un parent dragon sera relativement difficile à obtenir, mais sera aussi d'une puissance plus que respec-

table.

Service demandé au grand-père : C'est sans aucun doute le dragon le plus puissant (après le Dragon Céleste), mais aussi le plus difficile à convaincre.

Service demandé à un nouveau-né : Ces dragons sont des plus obtus et sont donc très peu enclins à aider les joueurs.

Service demandé à un porte-flingue ou à un homme de main : La McKeenan & Dodge n'accorde que très peu de crédit aux contacts que peuvent avoir ces individus.

Service demandé à un technicien ou à un technomancien : Une aide de ce type sera assez facile à obtenir (enfin, en ce qui concerne la McKeenan & Dodge).

Service matériel (argent) : Les organisations les plus riches sont toujours promptes à fournir des fonds à leurs alliés.

Service matériel (armement) : Presque toutes les organisations possèdent des stocks d'armes importants.

Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs) : Certaines organisations en possèdent de vastes stocks. Les autres ne peuvent en fournir qu'en de très rares occasions.

Service matériel (intervention armée, assassinat ou protection) : Ce genre de service est toujours très coûteux pour l'organisation. Il est donc très rare qu'elle accorde un tel service.

Renseignements (communs) : Faciles à obtenir.

Renseignements (indiscrets) : Tout dépend du renseignement demandé (si cela concerne un ennemi, c'est toujours plus facile).

Renseignements (classé TOP SECRET) : Toujours très difficiles à obtenir.

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun des interlocuteurs contactés n'agira s'il ne peut pas y gagner un petit quelque chose. Dans le même ordre d'idée, il essayera le plus souvent de ne pas empiéter sur les plates-bandes des autres organisations, à moins que le jeu n'en vaille réellement la chandelle (ce qui est plutôt rare lorsqu'il s'agit d'aider un Gestalt mineur).

Aucun : Les chances d'obtenir de l'aide sont alors très minimes.

Aide future inutile : Juste un niveau au-dessus de "Aucun".

Aide future souhaitable : Le Gestalt est un allié de poids. L'organisation en tiendra compte.

Information de nature technologique ou magique : Si l'information est à la pointe de la technique (ou plus simplement de la puissance dans le cas d'un objet magique), une aide sera souvent accordée.

Informations générales : Elles sont toujours bonnes à prendre, mais se doivent d'être fraîches.

Informations secrètes : Toujours très importantes, surtout si elles concernent des ennemis de l'organisation.

Autres modificateurs

Ces modificateurs sont très variés et dépendent surtout de l'organisation en question. Chaque organisation possèdera aussi des modificateurs particuliers qui seront inclus dans cette catégorie.

Offrande (objet magique ou technologique, être humain) : Les petits cadeaux entretiennent l'amitié. L'objet en question n'a pas besoin d'être avancé technologiquement ou particulièrement puissant. Il faut noter cependant qu'un cadeau vraiment ridicule peut être reçu comme une insulte.

Le résultat

Lorsque le résultat du jet sera entièrement calculé, le maître de jeu devra décrire aux joueurs la façon dont l'organisation leur viendra en aide. Le temps qu'elle mettra est aussi relativement important et pourra être calculé en prenant comme base le résultat du dé : plus le résultat sera important, plus le temps sera court. Bien entendu, une aide matérielle sera en général beaucoup plus longue à arriver qu'une simple demande de renseignements.

Conséquences

Après avoir aidé les joueurs, de nombreuses organisations penseront que ces derniers leur doivent quelque chose et ils seront tous désignés lorsque l'organisation en question aura besoin d'enquêteurs ou d'hommes de main discrets. Inutile de dire qu'un refus de la part des joueurs sera pour le moins mal vu et que cela risquera de limiter grandement les prochaines demandes d'aide. De toute façon, c'est le maître de jeu qui devra utiliser ces demandes d'aide comme bon lui semblera (quitte à modifier certaines valeurs chiffrées) afin que cela puisse faire avancer son scénario ou sa campagne.

Modificateurs généraux

Cette catégorie spéciale est valable pour toutes les tables qui suivent et doit être utilisée à chaque jet de dé.

Par service refusé -4

Chaque fois que l'organisation en question demande de l'aide aux joueurs et que ceux-ci refusent.

Par service rendu avant la demande d'aide +2

Les organisations apprécient les Gestalts prêts à rendre service et préfèrent aider ces derniers plutôt que les autres.

Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1

Les organisations n'aiment pas trop être dérangées fréquemment. Un service rendu avant la demande d'aide annule les modificateurs ci-dessus.

Non respect des coutumes ou de la bienséance -2

Toutes les organisations demandent que les individus avec qui elles traitent soient polis et n'agissent pas avec un mépris total de leur interlocuteur.

Dragons Argentés

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons argentés ne sont pas très violents et se contenteront le plus de chasser les joueurs tout en notant leurs métiers et/ou pouvoirs magiques. Ils utiliseront ces informations comme monnaie d'échange dès que possible.

Aide refusée : les dragons argentés refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les dragons argentés accorderont leur aide tout en surveillant la façon dont les joueurs vont s'en servir.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons argentés aideront les joueurs et leur offriront même leur protection s'ils en ont besoin. Ils resteront cependant toujours à l'arrière-plan et refuseront de prendre part physiquement à cette protection.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	+0
Service matériel (argent)	-1
Service matériel (armement)	-2
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-3
Service matériel (intervention armée)	-4
Service matériel (protection)	-1
Service matériel (assassinat)	-5
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4
Service ou renseignement destiné à aider un être humain ou plusieurs humain (1 à 100)	+1
Service ou renseignement destiné à aider un grand nombre d'êtres humains (+ de 100)	+2

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

Autres modificateurs

Par service refusé -4	
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2

Dragons asiatiques

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-8	Aide refusée
9-14	Aide accordée
15 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons asiatiques sont toujours prêts à trahir un individu en position de faiblesse. Le plus souvent, elle prendra forme bien longtemps après que la demande d'aide a échoué.

Aide refusée : les dragons asiatiques refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les dragons asiatiques accorderont leur aide tout en prenant soin de noter l'identité des joueurs et leurs agissements présents et futurs. Si cette aide est magique, ils préféreront largement dépêcher sur place une langue plutôt que de fournir un sort ou un objet magiques aux joueurs.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons asiatiques aideront les joueurs et leur offriront même leur protection s'ils en ont besoin. Ils resteront cependant toujours à l'arrière-plan et prendront part à cette protection physique qu'à l'aide d'écailles débutantes.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+1
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	-1
Service matériel (argent)	+0
Service matériel (armement)	+0
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-2
Service matériel (intervention armée)	-2
Service matériel (protection)	+2
Service matériel (assassinat)	-2
Renseignements (communs)	+0
Renseignements (indiscrets)	-2
Renseignements (classés TOP SECRET)	-6
Aide de nature magique	+1

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-4
Aide future inutile	-3
Aide future souhaitable	-2
Informations générales	+0
Informations secrètes	+4
Informations de nature magique	+1

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-3

Dragons Blancs

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-16	Aide accordée
17 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : l'aide est refusée et le demandeur est tué ou dévoré (si l'aide a été demandée au grand-père). Dans les autres cas, le personnage est tout simplement tué (les dragons blancs cannibales sont relativement rares).

Aide refusée : l'aide est refusée sans aucune explication. Le demandeur peut être molesté s'il s'attarde un peu trop ou demande des explications.

Aide accordée : les dragons blancs aideront les joueurs avec ferveur et puissance (au mieux de leurs possibilités).

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons blancs rendront aux joueurs le service demandé et iront même jusqu'à proposer une aide plus importante.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	-2
Service matériel (argent)	-2
Service matériel (armement)	-1
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-2
Service matériel (intervention armée)	-1
Service matériel (protection)	-4
Service matériel (assassinat)	-3
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets)	-1
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Offrande (être humain, pour le grand-père)	+2
Offrande (être humain pour un parent)	+1

Dragons bleus

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 5	Trahison
-4 à 7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons bleus utilisent les joueurs comme cobayes dans une de leurs expériences. Ils peuvent, par exemple, leur fournir du matériel expérimental dangereux ou même qui ne fonctionne pas vraiment comme on peut l'espérer.

Aide refusée : les dragons bleus refusent l'aide sans explication.

Aide accordée : les dragons bleus acceptent d'aider les joueurs. Ils le feront au mieux de leurs possibilités.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons apportent une aide précieuse aux joueurs et leur fournissent même un petit "plus" sous la forme, par exemple, d'un objet technologique expérimental (mais qui fonctionne presque à la perfection).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	-1
Service matériel (argent)	-4
Service matériel (armement)	-2
Service matériel (biens illicites : produits chimiques ou radioactifs)	+0
Service matériel (biens illicites : drogue)	-3
Service matériel (intervention armée)	-3
Service matériel (protection)	-2
Service matériel (assassinat)	-4
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-3

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3
Informations de nature technologique	+2

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Offrande (objet technologique)	+1

Dragons Dorés

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

note : les dragons dorés ne trahissent généralement pas les individus qui leur demandent de l'aide.

Aide refusée : les dragons dorés refusent leur aide sans aucune explication (mais sans être autrement désagréables).

Les joueurs devront trouver un autre moyen de se sortir de ce mauvais pas.

Aide accordée : les dragons dorés offrent leur aide aux joueurs. Cette aide sera plus souvent morale ou sociale que physique.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons dorés offrent leur aide aux joueurs et iront même jusqu'à se ranger de leur côté quoi qu'il arrive.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	+0
Service matériel (argent)	+0
Service matériel (armement)	-4
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-6
Service matériel (intervention armée)	-6
Service matériel (protection)	-1
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets) +0	
Renseignements (classés TOP SECRET)	-1
L'aide demandée permet de sauver un être humain	+1
L'aide demandée permet de sauver plusieurs êtres humains	+3

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-2
Aide future inutile	-1
Aide future souhaitable	+1
Informations générales	+0
Informations secrètes	+2

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Aide demandée par l'intermédiaire d'un humain	+1

Dragons féeriques

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons féeriques trahiront toujours les joueurs de la façon la plus perverse.

Aide refusée : les dragons féeriques refusent l'aide demandée sans donner d'explication.

Aide accordée : l'aide est accordée. Les dragons féeriques resteront tout de même très discrets et feront tout pour que l'aide offerte ne vienne pas officiellement d'eux (ils ne veulent fâcher personne).

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons féeriques accordent l'aide demandée et vont même jusqu'à intervenir officiellement contre les adversaires des joueurs (mais uniquement si cela est nécessaire).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+1
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	-1
Service matériel (argent)	-1
Service matériel (armement)	-5
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-5
Service matériel (intervention armée)	-6
Service matériel (protection)	-3
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+0
Informations secrètes	+4

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-1
L'aide est demandée par un être magique	+2
L'aide est demandée par un être magique en phase de la transformation	+1

Dragons noirs

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 1	Trahison
2-7	Aide refusée
8-15	Aide accordée
16 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons noirs refusent l'aide demandée et vont même jusqu'à éliminer les joueurs, histoire de faire place nette. Cette élimination prendra la forme d'une tentative d'assassinat sur la personne du demandeur.

Aide refusée : les dragons noirs refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les dragons noirs accordent leur aide tout en faisant croire que ce sont des êtres humains tout à fait normaux qui sont intervenus.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons noirs aident les joueurs au mieux de leurs possibilités et vont même jusqu'à intervenir officiellement (surtout dans le cas d'une tentative d'assassinat).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	-4
Service matériel (argent)	-4
Service matériel (armement)	+0
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-4
Service matériel (intervention armée)	-1
Service matériel (protection)	-1
Service matériel (assassinat d'un être humain)	+0
Service matériel (assassinat d'un être magique ou d'un dragon)	-2
Renseignements (communs)	+0
Renseignements (indiscrets)	-2
Renseignements (classés TOP SECRET)	-6

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-6
Aide future inutile	-4
Aide future souhaitable	-2
Informations générales	+0
Informations secrètes	+2

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
L'aide est demandée par un tueur à gages	+1

Dragons rouges

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons rouges refuseront l'aide demandée et iront même jusqu'à réclamer une petite compensation en échange du temps que le demandeur vient de leur faire perdre.

Aide refusée : les dragons rouges refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les dragons rouges acceptent d'aider les joueurs, mais le font sous le couvert d'agents humains ou d'êtres magiques.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons rouges aident les joueurs officiellement et leur offrent même une protection durant quelques jours (plus dans le cas d'une demande axée uniquement sur la protection).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	-1
Service matériel (argent)	+2
Service matériel (armement)	-1
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-3
Service matériel (intervention armée)	-4
Service matériel (protection)	-2
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-6

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-3
Offrande (objet magique)	+1
Offrande (œuvre d'art)	+2
Offrande (œuvre d'art unique)	+2

Dragons verts

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les dragons verts refusent d'aider les joueurs et les dénoncent à la première occasion à leurs ennemis. Ils ne veulent pas avoir à faire aux joueurs dans le futur.

Aide refusée : les dragons verts refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les dragons verts aident les joueurs tout à fait officiellement et au mieux de leurs possibilités.

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons verts aident les joueurs officiellement et leur offrent même une protection rapprochée s'ils se trouvent en Afrique, Australie ou en Amérique du Sud.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	-2
Service matériel (argent)	-3
Service matériel (armement)	-1
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-5
Service matériel (intervention armée)	-2
Service matériel (protection)	+0
Service matériel (assassinat)	-5
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+2
Informations secrètes	+4

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Le demandeur se trouve en Afrique	+1
Le demandeur se trouve en Australie	+3
Le demandeur se trouve en Amérique du Sud	+2
Offrande (objet technologique de communication)	+1

Hydres

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les hydres refusent d'aider les joueurs et les trahissent de la façon la plus ignoble possible. Elles n'iront cependant jusqu'à les tuer de leurs propres mains, mais n'hésiteront pas à les donner en pâture à d'autres dragons.

Aide refusée : les hydres refusent l'aide demandée et fournissent une explication complètement loufoque.

Aide accordée : les hydres commencent par refuser l'aide sans aucune explication puis changent d'avis sans prévenir les joueurs.

Aide accordée au-delà des espérances : les hydres acceptent d'aider les joueurs tout à fait naturellement (tellement d'ailleurs que cela peut sembler louche).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	-1
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	+1
Service matériel (argent)	-2
Service matériel (armement)	-2
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-2
Service matériel (intervention armée)	-2
Service matériel (protection)	-2
Service matériel (assassinat)	-2
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-1

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-6
Aide future inutile	-4
Aide future souhaitable	-2
Informations générales	+0
Informations secrètes	+1

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-1d6
Modificateur spécial (applicable à toutes les demandes)	-1d6

Serpents à plumes

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-14	Aide accordée
15 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les serpents à plumes refusent d'aider les joueurs et les dénoncent à la première occasion à leurs ennemis. Ils ne veulent pas avoir à faire aux joueurs dans le futur.

Aide refusée : les serpents à plumes refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les serpents à plumes aident les joueurs tout à fait officiellement et au mieux de leurs possibilités.

Aide accordée au-delà des espérances : les serpents à plumes aident les joueurs officiellement et leur offrent même une protection physique rapprochée s'ils se trouvent en Afrique, en Australie ou en Amérique du Sud.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+0
Service demandé au grand-père	-2
Service matériel (argent)	-5
Service matériel (armement)	-3
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-6
Service matériel (intervention armée)	-3
Service matériel (protection)	-3
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+3
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-3

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3
Informations de nature magique	+2

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Le demandeur se trouve en Afrique	+1
Le demandeur se trouve en Australie	+2
Le demandeur se trouve en Amérique du Sud	+3
Offrande (objet magique)	+1

Serpents de mer

Table de réaction

1d10	Résultat
- de -5	Trahison
-4 à 7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les serpents de mer refusent d'aider les joueurs et vont même jusqu'à les dénoncer à leurs adversaires. Cette forme de trahison reste cependant rare dans cette famille.

Aide refusée : les serpents de mer refusent l'aide demandée sans aucune explication.

Aide accordée : les serpents de mer acceptent d'aider les joueurs au mieux de leurs possibilités.

Aide accordée au-delà des espérances : les serpents de mer acceptent d'aider les joueurs et leur offrent même une protection pendant une durée d'une semaine (voire plus en cas de demande de protection).

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	-4
Service matériel (argent)	-3
Service matériel (armement)	-4
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-4
Service matériel (intervention armée)	-4
Service matériel (protection)	-2
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	+0
Renseignements (classés TOP SECRET)	-2

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	+2
Le demandeur se trouve en mer	+2
Le demandeur se trouve en bord de mer	+1

Wyverns

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
0-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : l'aide est refusée et le demandeur est tué ou gravement blessé.

Aide refusée : l'aide est refusée sans aucune explication. Le demandeur peut être molesté s'il s'attarde un peu trop ou demande des explications.

Aide accordée : les wyverns aideront les joueurs avec ferveur et puissance (au mieux de leurs possibilités).

Aide accordée au-delà des espérances : les wyverns rendront aux joueurs le service demandé et iront même jusqu'à proposer une aide plus importante.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+2
Service demandé à un parent dragon	+1
Service demandé au grand-père	-2
Service matériel (argent)	-5
Service matériel (armement)	-5
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-5
Service matériel (intervention armée)	-1
Service matériel (protection)	-3
Service matériel (assassinat)	-5
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	-1
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

Autres modificateurs

Par service refusé	-4
Par service rendu avant la demande d'aide	+2
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-2
Le demandeur est un combattant émérite	+1
Le demandeur est un dragon combattant	+1
Combativité du demandeur (X = Combativité)	+X

Dragon céleste

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
1-12	Aide refusée
13-19	Aide accordée
20 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : le dragon céleste tue ou fait tuer les joueurs et tous ceux qui peuvent avoir eu connaissance de leur prise de contact avec lui.

Aide refusée : le dragon céleste refuse d'aider les joueurs et les fait suivre par quelques nouveaux-nés discrets pendant quelques semaines, histoire de voir ce qui se trame.

Aide accordée : le dragon céleste accorde une aide minime aux joueurs et en prend note, histoire de leur demander un service à son tour dès que possible.

Aide accordée au-delà des espérances : le dragon céleste accorde une aide substantielle aux joueurs, mais n'oublie pas non plus d'en prendre note, histoire de leur demander un service à son tour dans un futur plus ou moins proche.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un nouveau-né	-8
Service demandé au dragon céleste	-2
Service matériel (argent)	-1
Service matériel (armement)	-1
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-3
Service matériel (intervention armée)	-6
Service matériel (protection)	-4
Service matériel (assassinat)	-6
Renseignements (communs)	+2
Renseignements (indiscrets)	-2
Renseignements (classés TOP SECRET)	-6
Aide visant à déstabiliser un grand-père	+1
Aide visant à accroître les intérêts d'un grand-père	-3

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-4
Aide future inutile	-3
Aide future souhaitable	-2
Informations générales	+2
Informations secrètes	+4
Information de nature à élucider l'énigme du meurtre de la mère	+2

Autres modificateurs

Par service refusé	-6
Par service rendu avant la demande d'aide	+3
Dernière demande il y a moins d'un mois	-6
Dernière demande il y a moins de six mois	-4
Dernière demande il y a moins d'un an	-2
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-4

Mc Keenan & DODGE

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 6	Trahison
7-14	Aide refusée
15-18	Aide accordée
18 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les joueurs sont éliminés par des agents de la M&D et transformés en ingrédients alchimiques.

Aide refusée : la M&D refuse son aide et peut même aller jusqu'à capturer un ou plusieurs personnages. Leur avenir dépendra de la rapidité de réaction de leurs compagnons. Ils seront certainement sacrifiés dans une expérience 1d6 semaines après leur capture.

Aide accordée : les joueurs reçoivent une aide substantielle d'une firme contrôlée par la M&D. Personne ne pourra jamais prouver que la M&D était mouillée dans cette opération.

Aide accordée au-delà des espérances : les joueurs reçoivent une aide substantielle d'une firme contrôlée par la M&D. Prouver que la M&D était mouillée dans cette opération nécessite une bonne connaissance de l'économie mondiale et des ramifications de la M&D dans le monde.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un porte-flingue ou à un homme de main	-6
Service demandé à un technicien ou à un technomancien	-4
Service demandé à un cadre	-2
Service matériel (argent)	+2
Service matériel (armement)	+2
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-2
Service matériel (intervention armée)	-1
Service matériel (protection)	-1
Service matériel (assassinat)	-2
Renseignements (communs)	+3
Renseignements (indiscrets)	-2
Renseignements (classés TOP SECRET)	-6

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-6
Aide future inutile	-4
Aide future souhaitable	-2
Informations générales	-2
Informations secrètes	+0
Information de nature magique	+1

Autres modificateurs

Par service refusé	-8
Par service rendu avant la demande d'aide	+1
Dernière demande il y a moins d'un mois	-6
Dernière demande il y a moins de six mois	-4
Dernière demande il y a moins d'un an	-2
Offrande (objet magique)	+1

Etres magiques

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 1	Trahison
2-7	Aide refusée
8-12	Aide accordée
13 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : les êtres magiques refusent d'aider les joueurs et vont même jusqu'à tenter de les éliminer pour sauvegarder leur indépendance et leur vie privée.

Aide refusée : les êtres magiques refusent d'aider les joueurs sans aucune explication.

Aide accordée : les êtres magiques aident les joueurs, mais avec l'intention de leur demander une aide similaire dans un futur proche.

Aide accordée au-delà des espérances les êtres magiques aident les joueurs sans espérer de contrepartie et leur offrent même une protection physique temporaire.

Modificateurs

Tous les modificateurs suivis d'un astérisque peuvent varier selon les organisations et surtout selon les êtres magiques qui les composent.

Quel est le service demandé ?

Service matériel (argent)	-2
Service matériel (armement)	-3
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-6
Service matériel (intervention armée)*	-5
Service matériel (protection)	-2
Service matériel (assassinat)*	-5
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets)	-2
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3
Information de nature magique*	+1
Information de nature technologique*	+1

Autres modificateurs

Par service refusé	-6
Par service rendu avant la demande d'aide	+3
Dernière demande il y a moins d'un mois	-3
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance*	-3
Offrande (objet magique)*	+1
Offrande (objet technologique)*	+1

Dragons bruns

Table de réaction

1d10	Résultat
- de 0	Trahison
1-12	Aide refusée
13-20	Aide accordée
21 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison : l'aide refusée et le demandeur est tué et dévoré (si l'aide a été demandée au grand-père). Dans les autres cas, le personnage est le plus souvent tué, quelquefois dévoré (les dragons bruns cannibales sont relativement communs).

Aide refusée : l'aide est refusée sans aucune explication. Le demandeur peut être tué ou blessé s'il s'attarde un peut trop ou demande des explications.

Aide accordée : les dragons bruns aideront les joueurs avec ferveur et puissance (au mieux de leurs possibilités).

Aide accordée au-delà des espérances : les dragons bruns rendront aux joueurs le service et iront même jusqu'à proposer une aide plus importante.

Modificateurs

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon	+1
Service demandé à un parent dragon	-1
Service demandé au grand-père	-5
Service matériel (argent)	-5
Service matériel (armement)	-3
Service matériel (biens illicites : drogue, produits chimiques ou radioactifs)	-8
Service matériel (intervention armée)	-1
Service matériel (protection)	+1
Service matériel (assassinat)	+1
Renseignements (communs)	+1
Renseignements (indiscrets)	-1
Renseignements (classés TOP SECRET)	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun	-3
Aide future inutile	-2
Aide future souhaitable	-1
Informations générales	+1
Informations secrètes	+3

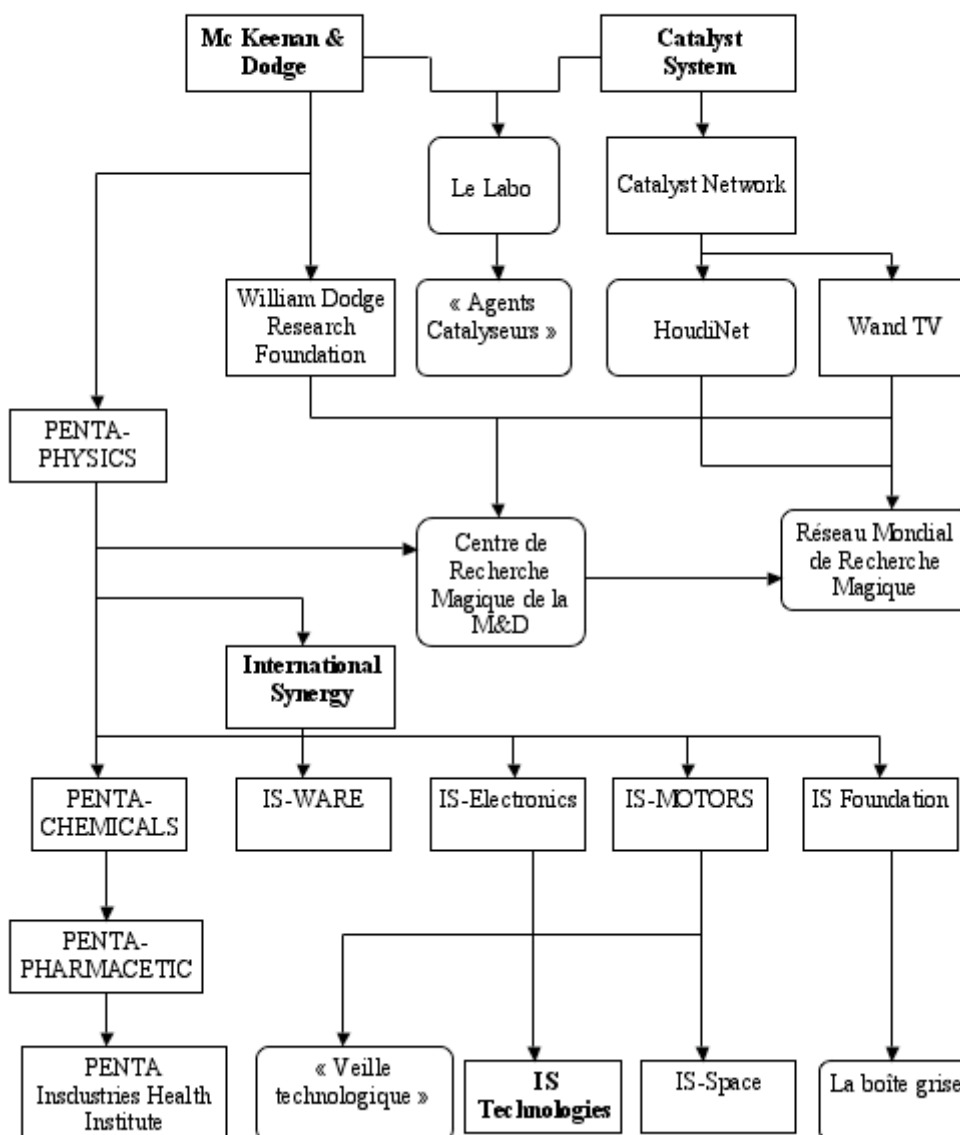
Autres modificateurs

Par service refusé	-8
Par service rendu avant la demande d'aide	+3
Dernière demande il y a moins d'un mois	-4
Dernière demande il y a moins de six mois	-2
Dernière demande il y a moins d'un an	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance	-3
Offrande (être humain, pour le grand-père)	+2

Mc Keenan & Dodge

Mc Keenan & Dodge

Organigramme au 17 / 12 / 93



La toile invisible

Les technomanciens sont les méchants. Du moins, c'est ce qu'on a essayé de vous faire croire. Bon. Maintenant imaginez que vous soyez tranquillement l'espèce dominante d'une planète et qu'une armada de créatures extraterrestres aux pouvoirs inconnus veuille vous ravir la place. Il est fort probable que vous essayeriez de les combattre et de comprendre leurs pouvoirs pour ce faire. Mais l'espèce humaine n'est pas prête à une guerre ouverte avec les dragons. Du moins, c'est ce que pensent les technomanciens de la McKeenan & Dodge à qui la maîtrise partielle de la magie a permis de prendre virtuellement le contrôle de la planète. Leur pouvoir repose sur des connaissances secrètes et donc, nécessairement, leur conflit avec les dragons doit rester secret.

C'est pourquoi ils ont dû tisser une immense toile invisible dont les fibres sont mêlées aux réseaux de pouvoir, de ressources et d'information existant de par le monde. Cette toile est d'une inextricable complexité pour qui essaie d'en démêler quelques fibres, mais il est possible d'en appréhender le centre, situé au cœur du désert du Nevada. Du rémouleur congolais à l'instituteur de Ceylan en passant par le ministre de la défense du Canada ou le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Sydney, de chacun part un fil invisible, plus ou moins long, plus ou moins tortueux, qui relie à la banlieue de Sulphur, Nevada. Bien sûr, la plupart du temps, ce fil est d'autant mieux caché que les personnes qu'il unit n'en ont même pas conscience. Quel mineur d'Afrique du Sud pourrait penser que son activité est intimement liée à celle d'un entomologiste de la forêt brésilienne ?

Il n'est bien sûr pas question de détailler un réseau mettant en jeu des centaines de millions de personnes. Car c'est là l'avantage des technomanciens sur les dragons. Leur réserve de troupes dans cette guerre est quasiment inépuisable. Les dragons, eux, ne peuvent réellement avoir confiance qu'en leurs semblables qui sont cruellement peu nombreux en comparaison de la masse potentielle des alliés des technomanciens. Car les techniques d'infiltration des organisations humaines que les dragons utilisent depuis près d'un demi-siècle, les technomanciens ont eu toute l'histoire de l'humanité pour les perfectionner. Héritier des sociétés secrètes, du collège invisibles, des ordres initiatiques, mystiques ou religieux interdits, les technomanciens sont indubitablement les maîtres de l'occulte.

Historique

L'histoire de la McKeenan & Dodge commence à Cambridge en 1803. Patrick McKeenan, l'un des organisateurs de la tentative de soulèvement de Dublin en

réaction à la loi d'Union imposée par l'Angleterre, trouve refuge chez Sir Christian Dodge, un vieil ami à lui. Sir Dodge est un vénérable et respecté professeur de philologie au collège Saint John. Un peu pour suivre la mode tout autant que par intérêt scientifique, il participe à des séances de spiritisme et est membre d'une société secrète vaguement affiliée à la franc-maçonnerie se servant des rituels alchimiques comme métaphores politiques. Ce ne sont que quelques nobles et nantis qui s'amusent à se faire peur en fustigeant le pouvoir du fond d'une cave, un verre de bourbon à la main. McKeenan est introduit dans la société par Dodge. L'Irlandais voit rapidement le parti qu'il pourrait tirer du soutien financier de ces apprentis révolutionnaires. Au cours d'une séance, il fait la connaissance de Joseph Strater, un "vénérable" (président de loge maçonnique), qui semble jouir d'une grande influence dans le milieu de l'occultisme et des sociétés secrètes. Strater met McKeenan en contact avec de nombreuses sectes et autres organisations secrètes en Angleterre et en Europe. De plus, il lui apprend les rudiments de l'alchimie.

Même si les dragons avaient disparus depuis bien longtemps, l'alchimie, connaissance secrète intimement liée à la notion de pouvoir occulte, ne cessait de prospérer. En l'absence d'organes chargés de mana, les formules étaient bien sûr inefficaces et chacun tentait d'y voir des métaphores relatives à la chimie, la physique ou à la nature de l'âme humaine. C'est aussi parce que ce savoir ne correspondait plus à aucune réalité pratique que l'alchimie était si populaire. Puisqu'on ne pouvait élucider les mystères des formules, il n'y avait pas de raison de s'arrêter de chercher et tout le monde pensait qu'un autre au moins en savait plus que lui. La notion de secret portait en elle-même sa propre pérennité. Ainsi, la véritable connaissance alchimique était transmise malgré l'impossibilité de pratiquer la magie. Un peu comme si une secte continuait de fabriquer secrètement des voitures après que les réserves de pétrole eurent été épuisées. En fait, il existait des alchimistes (et Joseph Strater était l'un d'eux) qui pouvaient toujours avoir accès à un nombre limité d'organes de dragons, mais nous parlerons d'eux une autre fois. . .

A la fin de l'année 1805, grâce aux appuis de Joseph Strater, Patrick McKeenan a réuni une grande somme d'argent et s'appête à monter un mouvement insurrectionnel en Ulster. C'est alors qu'il est découvert et que lui et Christian Dodge (maintenant déchu) doivent fuir aux Etats-Unis. L'influence de Strater s'étendant au-delà de l'Atlantique, les fuyards n'ont pas de mal à s'établir sur place, d'autant que McKeenan a conservé l'argent qu'il a récolté ces deux dernières années. La McKeenan & Dodge est à l'origine une simple société d'import-export parmi des centaines d'autres, mais Dodge insiste pour investir dans la recherche scientifique. En 1815 naît

la "William Dodge Research Foundation" qu'il nomme d'après son fils. Le temps passe et Patrick et Christian meurent sans avoir pu retourner en Irlande ou en Angleterre. Les générations de McKeenan et de Dodge se succèdent et la société gagne en puissance. Parallèlement, les héritiers conservent le contact avec les organisations secrètes et étendent leur réseau d'influence. La fondation Dodge est désormais le sponsor de projets sur l'ensemble du globe. L'avantage technologique acquis ainsi est considérable. La M&D est la première à tirer parti de plusieurs inventions en se lançant, par exemple, dans la production de moteurs ou de médicaments. Il n'y a rien d'étonnant à ce qu'elle soit parmi les premiers à entendre parler de la découverte de Friedrish Kapel. Chadwick Dodge étouffe rapidement la nouvelle. Il fait venir Kapel aux Etats-Unis et l'installe dans un laboratoire spécialement conçu pour lui dans le désert du Nevada. Le Kapelmètre permet l'identification des réceptacles et le véritable décollage d'une magie scientifique. Les chercheurs du réseau occulte de la M&D reçoivent des kapelmètres et le Centre de Recherche Magique, un organisme destiné à centraliser les résultats des "technomanciens" est mis sur pied. Le succès de l'entreprise dépasse rapidement toutes les espérances et une véritable théorie scientifique de la magie est établie en moins de dix ans. C'est grâce à ces travaux que la M&D est en mesure de créer PENTA-PHYSICS, un groupe industriel produisant des matériaux d'une qualité inconnue jusqu'alors à l'aide de procédés magique (c'est-à-dire, liés à des réactions entre la mana et la matière et non dus à l'utilisation de sorts).

Organisation

Note : Dans l'organigramme, les rectangles représentent des organismes officiels (quoique pas nécessairement publics) et les rectangles arrondis des organismes occultes.

McKeenan & Dodge

Officiellement, cette société a son siège social à Austin, Texas. Peu de gens connaissent son existence car son activité est quasiment nulle. C'est en apparence un organisme chargé d'établir des protocoles d'échange de technologies au niveau international. Son personnel se limite à une trentaine d'avocats et une centaine d'administratifs. Malgré sa petite taille, cette firme obtient des contrats et des subsides du Congrès américain, de la récente ANSEA (Association des Nations du Sud-Est Asiatique) et de la CEE. Elle est surtout connue comme pourvoyeurs de fonds de la Fondation Dodge. En fait, la direction de la M&D se trouve dans le Ne-

vada, dans les locaux de PENTA-PHYSICS. La présidente de la firme se nomme Kathleen McKeenan. Elle est âgée de 26 ans et a pris la tête de l'entreprise à la mort de son père, il y a de cela cinq ans. Elle règne telle une impératrice sur la M&D. Elle n'a apparemment qu'un unique but, l'élimination définitive des dragons. Son fanatisme ne la conduit cependant pas à l'imprudence. C'est avec Ramesh "Sydney" Bramhan, la seule personne à connaître toutes les ramifications de la M&D et à savoir en tirer parti. Les troupes de choc du "Labo" sont directement sous ses ordres et elle n'hésite pas à s'en servir quand la situation l'exige. La puissance financière de l'ensemble de la structure de la M&D est si importante (plus de 10 milliards de dollars de bénéfices par an) qu'elle n'a cependant pas besoin d'agir physiquement bien souvent. Elle peut, si elle le veut facilement ruiner un adversaire potentiel ou le priver de ses ressources en hommes et en matériel. Le fait que ses parents aient probablement été tués par un dragon pourrait expliquer son comportement excessif.

Le vice-président de la M&D est Chadwick Dodge. Comme il est âgé de 108 ans et en paraît à peine 60, il ne fait aucun doute qu'il est maintenu en vie par un procédé magique. Ce n'est pas le dernier-né de la famille Dodge, mais son fils Martin et son petit-fils Julian sont tous deux morts dans un accident il y a trois ans. Alors qu'il apportait jusqu'alors un peu de sérénité à la tête de la M&D et parvenait à calmer Kathleen, il s'est retiré des affaires de la firme et a laissé les rênes, et la bride sur le cou à Kathleen. Il s'occupe cependant toujours de la Fondation Dodge et du centre de recherche magique.

PENTA-PHYSICS

SI LE Pentagone, Fort Knox ou la NASA peuvent s'enorgueillir d'une sécurité (quasiment) à toute épreuve, ce sont des places publiques lorsqu'on les compare à PENTA-PHYSICS. Des barbelés électrifiés entourent une parcelle de désert d'une trentaine d'hectares au centre de laquelle se trouvent quelques bâtiments et les hangars d'un petit aéroport. Mais ce n'est que le sommet de l'iceberg. Un immense complexe souterrain cache les usines de production de semi-conducteurs, de supraconducteurs, d'alliages ou de matériaux de synthèse. C'est aussi là que se trouvent les laboratoires des projets de recherche magique (tels "Young Gods" ou "Wizard Lock"). L'endroit est défendu par le nec plus ultra des systèmes de sécurité complété de troupes armées jusqu'aux dents. Il semblerait même qu'il existe un réseau de transport souterrain reliant la M&D à de nombreux sites de la région, histoire de pouvoir entrer et sortir discrètement du périmètre de sécurité. L'endroit est capable de résister à l'assaut d'une petite armée ainsi, probablement, qu'à un missile nucléaire tactique.

PENTA-CHEMICALS

Cette filiale de PENTA-PHYSICS est spécialisée dans la conception de produits chimiques à l'aide des propriétés de la mana. Elle a par exemple découvert un combustible, pouvant concurrencer l'essence, à base d'acide sulfurique et de sodium, qu'elle garde secret. Apparemment, Kathleen ne souhaite pas voir l'économie des pays producteurs de pétrole s'effondrer. .pour l'instant. Cet organisme est beaucoup plus décentralisé, seule la production en grande quantité de produits sensibles se déroulant dans le Nevada. PENTA-CHEMICALS possède des parts dans toutes les principales entreprises de chimie industrielle privées (comme Rhône-Poulenc). La majeure partie de sa production est relative aux engrais et aux enzymes dépolluants.

PENTA-PHARMACEUTIC

PENTA-PHARMACEUTIC concentre son activité dans les médicaments et la recherche biologique. La plus grosse partie de ses ressources est pour le moment dévolue à la réalisation du projet "Young Gods". La firme coordonne les activités de la Fondation Dodge sur les projets mondiaux relatifs à la médecine comme la recherche sur le SIDA ou le décryptage du génome humain, tout en contrôlant bien sûr le flux des informations. Elle participe également, en collaboration avec PENTA-CHEMICALS, à des projets écologiques comme la préservation de la bio-diversité ou l'étude des catastrophes éco-biologiques comme la prolifération d'algues dans les rivières.

PENTA-Industries Health Institute

L'institut pour la santé des industries PENTA est une organisation dont les buts sont multiples. Il possède des cliniques privées dans le monde entier, mais participe aussi à des opérations caritatives sous l'égide de l'ONU ou en collaboration avec de nombreux gouvernements. L'institut a également établi des dispensaires et des hôpitaux mobiles gratuits dans les pays du tiers monde. Il aide financièrement un grand nombre d'orphelinats et d'hospices de par le monde, possédant même une bonne partie d'entre eux.

International Synergy

C'est la vache à lait de la M&D. Elle finance environ 75% de ses activités. International Synergy (ou IS) possède un nombre incalculable de filiales. Le consortium principal est constitué de cinq entreprises (IS-WARE, IS-Electronics, IS-MOTORS, IS Technologies

et IS-Space), celles-ci contrôlant plus ou moins des filiales, des succursales, des fournisseurs ou des entreprises clientes. Ce qui différencie IS des autres mégacorporations, c'est la façon dont l'information est traitée au sein de la structure. Tout, du moindre bordereau de commande à la note de frais en passant par la fiche de garantie d'un produit vendu, absolument tout est centralisé dans les ordinateurs de la M&D. Le tout est traité, analysé et décortiqué en permanence par une batterie de programmes et d'experts. Cela permet d'optimiser le fonctionnement de l'entreprise qu'est IS, qui est aussi un outil d'espionnage très puissant (reportez-vous au paragraphe sur la veille technologique). Le consortium est dirigé par un conseil d'une trentaine de personnes qui assure les affaires courantes. Les décisions réellement importantes sont prises à la M&D ou à Catalyst Systems, le conseil ne faisant qu'appliquer les directives.

IS-WARE

IS-WARE est une société d'informatique produisant des ordinateurs et des logiciels. Les super-calculateurs qu'elle fabrique à base de composants provenant de PENTA-PHYSICS sont les plus performants du monde et sont exclusivement réservés à la M&D. Une gamme de micro-ordinateurs d'excellente qualité et à des prix très compétitifs vient d'être lancée. IS-WARE utilise son propre système d'exploitation qui n'est qu'en partie compatible avec les produits du marché, ce qui explique le lent démarrage des ventes. Mais les prix attractifs et une stratégie commerciale agressive ont de bonnes chances de provoquer l'engouement du public. IS-WARE a déjà des contrats avec les ministères de l'éducation et de la recherche de plusieurs pays. De mauvaises langues, qui se taisent bien vite heureusement grâce à la vigilance de la M&D, prétendraient que les machines et les programmes d'IS-WARE seraient dotés de fonctions cachées susceptibles d'espionner le travail des utilisateurs, voire de permettre le contrôle de l'ordinateur à distance. Aucune preuve n'est jusqu'à présent venue confirmer cette hypothèse fantaisiste. C'est IS-WARE qui développe les programmes de cryptage utilisés par Catalyst Network.

IS-Electronics et IS-MOTORS

IS-Electronics est le leader mondial de l'électronique domestique, de l'électroménager à la montre à quartz, du magnétoscope au système d'alarme. S'il y a un circuit intégré dans un objet, soit il vient d'IS-Electronics, soit la société en fabrique un similaire, peut-être moins cher et sûrement plus performant. IS-MOTORS se consacre à tout ce qui est électroménager et qui n'est pas du domaine d'IS-Electronics

(réfrigérateurs, tondeuses). Comme son nom l'indique, la firme conçoit également des moteurs, ainsi qu'une gamme réduite de véhicules. Une activité moins connue d'IS-MOTORS est la recherche et la production d'armement. Ne faisant pas de trafic d'armes, IS-MOTORS travaille uniquement pour les besoins de la M&D (ou éventuellement étudie des prototypes pour des clients importants).

IS-Technologies

IS Technologie ou ISTeks est le nom du réseau de distribution et la marque des produits d'International Synergy. ISTeks pèse un poids considérable dans le commerce mondial, même dans les pays les plus protectionnistes. Soit il parvient, on ne sait comment, à obtenir des avantages commerciaux, soit il s'allie aux leaders des marchés visés dans lesdits pays. Le seul obstacle à la conquête du marché mondial par ISTeks semble être sa taille, mais le temps joue en sa faveur. On peut estimer qu'entre 10 et 15% de toutes les transactions commerciales mondiales impliquent une filiale d'ISTeks.

IS-Space

Comme si la Terre ne lui suffisait pas, la M&D s'attaque à l'espace. IS-Space possède une base de lancement dans le désert de la Sierra Madre occidentale, au Mexique. Elle est dotée de son propre modèle de lanceur servant à mettre sur orbite les satellites de la M&D. Ces satellites sont destinés à la surveillance et à la communication, sous le contrôle de Catalyst Network. IS-Space met la dernière touche à sa nouvelle génération de navettes spatiales. Tout comme Ariane Espace, IS-Space loue ses services à des entreprises ou à des Etats.

IS Foundation

IS Foundation est le mécène universel. Elle finance tout et partout. Elle paye la restauration d'œuvre d'art, offre des bourses d'études dans tous les domaines, fait régulièrement des dons à des organisations caritatives ou à des associations à but non lucratif. Son credo est la culture et la science pour tous, sans distinction de ressources. Elle possède et approvisionne des bibliothèques et des musées dans le monde entier, organise des programmes d'échange ou de jumelage culturel ou scientifique. La fondation est la vitrine d'International Synergy, distribuant ses produits dans les pays défavorisés et collaborant avec le PENTA-Industries Health Institute. En contrepartie, IS Foundation est le moyen idéal pour s'attirer le soutien des gens qu'on ne peut acheter ou la couverture parfaite pour des pots-de-vin discrets

(voir la boîte grise). La fondation est sous le contrôle direct de Sydney et dispose de moyens quasiment illimités. Son implication dans le monde des arts lui permet de découvrir de temps en temps des réceptacles qui ont échappé à l'attention des dragons.

Veille technologique

"Veille technologique" est le terme poli pour dire espionnage industriel de nos jours. Même en ayant la mainmise sur une grande partie de la communauté scientifique, la M&D ne peut tout savoir. C'est le rôle de cet organisme de découvrir le reste. Il forme des espions ou des chasseurs de têtes chargés de recruter les talents qui échappent encore à la toile de la M&D. Leurs agents ont des gadgets à faire pâlir d'envie James Bond. Les informations recueillies par les filiales d'IS sont très utiles dans l'optique de l'espionnage. En étudiant les commandes en matériel ou matières premières d'une entreprise, on peut en apprendre beaucoup sur son activité.

La boîte grise

Parfois, la meilleure ou la plus simple des solutions pour régler un problème consiste à graisser quelques pattes. Les fonds viennent alors de la boîte grise. Celle-ci n'intervient cependant que lorsque les dépenses sont suffisamment élevées (comme pour l'achat d'un ministre, d'un dictateur ou d'une poignée de sénateurs). Discrétion et comptes numérotés assurés.

William Dodge Research Foundation

Depuis 1815, la Fondation Dodge a fait des milliers de chercheurs heureux. Tous ceux qui ont un vague contact avec la recherche savent que le premier souci d'un scientifique n'est pas d'obtenir des résultats, mais un financement. De nombreux projets prometteurs n'ont jamais abouti faute de crédits. La Fondation finance des projets, des laboratoires, des universités et des chercheurs indépendants. Elle décerne chaque année des prix qui sont très recherchés, même s'ils sont bien moins renommés que les Nobel. Elle a également pour objet la mise en relation des chercheurs et le maillage de la communauté scientifique par l'intermédiaire de Catalyst Network. C'est pourquoi elle met elle-même sur pied des projets de recherche impliquant des ressources et des homes dans le monde entier.

La Fondation Dodge est un peu l'équivalent de l'IS Foundation pour le monde de la recherche, à ceci près que son but secondaire est le recrutement de technomanciens. Un chercheur est parfois espionné et testé pendant des années avant qu'on ne choisisse de lui révéler l'existence de la magie. Chadwick Dodge est le président de

la Fondation et y consacre la plus grande partie de son temps.

Centre de Recherche Magique de la M&D

Le centre se situe dans le complexe souterrain de PENTA-PHYSICS. Il est sous la direction de Melrose Pendergast, le technomancien en chef de la M&D. C'est lui qui dirige, coordonne et reçoit les résultats de tous les gros projets de recherche magique. C'est du centre que sont organisés les congrès de magie et c'est là que se trouvent les administrateurs du HoudiNet.

Réseau Mondial de Recherche Magique

A par le fait que le secret absolu est exigé des technomanciens, sous peine de mort, c'est l'équivalent magique t caché de la communauté scientifique. Les chercheurs y appartenant sont en général reliés au HoudiNet et/ou possèdent des décodeurs personnalisés pour WANDTV. Ils sont bien sûr toujours sous étroite surveillance, tant pour leur sécurité que pour celle de la M&D.

Catalyst Systems

Catalyst Systems est dirigé par Ramesh "Sydney" Bramhan, ce qui, combiné à son statut à la IS Foundation, fait de lui la seconde personne la plus influente de la M&D et donc, probablement, du monde. Catalyst Systems est le réseau de communication de la McKee-nan & Dodge. C'est par là que sont transmises toutes les informations. Mais c'est avant tout un groupe de presse à l'échelle planétaire, possédant de façon tout à fait officielle une dizaine de canaux de transmissions télévisées et des centaines de périodiques. Catalyst est aussi un groupe de production audiovisuelle et possède ses propres studios de tournage et d'enregistrement.

Catalyst Network

Catalyst Network coordonne les activités d'IS-WARE (dans le domaine des réseaux informatiques), d'IS-Space et sert de lien entre les chercheurs et les décisionnaires de la Fondation Dodge. Il gère également les chaînes de télévisions possédées par Catalyst Systems. Quelques-unes de ces chaînes sont cryptées, mais presque toutes, grâce au réseau de satellites de la M&D, jouissent d'une diffusion mondiale.

HoudiNet

C'est en quelque sorte la matérialisation d'une partie de la toile invisible qu'est la M&D. C'est un réseau informatique empruntant à la fois les lignes de téléphone,

les câbles de fibre optique, le réseau satellitaire et même les ondes hertziennes. Autant dire qu'il est quasiment impossible de trouver un point sur le globe d'où on ne puisse se connecter au HoudiNet. Ses fonctions principales sont, bien sûr, la communication par courrier électronique, la participation à des forums de discussion, mais aussi la gestion d'équipes de recherche géographiquement distribuées. De plus, le HoudiNet donne accès aux gigantesques bases de données de la M&D, stockant des informations dans à peu près tous les domaines. Chaque utilisateur possède un compte identifié par un nom et un mot de passe, chaque compte ayant un niveau d'accréditation précis ne permettant d'accéder qu'à certains services ou certaines informations. De plus, un utilisateur reçoit des clés de cryptages personnalisées (genre de mot de passe pour décoder certaines informations sensibles qui voyagent cryptées sur le réseau. Les programmes de décodage informant automatiquement les ordinateurs de la M&D de leur fonctionnement, il est facile de voir qui accède à quel type d'informations.

WANDTV

WANDTV est une chaîne de télévision bien particulière. Lorsque l'on branche une simple récepteur sur sa fréquence, on capte un programme interrompu de petites annonces, 24H/24. Il est d'ailleurs possible de passer sa propre petite annonce pour environ 500 dollars les trente secondes d'antenne pour un particulier. Mais si on est muni d'un décodeur IS-WARE, on constate qu'en fait il passe beaucoup plus d'informations sur le canal qu'il ne semblerait de prime abord. Pionnier dans le domaine de la télévision large bande, WANDTV réalise la prouesse technique de passer d'autres programmes d'annonces ou d'informations sur le même canal de transmission. Ces émissions ne peuvent être reçues que grâce aux décodeurs et, pour plus de sécurité, elles sont cryptées. Les décodeurs sont personnalisés et leurs possesseurs sont identifiés par une carte magnétique ET un code secret. Malgré toutes ces précautions, les ingénieurs de WANDTV ne doutent pas que les dragons bleus ont réussi à décoder la transmission. Aussi la partie cryptée de WANDTV s'est transformée en une gigantesque version de Radio Londres, où les petites annonces sont soit n'importe quoi, soit des messages codés que seules quelques personnes peuvent comprendre. Le réseau crypté est malgré tout utilisé en cas d'urgence pour communiquer rapidement une information importante, si le fait d'avertir les dragons bleus n'est pas considéré comme grave.

Le Labo

Il y a des moments où une intervention physique est indispensable ou inévitable. C'est là que le "Labo" entre en scène. Le Labo est le surnom des forces d'intervention armées de la M&D. Directement sous les ordres de Kathleen et de Sydney, le Labo possède des bases dans le monde entier et est prêt à intervenir à tout instant. Une section spéciale du Labo est chargée de la "récolte de composants", c'est-à-dire de l'élimination et du dépeçage d'une dragon (ou d'un être magique). Dans n'importe quelle grande ville, une intervention de la section spéciale peut se faire en moins de dix minutes. Ils arrivent avec leurs bacs de congélation et découpent un dragon de dix mètres de long en 1'25'' chrono. Une telle équipe comprend en général cinq personnes pour la dissection et de cinq à quinze pour la sécurité et le transport. Le Labo dispose de ressources immenses comme par exemple une liaison satellitaire permanente entre tous les groupes d'intervention, des hélicoptères et des vans blindés dans toutes les grandes villes, des armes de haute technologie allant jusqu'à la batterie de missiles, toute une panoplie de drogues et de poisons, des objets alchimiques et même, dans certains cas, des objets magiques... Ce sont des professionnels qui ont l'habitude d'être confrontés à des êtres magiques et ce sont d'eux que vos joueurs doivent avoir peur. Saül est un des membres du Labo.

Il est bon de noter que, même si les organes d'êtres magiques sont une ressource limitée, les technomanciens ne tuent cependant pas tous ceux qu'ils rencontrent. Il faut en général qu'ils aient une raison pour le faire. Mais une pénurie de foies de dragon noir ou une curiosité trop grande de la part d'un troll peuvent être d'excellentes raisons.

Agents Catalyseurs

Un peu plus subtils et discrets que les agents du Labo, les "catalyseurs" sont les agents infiltrés de la M&D. Embryon d'un véritable réseau d'espionnage, les catalyseurs se divisent en deux types. Les premiers sont des taupes dans des organismes officiels ou des entreprises et peuvent servir à orienter l'activité de la boîte grise. Ils oeuvrent de préférence dans le domaine de la politique. Les seconds sont des agents de terrain, mis à des endroits précis pour surveiller certaines personnes ou certaines activités. Un tel agent peut venir emménager dans l'immeuble d'un être magique ou être engagé dans la même entreprise que lui, rien que dans le but de l'observer. Tous les êtres magiques ou les dragons épiés ne finissent pas nécessairement sur une table de dissection, mais avoir un catalyseur dans son entourage n'est généralement pas le signe précurseur d'un avenir

radieux. Le nombre des agents catalyseurs étant tout de même limité (quelques milliers du premier type et quelques dizaines de milliers du second), leurs missions sont choisies avec soin. Les opérateurs du Labo et des catalyseurs ont souvent des noms de code relatifs à la chimie ou la physique un peu bizarres ("Vaporisation", "Spin négatif", "Précipité solide"), mais ça les amuse. Bien sûr, il existe des domaines dans lesquels la M&D n'est pas encore une puissance mondiale : L'agroalimentaire, les transports, le bâtiment... Mais tout ne semble être qu'une question de temps.

Qui sait quoi ?

Il ne faut pas croire que la totalité des membres de la structure M&D sont des technomanciens ou connaissent même l'existence de la magie. Seuls quelques membres de la McKeenan & Dodge et de Catalyst Systems ont conscience de l'étendue de la puissance de l'organisation. Le système des accréditations, de cryptage des informations et de morcellement des responsabilités protège les secrets de la M&D. Ceux qui en apprennent trop sont soit éliminés s'ils représentent une menace pour la sécurité de l'organisation. Tous savent qu'ils peuvent à tout moment être observés par des agents catalyseurs, que leur demeure est sûrement truffée de micros et de caméras. En contrepartie de la paranoïa qu'elle impose à ses membres, la M&D se montre plus que généreuse avec ses employés, ce qui suffit généralement à les calmer. En ce qui concerne la magie ; seuls les services de recherche des industries PENTA, des agents du Labo et les membres du réseau mondial de recherche magique en connaissent l'existence. La majorité du personnel de PENTA-PHYSICS ignore les procédés de fabrication utilisés par la firme. De même, une partie des membres du Labo sont de simples mercenaires n'ayant jamais vu une forme draconique de près ou de loin.

Parmi les dragons, probablement seuls Athabaska, Ancyte et Quetzalcoatl sont suffisamment intéressés par la science, les organisations humaines et la magie pour avoir remarqué l'existence de la M&D. Si tel est le cas, ils ne le montrent pas. Malgré sa puissance, Jichin n'a sûrement rien découvert ou bien il aurait déjà déclenché une guerre ouverte contre cette organisation. Les dragons se doutent bien que les technomanciens sont organisés, mais n'imaginent pas encore à quel point. Du fait de la taille de la McKeenan & Dodge, il existe des dragons qui travaillent pour elle sans le savoir (dans une des multiples filiales d'IS par exemple). Il est même possible que la M&D ignore la véritable nature de quelques-uns de ces dragons.

Comment contacter la M&D

On vous appellera

A moins qu'ils ne fassent la connaissance d'un des cadres de la M&D, les joueurs ont peu de chance d'apprendre même son existence. Il est bon de noter qu'un

gestalt ayant joué le scénario A0 est très bien connu de la M&D (pour cause) et que celle-ci fera éventuellement appel à lui pour de petits services. Il va de soi qu'un tel gestalt pourra très difficilement lutter contre la M&D et a tout intérêt à s'en faire un allié.

Traditions et coutumes

...ou presque. Des dragons purs, il n'y en a en effet plus que treize sur Terre, et si, malgré leur âge avancé, ces derniers ont été en quelques dizaines d'années gravement influencés par la société humaine, que dire de leurs enfants et petits-enfants qui sont respectivement à demi et aux trois quarts humains ?

Les dragons purs ont leurs us et coutumes, qui vont être détaillés plus bas. Mais ces traditions, usages et règles de politesse ont beau être parfois curieux, ils n'ont rien de non humain et on pourrait trouver un équivalent pour chacune de ces règles dans des sociétés et des civilisations bien de chez nous, et parfois pas vraiment éloignées de notre époque.

Un observateur extérieur pourrait d'ailleurs s'étonner du peu de rémanence d'attitudes et de sentiments véritablement extraterrestres d'une race qui nous vient, il ne faut pas l'oublier, d'au-delà des étoiles. Deux solutions, aux choix : peut-être les dragons ont-ils dans leurs "gènes" une faculté étonnante d'adaptation qui les pousse à se "fondre" dans la masse des indigènes de la planète qu'ils ont choisie... Ou au contraire, peut-être les dragons sont-ils parmi nous depuis si longtemps que nous avons, inconsciemment, adopté leurs coutumes...

Autorité et conflit de générations

Les dragons sont une race à part, 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.

Avant de détailler les conséquences de cette attitude, quelques mots sur la supériorité et la manière de l'envisager selon les générations.

"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 – leur forme naturelle est humaine avant d'être draconique – le prouve. 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 les coutumes ci-dessous : 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. 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. A vous, en lisant le chapitre qui est consacré à votre branche, d'adapter les coutumes selon leurs spécificités.

La politesse

Ou nous sommes entre gens de bonne compagnie

Quant tout va bien. . .

La première conséquence de cette impression d'appartenir à une élite se traduit d'abord par une attitude polie et quelque peu formelle à chaque rencontre. Comme il a déjà été dit dans le livre de base, 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 du bétail : un homme ne demanderait pas à un autre des nouvelles de sa vache.

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. . .

Quand 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 (Ca ne vous rappelle rien ? Quand on vous disait que les humains avaient copié) par un message assez officiel, par exemple une lettre de sa main ou un envoyé humain ou draconique qui récite le message.

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 – ou, mais plus rarement, sous forme humaine – est alors décidé. Les duels rituels, un aspect très important du monde de Scales, sont décrits dans le livre de base et si vous ne voyez pas de quoi nous parlons ici, allez vite y jeter un coup d'œil. 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. Celui-ci est alors obligé de l'épargner et l'autre doit 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 ?

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 entre et 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 détailler autour de vos personnages, au moment de leur création, tout un 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 de technomanciens... 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 qui s'est fait épargner ou dont la vie a été sauvée, 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 sœurs. 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 / enfant / frères / sœurs 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.

Le dragon – 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 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" d'avoir un des êtres qui vous est le plus proche au monde malheureux ou vexé.

A l'inverse, bien sûr, un dragon qui veut en offenser un autre ou lui déclarer la guerre, peut décider délibérément de faire prisonnier, 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. 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, le membre fondateur du Ku-Klux-Klan qui voit sa fille se marier avec un noir en disant "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 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/neveu/niece, 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.

Amour, sexe et procréation : l'œuf 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, "concu-bine" 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'il suffirait d'une échographie ou d'une infirmière assistant à l'accouchement pour tout révéler. 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 : "Vasy, mon chéri, montre au monsieur comment tu peux te transformer en méchant monstre écaillé 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, droguée, puis tuée 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 sœurs, une "amante" qui lui ressemblent étrangement. . .Et puis, s'il ne s'agit plus d'une "mère porteuse" d'élevage mais de sa petite amie qui tombe enceinte et qui vous l'annonce d'un air ravi, vous faites quoi ? Et si la petite amie est membre du 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 rendre enceintes les filles auxquelles ils tiennent vraiment. En cas d'erreur, un avor-

tement 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 celles-ci 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 fragon 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 cœur 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 adulte sans que les enfants ne s'aperçoivent de quoi que ce soit.

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...

Dragon argenté

Jichin et Vermithrax sont deux monomaniaques, Gwellarion est un psychopathe, Toungouska un animal violent et inconséquent, Wiesärek n'arrive pas à aligner trois idées à la suite, Gupta est... borné, quant à Tshapa, Nauru et Quetzalcoatl, ils ne sont même pas capables de tirer parti de leur potentiel. Aucun d'eux n'est capable seul de lui tenir tête et aucun de nous ne prendra le risque d'essayer de former une coalition. Ne me contredis pas, Ancyte. Tu sais que j'ai raison. Je crois que cette génération est perdue, mon frère. Je ne sais si nous avons dormi trop longtemps, mais nous n'avons plus l'initiative, plus de ressort, plus de hargne... Pourtant, je suis sûr qu'il y a quelque chose à faire. Si je trouvais seulement comment...

Anaphi, le Dragon Argenté dissimule sous une philosophie favorable aux humains une profonde mégalomanie. Paranoïaque, extrêmement intelligent, séducteur et manipulateur, il se considère comme un être supérieur, qui, par sa supériorité même, a des devoirs envers ceux qui sont moins fortunés que lui : en l'occurrence, les humains.

Pour bien appréhender sa manière de voir les choses, peut-être pourrait-on faire la comparaison avec un missionnaire jésuite parti évangéliser les Africains au début du siècle. Le missionnaire (blanc, évidemment) se sent des devoirs envers tous ces "pauvres indigènes" qui ne connaissent pas la civilisation. Il les aidera de son mieux, grâce à son intelligence et sa culture supérieure. Pour lui, les indigènes ont une âme – c'est d'ailleurs pour cela qu'il est là -, mais il s'agit très nettement d'une âme de seconde catégorie, en tous cas par rapport à la sienne.

Voilà, résumé, le sentiment d'Anaphi envers les humains. De pauvres indigènes qui ne savent pas se guider tout seuls – il n'y a qu'à voir l'état dans lequel ils ont mis cette planète. A ce côté un peu "colonisateur" s'ajoute également un sentiment de supériorité envers la plupart de ses frères... des barbares qui en sont encore à respecter des traditions remontant à la nuit des temps, comme collecter la mana, par exemple, Anaphi verrait plutôt les dragons comme des sortes de dieux, avec l'univers en héritage, qui règneraient sur la planète de leur choix afin de lui dispenser leur immense sagesse. D'ailleurs, tant qu'à régner, il commencerait bien par celle-la...

L'opinion familiale

Il n'y sans doute qu'Anaphi pour réussir à donner une image à la fois aussi positive et aussi fautive à ses très chers frères. La plupart, en effet, l'aiment bien... pourquoi... ne l'apprécieraient-ils pas ? Anaphi est agréable et serviable, il s'intéresse à tout (c'est même moins que l'on puisse dire) et n'a même pas le défaut d'Ancyte, c'est-à-dire cette habitude d'affirmer à la moindre occasion que les humains sont les égaux des dragons – ce qui vexa tout le monde, bien entendu.

Anaphi, en vérité, les méprise tous, sauf Ancyte et Athabaska. Pour lui, ses frères sont un peu comme des êtres préhistoriques, marqués par des ambitions mesquines et des préjugés d'un autre temps, qu'il prend plaisir à regarder s'agiter sous ses yeux avec un petit sourire amusé. Sa haine ne ressort clairement qu'envers Toungouska, son ennemi de toujours (et celui de son ami Ancyte), Toungouska est en effet tout ce qu'Anaphi déteste : la haine et la barbarie aveugle. D'ailleurs, il est profondément convaincu, même s'il affirme officiellement ne rien savoir, que le Dragon Blanc est responsable de la mort de la mère.

Quel est le but d'Anaphi ?

Anaphi veut le bien de l'humanité. Mais, à la différence d'Ancyte, le Dragon Doré, il ne croit pas que les humains soient capables de se gouverner tout seuls. Avec ses enfants – ou du moins ce qu'il en reste, car beaucoup, écœurés par son autoritarisme et sa maniaquerie sont partis -, il a donc décidé de manipuler politiques et gouvernements afin de tendre vers la paix et la prospérité universelles.

Un bon programme...Sauf que pour Anaphi, cette paix et cette prospérité passent par un gouvernement fort qui impose à ses administrés une politique déterminée par des êtres qui savent ce qu'ils font – ou des dragons, ou des hommes supérieurs, mais en tout cas sûrement pas des électeurs, Anaphi est pour la culture et la création artistique, c'est même une des choses qui lui plaît le plus dans l'humanité, mais il trouve que la liberté d'expression est chose qui, si elle tout à fait souhaitable, doit être étroitement surveillée pour que des provocateurs ou des gens mal intentionnés ne viennent pas détruire tout le travail accompli. Bref, Anaphi est pour l'ordre et partisan d'un leader bon et fort à la tête d'une population obéissante et reconnaissante.

Ce monde idéal – de l'avis d'Anaphi – se heurte à deux obstacles principaux : le premier est que la réalité est très éloignée de son utopie et que ses moyens sont limités. Le second est qu'il est un dragon, et que lui et ses frères sont supposés détruire la planète à plus ou moins long terme en en pompant toute la mana.

Information et politique

Commençons par le premier obstacle. Anaphi ne s'en inquiète pas trop. En effet, si l'on oublie un moment le problème de la mana et du Dragon Céleste (nous y viendrons plus tard), le Dragon Argenté a des millénaires devant lui.

Ce qui ne l'empêche pas de commencer dès maintenant à agir. Comme beaucoup de ses frères, Anaphi supervise un réseau d'espionnage très efficace. Ce réseau est axé principalement sur la politique et la haute finance. Les parents et enfants encore fidèles sont donc diplomates, banquiers et hauts fonctionnaires. Anaphi rassemble ainsi des informations essentielles sur de nombreux gouvernements. Il utilise ensuite ces informations pour exercer des chantages et des pressions.

Le but ? Faire démettre des politiciens, faire voter des lois. Puis, par des transferts d'argent des coups de bourse gagnants – grâce à des informations ultra-confidentielles -, Anaphi commandite carrément des coups d'Etat, des meurtres et des min-révolutions. Il peut faire voter une aide militaire pour une cause qu'il croit juste ou faire livrer des armes à des rebelles sans avoir la moindre impression de faire une entorse à sa philosophie. Pacifiste, oui, mais on ne fait pas d'omette sans casser d'œufs. A sa manière, il est persuadé, et ses enfants également, d'agir pour le mieux.

Anaphi s'allie souvent avec Ancyte pour des opérations ponctuelles. Ancyte (n'hésitez pas à vous reporter au paragraphe correspondant) est lui aussi dévoué à l'humanité, mais désapprouve les méthodes d'Anaphi qu'il trouve immorales et contraires à la liberté – ne

serait-ce que celle des peuples à disposer d'eux-mêmes. En cas de grande famine, d'attaques imprévisibles ou de tyran martyrisant sa population cependant, les deux dragons concentrent leurs forces et leurs moyens de pression respectifs pour agir. Parfois Anaphi ferme les yeux sur les actions de son frère, n'appréciant pas la méthode mais reconnaissant le bien-fondé du but. Parfois, ils sont totalement opposés et agissent alors chacun de leur côté. Anaphi soupçonne d'ailleurs Ancyte d'avoir, de temps en temps, engagé ses propres mercenaires pour donner quelques coups de pouce bien placés dans des situations critiques, mais il n'en a jamais eu la preuve.

Le seul autre Dragon qui ait l'amitié et l'estime d'Anaphi est Athabaska. Anaphi admire en effet le talent de son frère et aimerait avoir accès au fantastique réseau d'informations que représente The Claw. Grâce à son "net", Athabaska est au centre de tout, possède des informations cruciales avant les autres... et ne les utilise pas. De quoi désespérer le fin politicien qu'est Anaphi. Il ne désespère cependant pas de le convaincre un jour, de conclure une alliance.

Hook

Pendant longtemps, Anaphi a espéré que le second obstacle – le fait de devoir, à long terme, causer la destruction de la planète – s'aplanirait de lui-même. Au fil des années, se disait-il, mes frères vont renoncer à amasser la mana, finiront par s'attacher à la Terre et oublieront ce pourquoi ils sont venus. L'arrivée du dragon Céleste, bien décidé à remettre ses enfants au pas et à reprendre la récolte de mana, a mis ces belles espérances en l'air. Anaphi sait qu'il n'est pas de taille à combattre le Dragon Céleste, même avec l'aide de ceux qu'il sent, intuitivement, être de son côté : Ancyte, Athabaska, peut-être Tsuhapa.

Jamais à bout de ressources, il a donc conçu un plan. Mais celui-ci est aléatoire et ne peut marcher qu'à très long terme : il s'agit, tout simplement, d'allier la race humaine et la race draconique. Les membres de la troisième génération sont déjà très humains, pense Anaphi. Ceux des quatrième et cinquième le seront plus encore. Plus nous nous croisons avec des humains, plus nos petits-enfants naissent, plus nous créons une force qui, selon toute probabilité, devrait s'opposer à la destruction de la Terre et provoquer le départ des Dragons.

Un plan très vague, une sorte de vision d'avenir qui n'a que peu de chance de se concrétiser, Anaphi sent, cependant, qu'il faut qu'il agisse. Cela fait désormais un an qu'il a commencé à prendre contact avec des dragons de troisième génération venus de toutes les branches qui, par leur caractère ou leurs actions, se révèlent être "pro-humains". Son but : leur exposer sa volonté d'union à

long terme de la race humaine et de la race draconique et les convaincre de s'unir contre le danger que représente le Dragon Céleste. Ainsi, serait créé une sorte de réseau secret transfamilial de sympathisants prohumanité qui seraient prêts à se battre pour que la Terre ne soit pas sacrifiée.

Ce réseau, dont le nom de code est pour l'instant "Hook", ne compte encore qu'une trentaine d'enfants. Anaphi, cependant, y travaille très sérieusement. "Je ne sais pas encore pourquoi ni comment, leur dit-il, mais je sais que la résolution du problème ne peut passer que par vous, qui êtes à la frontière des deux civilisations."

Créer, grâce aux dragons de la troisième génération, une alliance entre la race humaine et la race draconique, faire face à la menace du Dragon Céleste, éviter la disparition de la mana : n'est-ce pas utopique et touchant ? Mais où est donc le Anaphi froid et calculateur que nous avons présenté dans l'introduction ?

Il n'est pas loin. Si Anaphi est en effet sincère en voulant dresser la troisième génération contre le Dragon Céleste, il n'explique pas encore aux membres de Hook comment il veut procéder. La vérité est qu'il veut, grâce à ce réseau, fomenter des coups contre les grands-pères les plus opposés à sa politique. Toungouska, Jichin, Vermithrax... pourraient ainsi être renversés par une alliance bien pensée, puis remplacés par d'autres dragons de la même famille qui seraient, eux, favorables au combat contre le Dragon Céleste.

Anaphi, lui, resterait modestement dans l'ombre – il semble qu'il n'ait pas réellement envie de s'opposer physiquement à des ennemis de cette taille. Mais il serait l'instigateur et le conseiller du projet, ce qui lui permettrait, en cas de réussite, d'étendre son influence.

La race humano-draconique

Et ce n'est là que la première partie du plan. Supposons en effet que cela marche, que le Dragon Céleste soit repoussé et que les membres de la troisième génération prennent le pouvoir... Ces "enfants", ni tout à fait humains ni tout à fait dragons, constitueraient de parfaits leaders pour la race humaine. Des "chefs" proches des hommes, mais supérieurs du fait de leurs origines draconiques. Anaphi voit là, mais c'est une utopie très lointaine, les peuples de la Terre unis sous la direction bienveillante d'enfants dragons, eux-mêmes "supervisés" par celui qui aurait la vision globale nécessaire pour bien faire ce travail : Anaphi lui-même...

Et à la place de ses frères dans ce paradis ? Anaphi n'y a pas encore tout à fait pensé. Il se doute bien qu'il ne pourra pas réussir un tel bouleversement sans leur aide, mais il se voit tellement bien aux commandes de son nouveau monde qu'il essaye pour l'instant d'occul-

ter leur rôle. Et puis, nous n'en sommes pas là : Hook est à peine créé. Anaphi calcule cependant à long terme...

Les rebelles

Anaphi est un des dragons qui a le plus haut pourcentage d'enfants et de petits-enfants rebelles. Perfectionniste, Anaphi ne supporte pas l'erreur et renvoie tous ceux qui échouent peu ou prou dans une mission précise. Plus encore, certains de ses descendants les plus motivés finissent parfois par choisir de partir, choqués par la dichotomie entre son discours humaniste et son mépris réel des autres.

Les dragons argentés rebelles peuvent être des gens très importants. Le fait de se faire renvoyer de l'organisation d'Anaphi ne les fait renvoyer de leur place, ni perdre leur fortune ou leur influence. Il y a donc de nombreux dragons argentés rebelles à des postes clés de la vie politique internationale...

Ces dragons sont très courtisés par les autres familles pour leur savoir-faire et les informations qu'ils détiennent. Certains passent ainsi "à l'ennemi", d'autres préfèrent agir pour leur compte, vendant leurs services au coup par coup ou suivant une idéologie qui leur est personnelle. Il arrive assez fréquemment qu'Anaphi, pour mener à bien une négociation diplomatique ou politique subtile, retrouve sur son chemin un de ses enfants qu'il a chassé... Parfois ceux-ci, un peu rancuniers, n'hésitent pas à lui mettre des bâtons dans les roues. Les intrigues entre dragons argentés sont ainsi fréquentes... N'hésitez pas à en jouer dans vos scénarios !

Anaphi : les intrigues en cours

Tout en affichant, au dehors, un profond respect pour son père, Anaphi cherche par tous les moyens à avoir une prise, quelle qu'elle soit, sur le Dragon Céleste. Il a donc envoyé certains de ses enfants se procurer un échantillon du fluide que ce dernier utilise pour faire grandir les nouveaux-nés. Il espère ensuite, avec l'aide d'Athabaska, analyser le liquide afin, éventuellement, de l'utiliser de manière bénéfique sur ses propres enfants... Alors qu'Anaphi remonte avec acharnement les pistes, Athabaska, lui, ne montre pas un enthousiasme délirant et Anaphi a même l'impression de s'être fait doubler d'une manière ou d'une autre. Athabaska, qui n'est pourtant pas le genre à prendre des initiatives, se serait-il déjà débrouillé pour obtenir de ce liquide et si oui, quels résultats a-t-il obtenus ?

Une question, pourtant apparemment mineure, taraude Anaphi depuis quelques années. Il aimerait savoir pourquoi Jichin hait tant Ancyte et ce qu'il lui re-

proche... Les services d'espionnage du Dragon Argenté ayant repéré que des espions de l'organisation de Jichin surveillaient le Dragon Doré, Anaphi a fait, à son tour, espionner les espions... espérant ainsi intercepter les in-

formations importantes, s'il en existe, en même temps que Jichin. Il a d'ailleurs omis de prévenir son ami de l'existence de ces espions et du fait que lui-même les espionnait à son tour.

Dragon asiatique

Le grand Jeu

Jichin, le Dragon Asiatique, dormait tranquillement sous le Fuji-yama quand il fut réveillé, en 1945, par la bombe atomique tombant sur Hiroshima. Il passa quelques semaines, métamorphosé en humain, à étudier l'étrange espèce qui avait pris possession de la Terre pendant son sommeil. Puis, persuadé qu'il avait là découvert de quoi s'amuser, il réveilla ses frères. Les treize dragons trouvèrent tous dans l'humanité une raison de rester éveillés, mais Jichin était, et est resté, un des plus enthousiaste. C'est Jichin qui, selon l'expression de Vermithrax, a "fixé les règles" du jeu. Le grand jeu, celui de Scales, un jeu de pouvoir et de diplomatie dans lequel le Dragon Asiatique excelle.

Le point de départ du jeu ? Très simple. Chaque dragon démarre avec son territoire, géographique ou thématique : pour Vermithrax, c'est l'Italie, pour Athabaska, la technique. . . Puis chacun essaye par tous les moyens, d'agrandir ce territoire, tout en faisant ce pourquoi les dragons sont censés être nés : amasser la mana.

Le but du jeu ? S'amuser, bien sûr, comme à une immense partie d'échecs qui se jouerait à treize. Mais Jichin affirme également que la saine émulation créée entre les dragons ne peut avoir qu'une influence bénéfique sur la recherche de la mana.

Les règles du jeu ? Il y en a une seule, et essentielle : les frères ne doivent pas s'affronter directement – Jichin, très traditionaliste et très "famille", n'aurait de toute manière jamais établi quelque chose qui puisse nuire à la race des dragons. Le conflit ne doit concerner que les pions, c'est-à-dire les humains, les êtres magiques et les dragons des deuxième et troisième générations.

Un seul problème : pour que le divertissement soit réussi, il faut que tous les joueurs soient d'accord sur son but. Or, et vous avez dû vous en apercevoir en lisant le background, les dragons ne jouent visiblement pas tous au même jeu. Certains, comme Ancyte ou Anaphi, ont l'air de plus s'occuper du bien-être des pions que du bon déroulement de la partie ; d'autres, tels Nauru ou Quetzalcoatl, ont l'air de dormir pendant les tours (il s'agit de l'avis de Jichin) ; certains, comme Vorok, ont une stratégie erratique ; d'autres encore, comme Toun-

gouska, ont l'air de ne pas jouer du tout – à moins que manger les pions ne soit considéré comme un coup. Bref, Jichin se sentirait parfois tout seul devant son plateau s'il n'y avait Vermithrax. . .

La case départ

1945 est, vous le savez sans doute, un tournant dans l'histoire japonaise. Le Japon perd la guerre et subit l'humiliation la plus forte de son histoire. Jichin, exactement comme Vermithrax en Italie, profite du chaos ambiant pour créer son organisation et s'intégrer à tous les niveaux de l'échelle. Son but : gagner de l'argent et de l'autorité.

Mégalomane, d'une intelligence rare, le Dragon Asiatique a le génie des affaires et de l'intimidation. Il va lentement se constituer un empire industriel et financier de grande envergure. Alors que Vermithrax, corrompu sans doute par la culture européenne, répugne à se salir les mains et vise les hautes sphères, Jichin n'hésite pas à plonger dans l'illégalité, les trafics et le grand banditisme.

Son organisation grandira autour et parfois en collaboration avec les mafias japonaises, copiant et améliorant les méthodes des Yakusas, créant des noyaux encore plus durs, encore plus hiérarchisés, encore plus meurtriers. L'organisation de Jichin est structurée en famille et en sections : n'hésitez pas à vous reporter au livre de base, où tout est expliqué en détail.

Au Japon

L'organisation de Jichin fait entièrement partie du tissu social japonais, légal ou illégal. Chaque famille comporte en son sein des industriels, des financiers, des hommes politiques et, pour soutenir et encadrer leur action, une "mafia" très organisée qui s'occupe d'effectuer les pressions nécessaires, par tous les moyens, pour que les entreprises de Jichin restent les premières.

La différence entre une famille de Jichin et une organisation classique de Yakusas ? Ni les buts, ni les mé-

thodes, mais surtout l'ampleur des actions et des résultats. Alors que les gangs japonais "humains" en restent souvent aux trafics de basse envergure et à la terreur sur les petits et moyens commerçants, les dragons asiatiques font du haut commerce international et terrorisent de puissants industriels.

Jichin contrôle ainsi quelques-unes des plus grandes sociétés d'électronique et de jeux, possède en son nom propre trois des cinq plus grandes banques japonaises et a allié ses meilleurs fils avec les plus hautes familles nobles afin d'obtenir les meilleures places dans l'organigramme politique.

Les meurtres – discrets – et les chantages – n'oubliez pas que l'honneur, pour un Japonais, est très important et qu'il y a toujours dans un coin un secret honteux à dévoiler – sont des armes classiques que Jichin n'hésite pas à employer pour arriver à ses fins.

Enfin, dans un registre moins reluisant mais très rémunérateur, les familles de Jichin contrôlent de grandes parts du marché des jeux d'argent – les Japonais jouent énormément –, de l'alcool, de la drogue et de la prostitution. Ils sont, sur ces terrains, en concurrence directe avec les mafias locales. Jichin n'a aucun complexe : parfois il collabore, parfois il prend le contrôle d'un gang humain particulièrement dynamique, (les Yakusas penseront alors avoir changé de mafia et de chef, mais ne réaliseront pas qu'ils travaillent pour des dragons), parfois il les détruit dans une sanglante guerre des gangs.

Attention cependant : l'organisation de Jichin est trop liée avec les humains pour être complètement discrète. Les chefs d'entreprise ont des humains comme salariés, les politiciens comme secrétaires et les familles de l'ombre – celles qui s'occupent des trafics illégaux – ont, nous venons de le dire, de nombreux contacts avec les Yakusas. Et, comme dans toutes les autres organisations draconiques, il y a parfois des petits bugs : des conversations un peu étranges que va entendre un standardiste, des documents compromettants ou même un humain témoin d'une "transformation"...

Dans d'autres pays, et particulièrement dans les pays à culture judéo-chrétienne, ces petits indices de "quelque chose d'étrange" seraient aussitôt rejetés comme ridicules et incroyables. Mais les Japonais sont beaucoup plus mystiques, les légendes sont beaucoup plus présentes dans les croyances quotidiennes... et les dragons en sont un des mythes majeurs. Bref, cela fait maintenant une dizaine d'années que la rumeur de l'existence de dragons transformés en humains, et installés à des postes clés de Tokyo, a commencé à courir dans la société japonaise. "Rumeur" est peut-être un mot trop fort : plutôt un commencement de rumeur, juste quelques mots susurrés de temps en temps dans un bar, après quelques bières de trop. Quelques mots qui sont cependant arrivés aux oreilles des organisations de Ya-

kusas, qui enquêtent discrètement sur le sujet.

En Asie

L'expansion des dragons japonais en Asie est parallèle à celle du Japon. Jichin investit en Thaïlande, en Corée, aux Philippines et à Hong Kong, où la main-d'œuvre est peu chère et où les industries sont accueillies à bras ouverts. Peu à peu, les familles prennent également le contrôle de la vie "de l'ombre". Car là comme ailleurs, on trouve des jeux d'argent, de l'alcool, de la drogue et de la prostitution... moins chers, c'est tout.

Jichin a, dans un premier temps, déplacé des familles japonaises pour prendre dans ces villes la direction des affaires. Mais depuis deux à trois ans, afin d'éviter tout rejet de "l'étranger" (les Japonais, très racistes, sont en général détestés dans les autres pays d'Asie), il a commencé à se croiser avec des femmes du coin – thaïlandaises, coréennes, etc. afin d'avoir des enfants dragons bien intégrés dans le pays. Il est en cela plus sage que le gouvernement japonais qui, aussi fasciste que sa population, évite de s'allier ou de donner des postes à des membres de la population locale.

Certaines familles de dragons alliées à des nobles japonais prennent d'ailleurs très mal cette initiative de Jichin, arguant que le sang draconique se salit à tout croisement humain avec des non japonais... Jichin ignore totalement cette réaction qu'il trouve d'un ridicule achevé. Se servir des préjugés des humains afin de les manipuler est une chose, se mettre à y croire en est une autre... Il est d'autant moins raciste envers les non japonais qu'il l'est profondément envers les humains : les hommes étant de toute manière une race inférieure, leurs petites discriminations internes n'ont pour lui aucune importance.

Les opportunités

Cela fait déjà quinze ans que Jichin travaille à s'internationaliser. De nombreuses familles sont installées aux Etats-Unis et en Europe, où elles se heurtent à la puissance de Vermithrax – à part quelques rares chocs frontaux, les deux Dragons finissent en général, s'ils sont trop en concurrence, à conclure un accord à l'amiable. Ce n'est cependant pas toujours le cas en Inde et en Afrique, deux marchés un peu instables mais très convoités. Pour les deux frères rivaux, ces deux terrains sont un peu le Far-West : c'est à chacun de se débrouiller et tous les coups sont permis. Il arrive assez fréquemment que des dragons rouges ou asiatiques aient d'étranges accidents quand ils se frottent de trop près à leurs concurrents... Des vendettas s'engagent... Tant

que cela n'arrive pas sur *leur* territoire (l'Asie pour Jichin, l'Europe et les USA pour Vermithrax), les deux dragons font semblant de ne rien voir.

Quelques relations familiales

Jichin est riche et puissant. Ses frères le voient comme une sorte de cliché vivant (à propos de cliché, lisez donc l'encadré)...l'affairiste retors et intelligent, tyrannique avec ses enfants et ne pensant qu'à l'argent et au pouvoir. Jichin est cela, mais il n'est pas que cela. Comme ses frères, mais il est dangereux de le réduire à un stéréotype. Vous parlez là d'un dragon qui a quelques centaines de millions d'années...et qui peut donc difficilement se contenter d'un rôle de PDG véreux.

Ce que ne savent pas ses frères, c'est que Jichin a assez de recul par rapport à son jeu pour ne pas être obnubilé par lui. Il s'amuse bien, mais cela ne l'empêche pas de se souvenir que les dragons sont là pour ramasser la mana – ce qu'il fait en envoyant ses Yeux rechercher des réceptacles dans le monde entier. S'il est en difficulté – concurrence avec Vermithrax pour l'Europe et les Etats-Unis, il a les mains à peu près libres dans toute l'Asie et s'est monté au fil des années une collection admirable, dissimulée dans les caves de Kawaguchiko.

De plus, grâce à un réseau d'espionnage admirablement conçu, il surveille avec attention toutes les actions de ses frères, même celles qui n'ont aucune incidence

politique ou financière et qui ne devraient donc pas avoir d'intérêt pour lui. Ses Langues et ses Yeux enquêtent sur un certain nombre de sujets très précis – la mort de la mère, le nombre et la puissance des dragons de la troisième génération – qui recourent ceux qui intéressent le Dragon Céleste. Il semble cultiver à dessein de bonnes relations avec son père, fait très attention aux alliances et aux amitiés qui se créent entre ses frères et vérifie qu'il ne se crée pas de "clans" qui mettraient en péril la fragile balance de pouvoir dans la famille.

Quelques intrigues en cours...

Jichin a récemment envoyé une équipe composée de ses meilleurs Yeux et Langues rassembler des informations sur Nauru et Athabaska et sur les liens rapprochés qu'ils paraissent depuis peu entretenir.

Sa haine contre Ancyte est de notoriété publique et des espions sont chargés à temps plein d'obtenir le plus de données possibles sur ses agissements passés et futurs.

Enfin, sa rivalité économique contre Vermithrax ne l'empêche pas de cultiver une certaine amitié à l'égard de ce frère qui lui ressemble beaucoup : si les deux dragons sont concurrents en de nombreux domaines, ils sont en général d'accord sur les grandes stratégies familiales à observer et se soutiennent souvent mutuellement lors des conseils.

"Vous me prenez tous pour un imbécile, mais je vois ce que vous ne voyez pas. C'était une très mauvaise idée et c'est la faute de Jichin.

Vous voulez jouer, n'est-ce pas ? Avez-vous oublié qui nous sommes et ce que nous sommes venus faire ? Nous sommes venus prendre la man, souvenez-vous, nous sommes venus extirper chaque gramme de force vitale de cette planète et, si nous réussissons, il ne restera derrière nous qu'un tas de pierres fumantes. Comme le coucou dans les nids d'oiseaux, nous sommes des parasites et pour prendre notre envol, nous détruisons le nid dans lequel nous étions installés. C'est notre règle, c'est notre voie et c'est une bonne voie.

Et toi, Vermithrax, et toi, Jichin, vous croyez la respecter cette règle... parce que vous rassemblez la mana. Mais est-ce que vous vous rendez compte de l'erreur que vous avez faite ? Est-ce que tu t'en rends compte, Jichin ? Car c'est toi le responsable. Tu as voulu installer ton petit jeu. Tu voulais que nous nous amusions avec les petites créatures... et, pour toi, nous nous sommes croisés avec les petites créatures. Oh oui, moi aussi, je sais. Moi aussi, j'ai pondu, moi aussi j'ai fait cette erreur. Tous, nous l'avons faite. Nous avons croisé notre avec les humains pour que nos fils et les fils de nos fils, qui comprendraient leurs façons puissent nous aider à jouer avec eux...

Imbéciles que nous sommes. Car maintenant nous sommes liés par le sang à cette race que nous étions venus détruire et nos enfants sont leurs enfants. Mais eux, les enfants de nos enfants que nous croyons contrôler, que penses-tu qu'ils diront quand il sera temps de partir ? Tu souris Jichin, car ton autorité est connue – les enfants de tes enfants t'obéiront, penses-tu... Eh bien moi, je ne sais pas. Je pense qu'à chaque nouvel œuf, à chaque croisement avec ces humains, nous créons une force qui nous est hostile. Une force qui refusera que la destruction du nid s'accomplisse.

Vous riez... Car c'est moi, Gwellarion, qui parle. Je suis primaire, pensez-vous, et vous avez raison. Mais vous ne comprenez pas, justement parce que vous êtes trop subtils et que vous avez perdu de vue les choses les plus évidentes. Le coucou ne doit pas se croiser avec les oiseaux du nid. De peur que ses oisillons ne se retournent contre lui.

Si nous échouons, Jichin, ce sera de ta faute. Tu auras trop voulu jouer. Or, les jeux sont dangereux, parfois, et ce sera au moins une leçon que les humains nous auront apprise."

Dragon blanc

Présentation générale

Le moins que l'on puisse dire est que le dragon blanc ne fait pas vraiment beaucoup parler de lui. Il est le plus souvent bien à l'abri de son réseau de cavernes, vivant plus sa vie de tous les jours comme un grand reptile carnivore et coléreux que comme l'une des treize créatures les plus intelligentes de la Terre.

Même si ses serviteurs aiment à évoluer en dehors des régions froides de la planète, ce sont bien dans ces endroits qu'ils se sentent le plus à l'aise. Prenant comme exemple leur grand-père, ces dragons sont le plus souvent d'une timidité qui les force à refuser tout contact avec les parents des autres familles. On pourrait croire que ce besoin de solitude est l'outil dont ils se servent pour contrôler telle ou telle partie de la société humaine, mais il n'en n'est rien. Paradoxalement, il semble même que parents et enfant se contentent de vivre tous les jours comme si le contrôle de la Terre n'était qu'un jeu comme un autre. Tout cela peut sembler très puéril. . .ou bien le résultat d'une sagesse bien extraterrestre. Sous des couverts primitifs et tribaux, l'organisation des dragons blancs est celle qui reste la plus ancrée dans leur passé.

Historique

Lorsque Jichin vint réveiller Toungouska, le moins que l'on puisse dire est que ce dernier ne fut pas autrement passionné par l'immense jeu que lui proposait son frère. Il trouvait même (déjà à cette époque) que les humains étaient certes de succulentes friandises, mais que rien ne lui semblait valoir la tranquillité de son repaire souterrain. Il se résigna néanmoins à procréer, histoire de ne pas être trop à la merci de ses frères plus belliqueux. Si sa puissance physique était énorme, un manque cruel de serviteurs lui causerait un jour ou l'autre bien trop de déconvenues.

Puissance économique et financière

Les rares richesses que le dragon blanc a pu s'approprier ne sont que des gouttes d'eau dans l'océan que contrôlent ses frères. Lorsque Toungouska possède une mine de charbon ou de cuivre, ses frères en contrôlent cent. N'ayant la mainmise que sur une partie de l'URSS et de la Chine, ainsi que des contacts fréquents et précis avec les deux pôles enneigés, Toungouska a vite décidé de faire de l'économie et des finances un des parents pauvres de sa puissance terrestre.

Il préfère largement être le symbole de la nature sauvage et primitive des dragons et être pour ainsi dire le garant des valeurs originelles de sa race. C'est d'ailleurs certainement pour cela que ses douze frères ne l'ont pas encore rayé de la carte, lui et ses quelques fabriques d'armes obsolètes depuis bientôt dix ans.

Les serviteurs du dragon blancs apparaissent quelquefois sous la forme de "golden boys" soviétiques qui possèdent tout de même une puissance économique certaine. Le trafic d'armes et de matières radioactives par l'intermédiaire de l'Allemagne de l'Est est en grande partie responsable de l'apparition de ces nouveaux riches.

Puissance politique

Avec la chute de l'ex-empire soviétique, Toungouska a tout de même trouvé le moyen de prendre le contrôle de nombreuses bases de missiles stratégiques. Même s'il fait croire aux humains que ces bases ne sont plus opérationnelles, c'est bien dans ces défenses nucléaires que le dragon blanc cherche une identité politique draconique. Combien de fois s'est-il énervé en hurlant que si cela continuait comme cela, il ferait exploser tout ce petit terrain de jeu.

Cette menace est considérée comme du bluff par nombre de ses frères, mais il parvient néanmoins à les garder sous pression avec ce genres de messages auto-destructeurs. Nombreux sont aussi ceux qui tentent par des moyens de plus en plus coûteux de saboter ou de racher les bases en question, espérant qu'un jour Toun-

gouska ne puisse plus les menacer de tout faire sauter. De toute façon, la plupart des grands dragons savent que Toungouska, s'il hait les humains, n'est pas aussi catégorique avec les dragons et ils supposent que l'utilisation des armes nucléaires n'est qu'une menace sans

fondement, car une catastrophe mondiale causée par des armes de ce type serait presque aussi destructrice pour les humains que pour les dragons. Ils se gardent cependant bien de le pousser dans ses retranchements.

Dragon Bleu

Neutres ?

Classé avec Tshapa, Wiesärek, Toungouska et Nauru dans le groupe des dragons "mineurs", Athabaska n'impressionne pas ses autres frères. [Note : Personne ne se risquerait à classer Vorok dans une quelconque catégorie.] Il faut dire que sa sphère d'influence est quasi inexistante et que, pour la grande majorité de ses frères, il n'est qu'un grand enfant qui peut parfois se rendre utile. Et il est vrai que l'attitude du grand Dragon Bleu est des plus puérides. Il passe ses journées à regarder la télévision, à jouer dans des univers virtuels ou à faire fonctionner ses gadgets. De plus, toute sa famille (du moins ceux qui lui restent fidèles) semble n'avoir pour seul but que de lui trouver de nouveaux jouets. Vermithrax résume très bien cette situation par un mot : "Pitoyable."

Mais en fait, tous y trouvent leur compte. Car comme Athabaska n'a aucune visée hégémonique et est plutôt intelligent, il représente le médiateur idéal entre les membres de sa famille. Même s'ils sont toujours prêts à le critiquer, les dragons l'écoutent quand il parle.

A sa décharge, il faut dire qu'Athabaska s'ennuie. Certes ses enfants lui rapportent chaque jour les merveilles de la technologie, mais ça ne suffit pas. Il est out de même un grand dragon et n'apprécie pas de s'être laissé enfermer dans ce rôle de second ordre. C'est sûrement pourquoi il est devenu la créature qui, pour l'instant, fait le plus peur au Dragon Céleste. Mais nous y reviendrons.

Services

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 aux formes multiples auquel tous les dragons peuvent se relier. Assimilable au HoudiNet des technomanciens en ce qui concerne les fonctionnalités et

les précautions de sécurité, The CLAW en diffère cependant par quelques points. Le réseau permet l'échange de courrier électronique et la participation à des forums de discussion ou d'information. Les "forums" les plus populaires sont :

- Petites annonces : Achat, vente et échange d'objets, d'informations, de services. Pour répondre à une annonce, il faut envoyer un courrier électronique à celui qui l'a "affichée" sur le réseau, à moins qu'il n'ait oint son adresse réelle dans l'annonce (ce qui est rare). Les identifiants des utilisateurs étant souvent des pseudonymes, on n'est jamais sûr de l'identité de son correspondant avant de le contacter. [Note : un courrier électronique met au maximum une minute à parvenir à son destinataire, quelle que soit la distance.]
- Informations : Tous les ragots non vérifiés, les hypothèses extravagantes sont affichés ici. On y trouve aussi des résumés des faits marquants impliquant des dragons importants ou non, des rapports d'activité, etc. Lieu de nombreuses discussions polémiques inintéressantes sur l'opportunité de tel ou tel choix de tel ou tel grand-père.
- 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 / 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 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 at-

tirer l'attention des technomanciens, ce qui n'est jamais souhaitable quand on est un dragon.

- **Traque** : 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. C'est l'objet des forums de "traque". Chacun d'entre eux 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. C'est grâce à un tel forum que l'assassin d'un père dragon noir a été retrouvé en 37 heures à 4000 km du lieu de son crime. . . on n'a plus jamais entendu parler de lui depuis.

- **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. Il faut commander un salon aux gestionnaires du réseau au moins une journée à l'avance. Sécurité assurée. Cependant, les autres grands-pères refusent l'idée d'Athabaska de tenir les conseils ainsi. Il faut dire que les banquets virtuels manquent de charme. . .

- **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 à la majorité des autres forums).

- **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 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 que, contrairement au HoudiNet, on ne puisse y accéder que par le réseau téléphonique.

Le dragon de votre gestalt, 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 et un modem ou un minitel. Faites-lui choisir son identifiant avec soin car il ne pourra pas le changer sans raison valable (sinon les administrateurs du réseau passeraient leur temps à créer de nouveaux comptes). Le dragon doit prendre soin de ne pas égarer son mot de passe ni de le divulguer. 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.

Les douze grands-pères payent sans rechigner une somme rondelette à Athabaska pour l'entretien et l'administration du réseau.

Pourvoyeurs

Lorsque l'on a besoin de support logistique, c'est aux dragons bleus qu'il faut s'adresser. C'est leur seconde source de revenus. Ils se font fort de parvenir à trouver le matériel technologique désiré en un temps record, si le client a de quoi payer. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne sont pas prêts à accorder leur aide gratuitement. C'est juste beaucoup moins rentable.

Bien sûr, la demande des autres dragons se résume souvent à de l'armement, du matériel de communication ou d'espionnage. Mais les contacts d'Athabaska ne se limitent pas à ces domaines. Il peut obtenir dans de très courts délais aussi bien un microscope électronique qu'une station de pompage, une grue téléguidée qu'une sonde atmosphérique. En fait, Athabaska sera bien plus enclin à satisfaire une demande hors du commun, pour le challenge.

Un de ses secteurs d'activité est également celui de l'information technologique. Ses descendants occupant des positions stratégiques dans le domaine de la recherche (publique ou privée), il est l'un des mieux placés pour pratiquer l'espionnage industriel. Il est exceptionnellement doué pour reconnaître, voir anticiper, les découvertes importantes, ce qui lui permet de gagner pas mal d'argent en spéculant. Il replace son argent dans des actions d'entreprises à caractère technologiques (telles Apple, SEGA ou Thomson) ou dans l'un des rares laboratoires de recherche qu'il possède entièrement.

La face cachée d'Athabaska

On sait que tous les grands-pères dragons ont quelque chose à cacher, mais on est loin de s'imaginer tout ce qu'Athabaska dissimule. Levons le voile sur quelques-uns de ses secrets.

Les technomanciens

Quelques grands-pères soupçonnent Athabaska d'avoir eu des relations avec des technomanciens suite à ses essais infructueux en matière de recherche magique. L'apparent dédain du Dragon Bleu pour la magie devrait cependant les rassurer.

En fait, même s'il ignore toute l'étendue de la puissance de la McKeenan & Dodge, Athabaska est depuis des années en contact secret avec Melrose Pendergast, le directeur du Centre de Recherche Magique de la M&D. Ces deux êtres sont d'une complémentarité exemplaire. L'un a accès à des ressources quasi illimitées pour faire progresser la science de la magie, mais avance un peu dans le brouillard ; l'autre a une connaissance pratique du sujet, a accès à toutes les informations nécessaires et... peut même fournir de la matière première. Sans révéler l'intégralité de leurs plans, Pendergast et Athabaska s'échangent des informations sur la magie, la mana et ses propriétés depuis des années. Le Dragon Bleu a fait établir une passerelle entre The CLAW et le HoudiNet qui permet aux deux conjurés de s'échanger des données discrètement. La connexion est si bien faite que personne à Catalyst Network n'a rien remarqué.

Les dragons meurent et même parfois de mort naturelle. Quand Athabaska apprend la mort imminente d'un dragon, il lui arrive d'en informer Pendergast, pour que celui-ci en récupère les organes. Comment les technomanciens s'arrangent pour que la victime soit sous forme draconique au moment du trépas n'est pas de son ressort. Il est évident que si cela venait à se savoir, Athabaska passerait un sale quart d'heure.

Quetzalcoatl

S'il y a deux dragons que tout oppose (à part Gwellarion et Wiesärek), ce sont bien Athabaska et Quetzalcoatl. Du moins en apparence. Le serpent à plumes n'aime pas Athabaska en ce qu'il représente, c'est-à-dire le progrès, la technologie, la victoire des machines sur la forêt. Mais le Dragon Bleu a de quoi séduire Quetzalcoatl. Ce dernier désire tellement parfaire sa connaissance de la magie qu'il est prêt à vendre son âme pour les informations qu'Athabaska possède sur la mana.

Continuant à refuser de se mêler aux affaires des dragons bleus, Quetzalcoatl a cependant rencontré Athabaska à plusieurs reprises pour de longues conversations sur la magie. Il se doute que le Dragon Bleu n'a pas pu découvrir par lui-même tout ce qu'il sait, en partie à cause de l'effet Houdini, mais il préfère ne pas trop creuser de peur d'effaroucher Athabaska et de perdre sa précieuse source de renseignements. Pourquoi Quetzalcoatl a-t-il tant besoin d'apprendre les propriétés de la mana ? Mystère. Mais si les deux parties sont satis-

faites, ce n'est pas Athabaska qui va chercher à en savoir plus. C'est ainsi que le Dragon Bleu obtient une monnaie d'échange contre les informations de Melrose Pendergast.

Nauru

Depuis quelques temps, Athabaska est très proche de Nauru. Il a même séjourné plusieurs fois dans la demeure sous-marine de ce dernier. C'est encore une association qui semble contre nature, avec ce dragon qualifié de "primitif" par la majorité de ses frères. En fait, chacun des grands-pères s'est bien demandé au moins une fois ce que Nauru dissimulait sous les eaux. Athabaska le sait maintenant. Le Serpent de Mer est devenu son allié principal dans la lutte qu'il a engagée contre le Dragon Céleste.

Le Dragon Céleste

Pourquoi le père de tous les dragons s'acharne-t-il tant sur son rejeton azuré ? Il ne se passe en effet pas une semaine sans qu'il n'envoie quelques nouveaux-nés ou autres sbires sur la propriété d'Athabaska. Et comment le Dragon Bleu, en dépit de son manque de puissance flagrant, peut-il s'opposer à son père ? Le Dragon Céleste ne peut se permettre de combattre directement l'un de ses fils, sous peine de se mettre tous les autres à dos. Fatigué par son voyage intersidéral, il n'est pas sûr qu'il pourrait tous les affronter. Aussi tente-t-il d'avoir Athabaska à l'usure.

Rien ne s'est passé comme prévu pour le Dragon Céleste depuis son retour sur Terre et, apparemment, le Dragon Bleu semble en mesure de contrer les plans de son père pour faire revenir les choses dans le droit chemin. C'est pour cela que le Dragon Céleste doit l'éliminer. Que sait Athabaska qui le rend si dangereux ? Tout simplement, il sait comment éliminer radicalement et sans effort les nouveaux-nés. Pour l'instant, il ne peut agir que sur les nouveaux-nés qui tentent de l'approcher, mais qui sait si bientôt il n'aura pas le pouvoir de les faire disparaître de la surface de la Terre ? Le Dragon Céleste le croit en tout cas. Comment Athabaska se débarrasse-t-il des nouveaux-nés ? Comment a-t-il appris à le faire ? Tout ce que l'on peut vous dire pour l'instant est que cela implique la génétique, la magie et une algue microscopique qui ne pousse que sur les fonds marins les plus inaccessibles.

Le reste de la famille

Faut-il qu'ils soient naïfs ces dragons pour croire qu'ayant à sa portée toutes leurs communications Athabaska renoncerait à en prendre connaissance. Quelques

pères et quelques enfants dragons bleus triés sur le volet, aidés de programmes d'intelligence artificielle, espionnent en permanence le contenu des messages échangés sur The CLAW. Ils ne repèrent sans doute pas tout ce qui est important, mais ces espions savent qui il faut surveiller quand il se passe quelque chose. Cela fait d'Athabaska l'être le mieux informé de la planète. Bien sûr, il ne peut se permettre de le montrer et ne réagit directement aux informations qu'il obtient que rarement. Mais il accumule les données. Il tient ses dossiers à jour et

possède de quoi faire chanter un bon dixième de la population draconique de la planète. De toute façon, il est extrêmement patient et sait qu'il tirera un jour parti de ses atouts.

Une section spéciale de son service d'espionnage, en contact permanent avec Athabaska, est chargée de réagir en temps réel lorsque des événements importants se déroulent. Il va sans dire qu'Athabaska est rarement surpris par ses pairs.

Dragon doré

Le Dragon Doré, Ancyte, aime les humains. Plus encore, il les considère comme des frères et des égaux. Il est sans doute le seul des treize grands-pères à ne pas faire, inconsciemment ou consciemment, de distinction entre les êtres magiques, les hommes et les dragons. Tous, d'après Ancyte, sont des êtres intelligents et bons – c'est son opinion – qui partagent la même planète. Ils doivent s'entendre et collaborer.

Certains dragons, les plus violents ou les plus puissants – Gupta, Toungouska, Vermithrax – méprisent Ancyte – ouvertement ou sous une couche de politesse hypocrite et bienveillante. Quant à Jichin, il hait son frère doré, et ce pour des raisons connues de lui seul. Une réaction incompréhensible et excessive – Jichin va même jusqu'à accuser Ancyte d'avoir trempé, d'une manière ou une autre, dans l'assassinat de la mère – qu'Ancyte, fidèle à sa philosophie de rendre le Bien pour le Mal, ignore superbement.

Le Bien est-il rentable ?

Parler de la puissance économique ou financière d'Ancyte : voilà qui ferait bien rire Vermithrax et Jichin. Pourtant... Le Dragon Doré " ne joue pas dans la même division " que ses frères, cela est sûr... mais d'une certaine manière, il joue " autrement ". Ses actions, si elles ne rapportent pas toutes de l'argent, sont souvent très intelligemment médiatisées. Elles agissent alors sur l'opinion et l'inconscient collectif, ce qui est une autre manière d'avoir du pouvoir, finalement.

L'organisation

Ancyte est un activiste. Son organisation existe donc pour mettre en pratique, quotidiennement, sa philosophie. Rappelons-en rapidement les principes essentiels : agir pour la paix dans le monde, pour l'égalité entre les races et les homes, pour la liberté d'opinion, d'aller et venir, etc. Un bon programme. Nous en venons maintenant au plus ardu : les moyens. Toute action dans ce sens doit être totalement non violente, et moralement, et phy-

siquement. On ne doit jamais forcer quelqu'un à faire le bien, il doit être convaincu.

Tout moyen coercitif : menace, violence, pression, etc. est donc, affirme Ancyte, totalement exclu. "La fin ne justifie jamais les moyens" clame-t-il haut et fort au conseil... .

Comment faire ? Il y en a des exemple tout autour de nous. Des mouvements religieux, philosophiques et moraux prêchent déjà dans ce sens depuis des siècles, sans avoir attendu le réveil du Dragon Doré. En pratique, citons en vrac toutes les associations qui travaillent sur le terrain : de mère Thérèse à la Croix Rouge en passant par Médecins du Monde et la petite institutrice anonyme qui bosse dans les ghettos en Amérique du Sud ; les phénomènes médiatiques, quels qu'ils soient, créés pour soutenir une cause humanitaire – téléthon, concerts, ventes de disques, de livres, mouvements d'opinion pacifiques (signatures, envois de lettres, soutien de la presse, etc.) et quelques institutions internationales importantes telle l'ONU.

Ancyte est-il derrière tout cela ? Non. Les associations sont innombrables, les médias et la politique sont des domaines trop compliqués (et noyautés parfois par 'autres dragons) pour qu'on puisse réellement dire qu'il y joue un rôle majeur. Mais s'il n'est pas "derrière", il y participe la plupart du temps. Il lance des initiatives, en soutient d'autres, organise des actions communes. Tout cela est assez désorganisé, du moins en apparence : Ancyte n'est pas le genre à faire une mégacorp financière qui chapeaute chacune de ses actions. Comme Vermithrax, mais pour des motivations différentes – Vermithrax évite de concentrer sa puissance pour des raisons de prudence, Ancyte pour des raisons d'éthique -, chaque dragon doré a son indépendance financière, juridique et morale. Il vit sa vie et ce n'est que parce qu'il le veut bien qu'il participe au réseau d'entraide caritatif que son grand-père a monté.

Les dragons dorés sont chefs d'entreprise, gérants d'association, politiciens, ambassadeurs, religieux (chrétiens ou bouddhistes : en général ils ne sont pas croyants, mais utilisent la puissance du mouvement pour atteindre leur buts humanitaires), relais d'opinion (journalistes, présentateurs télé, stars, écrivains, philosophes,

abbé Pierre...) ou pékin moyen, comme institutrice dans le ghetto noir d'Afrique du Sud dont nous vous parlions tout à l'heure. Quant à Ancyte, il est, sous de multiples apparences et de multiples identités, un peu tout cela à la fois. La plupart du temps sous forme humaine, il peut passer deux mois à plein temps à négocier un transfert de fonds du FMI sous une de ses identités d'hommes politique pour passer ensuite quelques semaines, en "vacances", en tant que docteur dans un camp de lépreux indiens... son identité préférée étant celle d'un vieil ermite à Palmyre.

Les règles non écrites du réseau d'Ancyte sont les suivantes : tous les dragons dorés doivent s'entraider, participer, générer ou soutenir des mouvements humanitaires et, dès que la demande en est faite, s'allier pour encore plus d'efficacité. Un exemple totalement caricatural : un dragon doré industriel subventionnera des publicités qui accompagneront une campagne de presse pour l'envoi de sacs de riz en Somalie qui sera reprise par un journaliste – dragon doré – d'un grand organe de presse, le boucan médiatique que cela créera poussera tel ou tel ministère – dont le secrétaire d'Etat est un dragon doré - à débloquer un budget, auquel s'ajouteront les recettes d'un concert organisé par dix chanteurs – dont l'un est un dragon doré, etc. Répétons-le, cet exemple est caricatural, il vous expose simplement la manière dont des personnalités et des domaines très différents peuvent créer une synergie.

Les nerfs de la guerre

...sont l'argent et l'information. L'argent parce que c'est grâce à l'argent que peuvent être montées des expéditions, achetée de la nourriture et payés des médecins, des espions (cf. : espionnages, politique et pacifisme, le paragraphe suivant) et l'information – venant du domaine politique et des médias – parce qu'elle permet, en soulevant les opinions et en lançant des mouvements d'entraide et de protestation, d'obtenir des bénévoles et de ... l'argent.

Première façon d'obtenir de l'argent : en gagner. Donc être chef d'entreprise ou financier. De nombreux dragons dorés sont des industriels ou entrepreneurs à succès, qui gèrent de grosses entreprises dans des domaines totalement divers et qui n'ont rien à voir avec l'humanitaire : du pistolet à peinture au commerce d'alcool en passant par les ordinateurs. Ancyte lui-même, qui apprécie la technologie – certains dragons dorés convaincus du "retour à la nature" le lui reprochent d'ailleurs-, s'est parfois allié avec Athabaska pour commercialiser des petites merveilles techniques avec lesquelles il a gagné beaucoup d'argent. Ces dragons dorés sont de bons chefs d'entreprise, ce qui veut dire qu'ils ne

sont pas des tendres et qu'ils bouffent leurs concurrents et licencient leur personnel de la même manière que les autres. Leur sens de la diplomatie et leur profonde connaissance de la nature humaine en font d'ailleurs d'excellents professionnels... méfiez-vous-en !

Seconde façon d'obtenir de l'argent : la politique, Ancyte a lancé certains de ces fils et filles, les meilleurs, faire carrière. On en trouve dans les démocraties, en tant que députés, ministres ou ambassadeurs, ainsi que bien sûr à l'ONU et dans certains organismes financiers internationaux comme le FMI, où ils tentent de faire appliquer une politique intelligente en faveur des pays défavorisés. Nous touchons d'ailleurs là au cœur du problème : pas plus que les meilleurs économistes mondiaux, les dragons dorés ne savent quelle est la bonne politique à employer pour résoudre les problèmes des pays défavorisés – s'il y avait une solution miracle, ça se saurait !

Entre les dragons dorés qui sont pour une politique d'aide financière active, ceux qui veulent inculquer aux populations une conscience politique "de gauche" pour leur apprendre à ne pas se laisser exploiter et ceux qui pensent que le libéralisme économique est la solution, il y a autant de dissensions qu'entre... des humains confrontés aux mêmes problèmes. Des dragons dorés peuvent donc ne pas être d'accord, s'opposer, se mettre des bâtons dans les roues... Si un désaccord crucial intervient, Ancyte peut être obligé de trancher. Il arrive que le dragon l'accepte mal, prenne ses cliques et ses claques et décide d'agir en indépendant. Même si Ancyte est très libéral et qu'il garde les bras ouverts en cas de possible retour, cela en fait quand même, techniquement, un dragon rebelle.

Quat aux médias... Avez-vous vraiment besoin d'explications sur le pouvoir des médias ? Etre journaliste ou présentateur – connu s'entend -, c'est avoir du pouvoir. Certains dragons dorés font même ce métier uniquement parce qu'ils l'aiment, c'est dire.

Ancyte étant un adepte de la liberté d'expression et luttant pour la défendre, il ferait beau voir qu'il impose à des journalistes de sa famille ce qu'il faut dire. Enfin, ça, c'est ce qu'il affirme. Après tout, étant le superviseur de certaines opérations qui ont besoin de soutien médiatique, Ancyte est bien obligé de leur demander, voire d'exiger leur collaboration. Tant que c'est pour des causes "humanitaires", dans le sens le plus large du terme, c'est-à-dire pour l'humanité, ce n'est pas bien grave. Sauf que le travail pour l'humanité peut prendre des voies bien détournées : nous y venons.

Espionnage, politique et pacifisme

Tout ce que nous vous avons dit sur Ancyte précédemment, ses actions humanitaires, son libéralisme envers les membres de sa famille, l'entraide, sa philosophie, affirmant que la "la fin ne justifie jamais les moyens" est... ce qu'il dit de lui aux autres dragons. Son dossier de presse, si vous voulez. Est-ce à dire que tout ce que nous venons de vous dire est faux ?

Non. Tout est vrai. Mais il n'y a pas que cela.

La fin reste la même : le bien de l'humanité, dans laquelle Ancyte inclut êtres magiques et dragons. Ce sont les moyens qui changent. Il faut dire, à sa décharge et à celle des membres de sa famille qui l'aident, que cela doit être très dur, en étant une des treize intelligences de la planète et en ayant, par le contrôle de postes clés en politique et en diplomatie, accès à des informations essentielles et confidentielles de comprendre parfaitement ce qui devrait être fait dans des cas très précis pour empêcher une catastrophe et de ne pas le faire.

Ne pas le faire parce que cela impliquerait des pressions, de la violence, voire des meurtres et que c'est contre sa philosophie...

Cela ne fait, finalement, que reprendre un vieux dilemme qui fait les joies des étudiants : si un homme allait appuyer sur un bouton, tuant cent personnes par ce geste, et que la seule manière de l'arrêter soit de le tuer, le tueriez-vous... sachant que vous deviendriez par ce geste un meurtrier ?

N'allons pas épiloguer sur ce sujet : Ancyte a souvent choisi l'action, ou, dans ce cas précis, le meurtre. Sauf que le problème, de la façon dont nous vous l'avons posé, est clair et tranché.

Mais la réalité l'est beaucoup moins.

Doit-on soutenir un coup d'Etat en Afrique, alors que la mini-révolution va faire au mieux quelques dizaines de morts, au pire quelques milliers – parce que le dirigeant qui prendra alors la tête du pays va probablement – tout est dans le probablement – faire une meilleure politique et donc sauver des dizaines de milliers de vies de la famine et de la violence ?

La question se pose, sous des formes différentes, presque tous les jours : faire délivrer un prisonnier, exercer un chantage sur un homme politique pour qu'il vote une loi, faire disparaître une ou plusieurs personnalités dangereuses et même, éventuellement, commettre un acte terroriste, créer une mini-guerre meurtrière à une frontière pour faire pression sur une grande puissance à propos d'un autre conflit, tout cela Ancyte l'a fait. Parfois, les raisons étaient incontestables – parfois, le côté humanitaire des choses était, c'est le moins que l'on puisse dire, un peu flou.

Des concurrents mourant dans un accident de voiture alors qu'ils étaient rivaux sur l'obtention d'un mar-

ché avec une des plus grosses entreprises contrôlées par Ancyte, ce genre de petites anecdotes, ou d'autres bien pires, sont arrivées.

De la brouille pour n'importe lequel des autres dragons, qui ne comprendrait même pas que l'on s'arrête à ce genre de détails. Ces magouilles ne sont choquantes que parce qu'Ancyte affecte une philosophie en contradiction avec ses actes.

Encore que celui-ci pourrait se justifier en disant que l'argent gagné par cette entreprise étant pour une large partie employé à des œuvres humanitaires, ces quelques morts permettent d'en éviter des milliers d'autres. Si on veut, mais où est la limite ?

N'allez pas croire, cependant, qu'Ancyte est un hypocrite. Il croit sincèrement à ce qu'il fait et à sa philosophie. Il pense faire simplement quelques entorses nécessaires à la règle pour faciliter la bonne marche du tout...

Aurores

Ancyte inculque à ses enfants et petits-enfants fidèles sa philosophie, que la plupart appliquent. Or, s'il parvient à justifier certaines de ses entorses à la règle dans son propre esprit, il se rend parfaitement compte que ses enfants les plus pacifistes seraient déçus et choqués s'ils les connaissaient.

En fait, une seule indiscretion sur un magouille vraiment noire et tout son réseau, qui repose sur la confiance, pourrait s'écrouler. Sans compter que ses douze frères – alors qu'ils accomplissent quotidiennement des actes beaucoup plus graves – le traiteraient d'hypocrite et refuseraient ensuite d'avoir confiance en lui.

Pour l'aider dans ses actes en "marge", le Dragon Doré a donc constitué un petit groupe d'intervention. Il est composé d'enfants dragons dorés qu'Ancyte a choisis pour leur intelligence, leur discrétion et leur désir d'agir plus fort et plus vite que leurs frères et cousins : les Aurores.

Les Aurores sont de bons espions et d'excellents "hommes" d'action, habitués au chantage et à l'assassinat. Ils interviennent rapidement et la plupart du temps seuls. Il leur arrive d'engager des mercenaires, humains ou dragons, qui ignorent bien entendu qu'ils travaillent pour des dragons dorés.

L'existence des Aurores n'est connue que d'Ancyte, encore que Jichin, qui a envoyé ses Yeux et ses Langues surveiller et espionner tous les actes de son frère, se doute de quelque chose sans avoir encore réussi à mettre le doigt dessus.

La découverte des Aurores et la mise en évidence de la responsabilité d'Ancyte dans une histoire vraiment

louche – ce qui n'est pas évident à faire, le Dragon Doré pouvant accuser le coupable d'être un rebelle – aurait de lourdes conséquences.

Pourquoi Ancyte roule-t-il ?

Que ce soit en mode d'intervention normal ou grâce à ses Aurores, Ancyte se sent plus concerné par certains domaines que d'autres.

- Le Dragon Doré intervient particulièrement en Afrique, en Inde et en Asie – négligeant l'Amérique du Sud qui est plus le domaine de Quetzalcoatl. Il commence – comme Vermithrax et Jichin, mais sur un autre plan – à s'installer dans l'ancien bloc de l'Est.
- Il se sent concerné par tous les problèmes de liberté d'expression, est pour la démocratie et contre la colonisation.
- Il considère que l'internationalisation du commerce,

de l'industrie et l'implantation d'industries à bas prix et bas salaires dans les pays sous-développés est un facteur de développement. Il n'hésite d'ailleurs pas à y implanter ses propres affaires. Certains de ses enfants ou petits-enfants, plus de "gauche", considèrent qu'il s'agit là d'une forme rampante de colonisation commerciale – un éternel débat. Les discussions à ce sujet sont infinies. Parfois des actions de dragons dorés d'opinions différentes peuvent se contredire et Ancyte est alors obligé de trancher – nous en avons déjà parlé plus haut.

- Ancyte ne se sent que moyennement concerné par l'écologie, pensant qu'il y a des choses plus urgentes. Il lui arrive cependant d'organiser des actions concertées avec Tshapa quand un problème de pollution met en danger les populations locales.

Enfin, ajoutons que les dragons dorés journalistes et "politiciens" (ministres, députés et ambassadeurs) sont particulièrement bien implantés en France, en Suède, aux USA et en Inde.

Dragon féérique

La place qu'occupent les dragons féériques dans le monde actuel est tout sauf directement proportionnelle à leur taille physique. En effet, si la politique au sens où on l'entend généralement, avec ses partis, ses clivages et ses scandales ne les intéressent que très peu, les dragons féériques n'en n'occupent pas moins une place unique dans le background de Scales.

Les dragons féériques sont pour les technomanciens un gibier de choix puisqu'ils préfèrent en règle générale s'attaquer de front à un dragon d'un mètre de haut aux crocs soporifiques qu'à un dragon de six mètres, pesant plusieurs tonnes et capable de les déchiqueter d'un coup de patte quand il ne leur crache pas dessus un souffle acide ou enflammé. Et si ce n'était pas suffisant, les féériques sont aussi les dragons les plus magiques, c'est-à-dire ceux qui ont proportionnellement le plus de mana en eux, ce qui augmente d'autant plus leur valeur intrinsèque.

On ne peut alors que s'étonner de ce que la race des dragons féériques soit encore représentée sur Terre. La réponse tient au fait que Wiesärek passe le plus clair de son temps à copuler de tous les côtés. Il ressemble en cela un peu à un dauphin, passant son temps à manger, jouer et faire l'amour.

D'un autre point de vue, ce serait plutôt le cousin raté d'un requin, froid et calculateur qui n'hésite jamais à user de violence, même si ce n'est jamais de façon directe.

Dans sa grande débauche, Wiesärek semble plutôt privilégier la quantité à la qualité. Lui n'en parle jamais, mais sur la masse de ses descendants, la grande majorité n'a pratiquement plus aucune de ses caractéristiques. C'est un phénomène unique parmi les dragons : d'après une statistique à peu près confirmée, sur une quarantaine de dragons féériques, un seul est pleinement en possession de ses moyens, qu'il soit parent ou enfant, et pourra se reproduire en transmettant la totalité de son patrimoine génétique. Les autres sont complètement dégénérés et servent essentiellement de "grillons", attirant inconsciemment les êtres magiques et participant à leur développement avec le peu de mana dont ils disposent. Ces grillons servent également de chair à technomancien, malgré leur faible valeur : s'ils se font tuer

ou capturer, leur mana étant très faible, leur utilité dans les formules magiques ou alchimiques est à peu près de la même valeur. Et ceci, les technomanciens n'ont aucun moyen de le détecter avant "l'acquisition" du dragon.

Notez bien qu'en termes de jeu, rien de tout cela n'influe sur le personnage dragon, même s'il est féérique, puisqu'il est de toutes façons de seconde génération, issu d'un père "normal", et ce même si le joueur veut incarner un personnage débile.

Comme souvent en ce qui concerne les dragons, les fidèles de Wiesärek oeuvrent parfois les uns contre les autres, sans même peut-être le savoir, dans un grand but commun, celui du grand dragon féérique. Le gros problème de Wiesärek reste néanmoins le contrôle de ses enfants fidèles, connu qu'il est pour son laxisme. Ce laxisme ne l'a pourtant jamais empêché de réunir un grand nombre de pères autour de lui quand il a besoin de lancer un sortilège particulièrement puissant. Les autres grands dragons en sont encore à élaborer des théories sur les moyens de pression indirects qu'il utilise, puisqu'ils ne comprennent souvent que les rapports de force.

Wiesärek considère cela avec humour et quand on lui pose trop de questions, s'en sort toujours par un bon mot. Quand on connaît sa technique de masque magique préférée, on comprend pourquoi les blagues de Wiesärek ne sont jamais très appréciées durant le conseil des treize.

Dans le monde actuel, l'action de Wiesärek se focalise sur l'obscurantisme et sur le refus du progrès sous toutes ses formes. La religion l'a toujours intéressé et il étudie tout ce qui touche à la disparition des anciennes croyances au profit des seules religions "officielles". Certains enfants de Wiesärek grimpent quatre à quatre les marches de la hiérarchie religieuse, sachant bien que dans la crise que traverse le monde civilisé, les humains vont se tourner vers le spirituel et qu'il faut d'ores et déjà noyauter tout cela. Mais ils ne mettent pas tous les œufs dans le même panier et d'autres s'occupent également d'infiltrer plusieurs sectes et noyaux durs d'organisations manifestant pour le retour à la culture locale et au bon vieux temps, même si celui-ci date de plusieurs centaines d'années. De la même façon, un grand nombre d'associations à but non lucratif pour le retour

aux sources, pour les soirées "feu de camp et initiation dans la forêt de Brocéliande", les "voyages gastronomiques en Islande à la recherche de ses origines" ou les "grandeur nature" durant les fêtes médiévales à Provins ne sont que des façades pour rechercher des êtres magiques que les dragons féeriques révéleront, éduqueront et rallieront plus tard à leur cause.

Malheureusement, comme on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs de dragons, les opérations montées par les dragons féeriques finissent toujours, bizarrement par sombrer dans une violence que Wiesärek ne veut ni ne peut contrôler. En effet, dans le cas de la sauvegarde de la culture basque ou bretonne, alors que le geste est noble et sert justement la cause du grand dragon féerique, les allumés qui en profitent pour poser des bombes et réduire la moitié du palais de Versailles en fumé sortent un peu de son plan. Surtout s'ils font sauter le relais de France 3 durant "La Classe", l'une des émissions préférées de Wiesärek.

Alchimie

Quand on regarde d'un peu plus près les formules alchimiques que recèlent les anciens grimoires ou celles qui sont parvenues jusqu'à nous par le bouche à oreille ou par tout autre système aussi fiable, on ne peut que s'étonner de découvrir certains ingrédients majeurs faisant appel à des organes des treize grands dragons, ceux-ci étant censés ne pas s'être reproduits jusqu'à 1945, date officielle de leur réveil. On y trouve surtout des organes dont le prélèvement entraîne la mort de leur propriétaire, comme la tête, par exemple. Or, on sait bien que les grands dragons ont tous conservé leur tête, du moins au sens physique du terme. Les technomanciens qui ont expérimenté certaines de ces formules et qui se sont penché sur ce paradoxe ont échafaudé plusieurs théories. Ces théories sont souvent le point de départ de discussions sans fin sur HoudiNet.

Ce qui suit sont des extraits de NewsGroups sur HoudiNet, où les technomanciens du monde entier échangent leurs informations et discutent de tout, de rien et des dragons. Recherches théoriques, simples supputations ou investigations sérieuses...

Les dragons récolteurs de mana, qui eux ont survécu longtemps, se sont reproduits, ont dégénéré et ont finalement disparu il y a bientôt mille ans, devaient avoir des caractéristiques physiques très proches des grands dragons, puisque issus de la même couvée. Ce sont des dragons qui étaient pourchassés et utilisés par les premiers magiciens. Quand les premiers alchimistes ont commencé à retranscrire les formules, ils ont dû utiliser les caractéristiques physiques des dragons récolteurs.

Un paradoxe majeur est apparu lors de la lecture

des formules alchimiques. Même si l'on prend en ligne de compte l'aspect symbolique de ces formules, on se rend compte que certains éléments, surtout les têtes de dragons, sont difficilement exploitables dans un laboratoire, surtout un "laboratoire" du Moyen-Age. Une tête de dragon adulte mesure toujours, à une seule exception près, plus d'un mètre et pèse plusieurs centaines de kilos. Le seul dragon propre par ses dimensions à être utilisé dans des formules est le dragon féerique, mais celui-ci ne s'est réveillé que depuis 1945, comme ses frères. Il n'a donc pas pu fournir ces ingrédients, surtout la tête. A moins, bien sûr qu'il ne dorme pas et qu'il se soit reproduit et ce, à grande échelle. Or, en expérimentant certaines des formules avec des organes de dragons autres que ceux qui étaient précisés, il s'est avéré qu'elles fonctionnaient correctement avec les organes correspondants de dragons féeriques. A tel point que les performances étaient supérieures avec des dragons féeriques qu'avec les dragons concernés. Il est à noter également que la formule fonctionnait, bien qu'avec des effets nettement moindres, avec n'importe quel autre dragon. On peut peut-être en déduire que lors de la transcription des sorts, les alchimistes ont privilégié le côté symbolique et ont associé la couleur du dragon à l'effet induit. En poussant plus loin le raisonnement, certains ont même pu associer la couleur et l'espèce du dragon à l'effet recherché, sans avoir la possibilité de tester la formule, par manque de matière première. Il reste que si magiciens et alchimistes se sont servis des dragons féeriques dans leurs formules, c'est qu'ils devaient en avoir sous la main.

Plus les recherches théoriques avancent, plus on apprend de choses sur les grands dragons : leur parenté avec les reptiles n'est plus à prouver. Il est maintenant démontré qu'ils partagent avec ceux-ci un grand nombre de caractéristiques physiologiques. Si l'on s'en tient à cette parenté, il semble naturel que les dragons nuent au fil des ans. Mais aucune preuve de cet état n'avait été fournie jusqu'à ce que l'équipe d'Indira O' Fiddish de New Delhi ne découvre chez un brocanteur un abat-jour confectionné dans une mue reptilienne traitée spécialement, mais tout à fait banalement, pour conserver sa souplesse au fil des années. Toutes les caractéristiques physiques d'une peau de dragon féerique sont réunies et l'étude approfondie au Kapelmètre à balayage montre des traces rémanentes de mana, toutefois trop faibles pour être utilisées activement. Une datation approximative la fait remonter aux alentours du début du siècle. Le brocanteur n'a pas pu affirmer avec certitude qui lui avait vendu la lampe et, malgré tous les efforts persuasifs de l'équipe, n'a pu leur en dire plus. Si l'on considère que la découverte de cette "mue" est un hasard et si l'on se reporte à la fréquence des mues chez un reptile, on ne peut que s'étonner de la rareté extrême des mues

de dragon.

On sait que les dragons quittent leur forme draconique à leur mort, en quelques minutes. L'objet découvert par O'Fiddish prouve que leur mue conserve sa forme et ses propriétés. Reste encore à découvrir si les dragons muent uniquement sous forme draconique ou s'ils peuvent effectuer leur transformation sous forme humaine. Dans l'hypothèse où la mue conserve de la mana et des organes utilisables, des écailles, on peut raisonnablement penser que dragons font tout pour détruire cette mue.

Quand on compare les légendes et ce que l'on sait des dragons collecteurs de mana, même si les filtres successifs diluent l'information pour n'en conserver que le fond, on découvre certains points restés obscurs et ce visiblement à dessein. Les collecteurs auraient effectué le plus gros de leur travail durant quatre mille ans, jusqu'au 11^{ème} siècle. Mais qu'ont-ils fait durant tous les millions d'années passées sur Terre ? Il existe peut-être une réponse.

Certaines régions sont traditionnellement plus riches en créatures et faits magiques. Pour ne citer qu'un exemple, la Bretagne est plus riche en Lutins de toutes sortes que l'Auvergne. La localisation géographique de ces "concentrations" de légendes est sensiblement la même que la localisation de sites archéologiques, ali-

gnements de pierres levées, dolmens, mais aussi sites géologiques sortant de l'ordinaire comme la chaussée des géants en Irlande. Il y aurait peut-être un lien bien plus net entre ces deux éléments qu'un simple rapport de cause à effet.

Il est possible, si l'on poursuit le raisonnement et en prenant en compte ce que l'on sait de la physique de la mana, d'envisager que les dragons collecteurs ont emprisonné cette mana dans ce genre de structures naturelles, des millénaires avant le premier objet manufacturé. Le processus ne devait pas être parfait et la mana a pu s'"évaporer" au fil des siècles, ne laissant dans le pire des cas qu'une simple rémanence. Quand l'homme est apparu et quand certaines civilisations ont élaboré des alignements ou des cercles de pierres, elles se seraient servies de ces gisements géologiques de pierres à mana, parce qu'elles étaient justement magiques. On peut penser que certains sites contiennent encore une forte densité de mana. Malheureusement, en l'état actuel des travaux, l'impossibilité d'utiliser les Kapelmètres dont nous disposons pour une détection hors de l'enceinte d'un laboratoire ne permet pas encore de valider cette théorie, en effectuant une recherche à grande échelle, par exemple à partir d'un avion renifleur ou d'un satellite.

Dragon noir

Présentation générale

Si l'on excepte Vorok, qui n'est pas apprécié par grand monde, celui que les grands dragons haïssent le plus est Gupta. De par son rôle d'assassin, il est à même de connaître les rivalités qui parsèment la vie politique et sociale des grandes familles et, même s'il reste toujours discret sur ses contrats, il sait beaucoup de choses. Mais ceci n'est pas tout et ne suffit en aucun cas pour asseoir économiquement et politiquement Gupta par rapport à ses frères plus riches et plus volubiles. Mais c'est bien dans l'art de la dissimulation, au propre comme au figuré, que Gupta excelle. Ses agents ne sont peut être pas aussi puissants que les quelques Yeux d'élite de Jichin, mais ils sont beaucoup plus nombreux et présents sur toute la surface du globe.

Ce que les autres familles dirigent par l'argent ou par l'alliance, Gupta le fait par le sang ou par la menace. Aucun être humain et aucun dragon (à part peut-être ses frères, et encore. . .) n'est à l'abri d'un assassinat et, bien que les dragons soient tout puissants et dirigent des empires comprenant des milliers, voire des millions de personnes, on est toujours seul devant sa propre mort et c'est bien pour cela que Gupta garde toujours une petite longueur d'avance.

Historique

Dès son réveil, Gupta a choisit de n'aider que les plus forts ou les plus riches, laissant aux idéalistes le choix des armes et des moyens. Même s'il est passionné de parfums et de serpents venimeux, il ne dédaignait pas, dans les années 50, parcourir la Terre afin de connaître un peu mieux les humains dont il allait ensuite se servir.

Ce n'est qu'au milieu des années 60 que Gupta a décidé de prendre logis dans le désert de Thar, laissant à ses enfants et petits-enfants le soin de comprendre la mentalité des êtres humains. Un chasseur doit tout connaître de sa proie. Pour ce qui est des dragons, Gupta ne les connaissait que trop bien. Gupta commença sa carrière d'assassin en exécutant des chefs d'Etat et des

êtres humains influents et s'attira les bonnes grâces de presque tous les grands dragons, sauf Ancyte et Anaphi qui trouvaient son comportement obsessionnel et paranoïaque. Tous les autres trouvèrent que les deux "gentils" de la famille en faisait un peu trop et que ce n'était pas quelques humains, aussi influents soient-ils, qui allaient modifier le cours de leur histoire.

Lorsque les premiers parents dragons tombèrent sous les coups des assassins de Gupta, la réaction de dégoût et de rejet fut unanime. Les grands dragons se réunirent pour chasser le grand dragon noir du conseil et ainsi faire disparaître cette brebis galeuse de leur bergerie.

Tous pensèrent que Gupta allait accepter sans sourciller cette éviction, sachant que de toute façon, il ne s'intéressait que très peu aux relations familiales. Mais ce ne fut pas du tout le cas. Il apparut sous un jour que l'on ne lui connaissait pas, affable et aimable, et sa bouche était emplie de compliments à l'attention de tous les grands dragons. Tous pensèrent qu'il venait faire son mea-culpa et qu'il venait vraiment de changer d'attitude vis-à-vis de la vie en générale, et celle des dragons en particulier.

Mais rapidement son discours changea. Il commença à accuser, subtilement au début, quelques uns des dragons présents. Il continua ensuite de façon plus précise pour finir par avouer, exemples à l'appui, que tous les crimes perpétrés par ses enfants sur des dragons étaient des contrats ordonnés par les grands dragons eux-mêmes, en tout cas quelques-uns d'entre eux. Il termina enfin par préciser qu'un de ces contrats avait été commandité par Anaphi lui-même, ce même frère qui l'accusait quelques minutes auparavant d'être un meurtrier sanguinaire.

Ce discours fleuve permit à tous de se rendre compte que Gupta était des leurs, aussi et surtout parce qu'il avait déjà dans ses manches nombres de bonnes cartes que personne ne devait connaître. Il précisa aussi qu'il n'accepterait aucune remarque d'individus ayant du sang sur les mains et seul Vorok eut le fin mot de l'histoire en avouant que lui n'en avait pas, puisqu'il venait de se les laver après avoir combattu avec un pintade aux pruneaux particulièrement coriace. Seuls Gwellarion et

Toungouska se mirent à rire. Gupta venait d'acheter une place en or dans le conseil des Treize.

La suite, tout le monde la connaît, puisqu'il ne se passe pas une semaine sans qu'un homme ou un dragon (quel que soit son âge) ne tombe sous les coups d'un poignard, d'une goutte de poison ou d'une rafale de pistolet-mitrailleur.

Puissance économique et financière

Malgré ce que l'on pourrait croire, Gupta n'est pas uniquement responsable d'une immense organisation de meurtriers sur la surface de la Terre. C'est aussi un businessman qui utilise comme celle qu'il vend habituellement au plus offrant.

Son "empire" n'est pas vraiment influent ni prospère puisqu'il préfère toujours menacer que flatter et assassiner que transiger. Cela implique que les sociétés qu'il contrôle sont sous sa menace permanente et, connaissant ses sautes d'humeurs catastrophiques, ses collaborateurs proches sont toujours assez peu enclins à prendre

des initiatives (puisque elles sont souvent malheureuses de l'avis de Gupta).

Cela donne une atmosphère franchement déplaisante où tout le monde épie tout le monde et où le moindre geste original est très mal vu. Les quelques rares individus qui réussissent à défendre leurs idées auprès de Gupta parviennent rapidement en haut de l'échelle même si ce n'est que très rarement pour longtemps.

Puissance politique

Gupta n'a que très peu d'alliés politiques. Lorsqu'il agit pour (ou au nom de) un gouvernement, c'est à 75% du temps dans un but uniquement lucratif. Pour lui, politique et argent font très mauvais ménage et il préfère n'être que très ponctuellement impliqué dans la politique d'un pays, quitte à changer de camp lorsque le vent tourne. De toute façon, très peu d'humains acceptent son aide après l'avoir rencontré (même sous forme humaine), ses penchants vicieux et sadiques étant trop facilement détectables.

Dragon rouge

Présentation générale

Droit d'aînesse

Les dragons rouges sont les plus proches de l'archétype des dragons tels qu'on les imaginait dans les vieilles légendes : les dragons écailleux, intelligents et amoureux de leur or, c'est bien eux ! Sauf que dans le monde de Scales, l'or n'est pas toujours ce que l'on croit. Vermithrax, le Dragon Rouge, est l'aîné de la famille. Il était chef du conseil en 1993 et représente pour les autres dragons une sorte d'autorité morale, une référence et un conseil. Il est, en tout cas officiellement, celui qui sait ce qu'il faut faire et ne pas faire pour être un "vrai" dragon, fidèle à ses origines. . Répétons-le : officiellement. En effet, vous l'avez remarqué au fil du background et des scénarios, les treize dragons n'en font véritablement qu'à leur tête.

Vermithrax est le plus fidèle aux traditions draconiques. Selon lui, et quelle que soit l'attraction de la société humaine, les dragons sont là pour rassembler et stocker la mana et doivent continuer à le faire avec acharnement. Au fil des années, il a donc constitué autour de lui toute une organisation, dont la puissance économique est sans doute la plus importante de celle des treize frères. Grâce à la fortune et aux moyens dont elle dispose, cette organisation est censée rechercher activement les objets contenant de la mana, les acheter et les donner à Vermithrax. L'organisation marche bien et Vermithrax a sans aucun doute la plus grande collection d'objets mana au monde. Mais, au fil des années, la raison d'être de ce filet à objets s'est peu à peu déformée. La puissance financière et économique devait être uniquement un moyen : celui de rassembler la mana. Le caractère de Vermithrax et de la plupart des enfants étant ce qu'il est, les moyens sont rapidement devenus aussi importants que les buts. Oui, les dragons rouges aiment être riches et puissants. Et ils font ça très bien. . .

Historique

Des "hommes" d'honneur

Quand Vermithrax décida, en 1945, de se lancer

dans les affaires, la Seconde Guerre Mondiale venait de s'achever. Le Dragon Rouge était installé dans les îles Stromboli, toutes proches de la Sicile, et son terrain de jeu se trouva être, tout naturellement, l'Italie.

Italie qui, je vous le rappelle, était alors parmi les vaincus. Pour parler poliment, il y régnait un bordel noir. Deux organisations profitèrent du désordre pour s'installer à tous les rouages du pays : la mafia et les dragons rouges. La mafia avait ses spécialités : racket, prostitution, puis, au fil des années, le trafic de drogue, plus rémunérateur que tout le reste. Que firent les dragons rouges ? Au début, la même chose. Mais Vermithrax n'avait pas l'intention de jouer longtemps dans le même parc que ces humains violents, primaires et prétentieux. Rapidement, il lança ses enfants dans la politique, investit dans de vraies entreprises, bref blanchit l'argent et abandonna le reste. Tout cela était dans son caractère. Il avait été obligé de se salir les pattes pour commencer, mais il ne l'appréciait que peu ; Vermithrax, dans les affaires humaines comme dans les affaires draconiques, est finalement un bon bourgeois qui a envie de respectabilité. . . Ses affaires (que nous allons détailler plus bas) sont maintenant à peu près toutes licites. . . il y a des exceptions cependant et, comme tout bon capitaliste, il ne faut pas oublier que Vermithrax n'apprécie pas particulièrement les impôts.

Beaucoup de son argent transite donc par des relais mystérieux, pour arriver sur des comptes mystérieux, dans des sociétés plus ou moins fictives. De la science-fiction, pensez-vous ? Que non ! N'oubliez pas qu'on estime qu'en Italie, aujourd'hui, en 1994, plus de 30% de la masse monétaire ne passe pas par les chemins légaux ! Dans les années 60, période de prospérité, Vermithrax a ensuite essaimé ses capitaux vers la France, puis l'Europe, puis les Etats-Unis. Aujourd'hui, encore, le Dragon Rouge préfère les pays "civilisés" et à culture européenne aux autres. Son prétexte : que les objets mana sont plus fréquents là qu'ailleurs (les objets d'art du monde entier ont une tendance naturelle à émigrer vers les pays riches. . . où on trouve le plus grand nombre de collectionneurs). Il est vrai aussi, tout simplement, que c'est dans cette ambiance de "bonne compagnie" alliée aux plus grands requins financiers du monde que

Vermithrax aime évoluer.

Un dernier mot sur l'organisation des "hommes" d'honneur et ses liens avec les dragons rouges : Vermithrax possède encore, tout naturellement, beaucoup de sociétés et de capitaux en Italie.

Or, il est impossible d'être riche en Italie aujourd'hui sans être confronté d'une manière plus ou moins régulière à la mafia. Les interactions sont donc fréquentes : parfois les dragons rouges acceptent, un peu, de se faire racketter rien que pour passer inaperçus, parfois ils font "destroyer" ceux qui les embêtent (directement ou par l'intermédiaire d'autres gangs ou factions qu'ils payent pour cela), parfois ils forment des pactes de non-agression mutuelle... Mais cela toujours au coup par coup, jamais au nom d'une quelconque famille.

La mafia soupçonne-t-elle quelque chose ? Sans doute, certains chefs hauts-placés ont-ils l'intuition, au fil des années, qu'il y a une autre organisation que la leur dans le pays, aussi secrète et encore plus puissante... Mais ils n'en ont jamais la preuve !

Puissance économique et financière

Pour parler franchement, votre argent m'intéresse...

Les dragons rouges sont plus une puissance financière qu'une puissance économique. Plutôt que chefs d'entreprises, ils sont investisseurs ou banquiers : un moyen qui leur permet de rencontrer et de toucher tous les milieux et d'être au centre de beaucoup de transactions. Les dragons rouges sont, de plus, en nombre relativement limité, il leur faut donc occuper des postes clés. On les trouve chez les actionnaires de grosses sociétés, dans les banques d'affaires, dans les organismes financiers internationaux, parmi les spécialistes des bourses de tous les pays...

Leur terrain de jeu : l'Europe occidentale (et particulièrement l'Italie, la France et la Grande-Bretagne), les Etats-Unis et le Canada. A noter : depuis à peu près sept ans, Vermithrax a décidé d'attaquer de nouveaux marchés. Il avait déjà des antennes dans la plupart des pays de l'Amérique du Sud et pose aujourd'hui des jalons en Europe de l'Est, en Afrique et en Inde. Chacun de ces continents regorge d'œuvres d'art, souvent très anciennes. De plus, et ce n'est pas du tout indifférent pour Vermithrax, il s'agit là d'un terrain économique plein d'avenir. Il est sur ces nouveaux territoires en concurrence très nette avec Jichin, le dragon asiatique, et si entre les deux dragons s'est normalement instauré une sorte de pacte de non-agression, sur le terrain, c'est autre chose... Juridiquement, le patrimoine des dragons rouges est très éclaté et il est impossible d'en faire l'inventaire. Chaque parent dragon en détient donc, en son

nom propre, une partie. Vermithrax prend bien garde à ne pas établir de liens juridiques entre les fortunes de ses différents enfants ou petits-enfants, de manière à déjouer ses ennemis.

Du point de vue de l'état civil, les parents dragons rouge (pour autant tous frères et sœurs dans la réalité) n'ont officiellement aucun lien et ont tous pris des noms différents – dont beaucoup sont italiens. La plupart d'entre eux ont, par contre, reconnu leurs propres enfants et peuvent donc leur léguer leurs biens.

Cette indépendance et ce cloisonnement des patrimoines pratiques d'un point de vue sécurité et permettent de mieux résister à une offensive éventuelle des technomanciens, voire de dragons ennemis ou, pire que tout, du fisc ! Ils encouragent cependant, d'une certaine manière, la création de dragons rouges rebelles. Vermithrax n'a en effet aucune possibilité (autre que la pression psychologique) de contrôle sur les fortunes de ses rejetons. Quand l'un d'eux décide de quitter l'organisation, ses sous, ses actions et ses relations partent avec lui.

Vermithrax ayant un caractère autoritaire et difficile, les petits-enfants qui "en ont marre" sont légions. Il existe donc, dans le monde, de nombreux dragons rouges qui gèrent leur fortune et leur puissance de manière totalement autonome et pour leur propre compte. Si certains deviennent les ennemis mortels de leurs anciens frères, d'autres gardent encore des liens parfois très étroits avec "la famille" : ils sont partis à cause du caractère de leur grand-père et non parce qu'ils désapprouvaient en tant que structure l'organisation.

Ils peuvent même revoir régulièrement leurs oncles, tantes et cousins, faire des affaires et s'échanger des plans : curieusement, Vermithrax, si despotique, ferme plutôt les yeux sur les rebelles et est même prêt à les accueillir de nouveau dans l'organisation si jamais ils changeaient d'avis. Mais attention cependant : personne n'est à l'abri d'un coup de rage et le Dragon Rouge est connu pour ses changements d'avis tranchants et... définitifs.

Puissance Politique

Laissez faire, laissez passer

Les dragons rouges sont, d'une façon générale apolitiques. Vermithrax est tellement convaincu de la supériorité intrinsèque des dragons sur les humains qu'il méprise toutes leurs idéologies, philosophies et autres prises de tête... Vous pouvez apprécier votre basse-cour, mais vous vous foutez assez de savoir quelles intrigues politiques se nouent entre vos poules !

Cependant, nécessité fait loi : quand on brasse beaucoup d'argent, on a tendance à devenir rapidement li-

béral (libéral, pour les ignares, est une tendance économique "de droite", qui, en gros, prône la liberté des échanges, de la concurrence et désire le moins d'impôts, de taxes et de douanes possible et d'une manière générale, le moins d'Etat possible : !)

Il arrive donc, mais assez rarement, qu'un dragon rouge utilise sa puissance financière ou ses relations pour un candidat ou contre une loi particulièrement restrictive...Ca ne marche pas toujours – d'abord parce

qu'il y a toujours quelqu'un pour faire pression dans l'autre sens et ensuite parce que l'organisation n'est pas habituée à ce genre de milieu...C'est tout un art, la politique, et un réseau de relation très spéciales à construire.

Certains parents et petits-enfants tentent d'ailleurs de convaincre Vermithrax de travailler cette influence ou, au moins, de les laisser y travailler en utilisant le potentiel de l'organisation. Vermithrax répond, à son habitude, que cette décision sera prise en temps voulu...

Dragon vert

Présentation générale

Alors que la plupart de ses frères vivent le plus clair de leur temps dans un univers urbain, le Dragon Vert est pratiquement toujours dans ses jungles d'Afrique. Son importance dans la politique mondiale n'est pas énorme, d'autant qu'il s'intéresse aussi peu aux problèmes de l'Afrique qu'à ceux du reste du monde.

La seule chose en laquelle il croit est la sauvegarde de la nature, de la faune et de la flore du continent où il vit. Même s'il est solidaire de tous les Africains émigrés dans le monde, il préfère défendre ceux qui vivent plus près de leurs terres d'origine.

De toute façon, il est évident que le cas du Dragon Vert sera détaillé plus longuement dans l'extension qui traitera de la nature, les actions de Tshupa dans ce domaine étant bien plus importantes que celles qui nous importent dans cette présente extension. Tshupa étant un dragon principalement africain, c'est vers lui que se tournent tous ses frères lorsque la situation politique de ce continent demande que l'on s'y intéresse. Néanmoins, ce qui se passe dans la multitude de pays qui compose ce continent n'est que rarement le fait ou la volonté du Dragon Vert.

Historique

Lorsque dans les années 40 les dragons se mirent à jouer sur la Terre, Tshupa fut un des rares qui ne vit aucun intérêt à se mêler des politiques humaines. Après avoir passé quelques années à contempler ce qui se passait sur Terre et à reprendre contact avec les ramasseurs de mana (ou au moins leurs descendants), le grand Dragon Vert commença, petit à petit, à inciter les peuples d'Afrique à prendre leur indépendance, ce qu'ils firent de plus en plus rapidement avec les conséquences catastrophiques que l'on connaît pour les grands empires coloniaux (en particulier pour les britanniques qui voyaient peu à peu leur puissance décroître).

Certains pays très colonisés furent plus difficiles à libérer et les effusions de sang ne furent pas rares. C'est bien l'Afrique du Sud qui fut le pays le plus difficile à li-

bérer, les colons blancs étant fortement décidés à ne pas quitter ce qu'ils estiment encore de nos jours être leur pays d'origine. Même si cette tache blanche trop souvent teintée de rouge n'est qu'un point minuscule dans cette immense mer noire Tshupa ne doute pas qu'un jour ou l'autre son pays d'origine sera de nouveau aux mains de ses habitants ancestraux.

Que ce soit un bien ou un mal n'inquiète pas Tshupa puisque les affaires humaines ne lui importent que très peu. La montée de l'intégrisme en Afrique du Nord, les catastrophes causées par les maladies contagieuses et par le sida sont prises relativement au sérieux, bien que le grand Dragon Vert ne voit pas vraiment ce qu'il peut y faire.

Dans les années 90, Tshupa compte transformer l'Afrique en une immense base de loisir où les Blancs de tous les pays pourraient voir sur pied tous les animaux et toutes les plantes encore en vie. Ils pourraient ainsi dépenser leur argent où il est le plus utile. Reste à Tshupa à trouver le moyen que le partage de cette manne providentielle ne se termine pas en foire d'empoigne entre quelques militaires surarmés qui n'ont trouvé que la violence pour dominer leur bout de Terre, alors que les mots suffisent généralement sur les autres continents.

Il doit auparavant éliminer toute présence colonisatrice en Afrique pour ensuite faire prendre conscience aux populations locales que leur développement ne peut être réussi qu'en faisant de leurs terres un havre de paix où ils pourraient vivre loin de tous conflits armés.

Puissance économique et financière

Tshupa n'a pas de gros moyens financiers, mais cela tombe plutôt bien puisqu'il n'a pas non plus de nombreuses façons de dépenser son argent. Ce ne sont pas les dernières merveilles technologiques de télécommunication qui vont grever son budget et, même s'il aide de temps à autres quelques organisations terroristes africaines, ses quelques économies ne sont jamais plus importantes que le simple argent de poche de Jichin ou de Vermithrax.

Parmi les moyens dont dispose Tshupa pour ga-

gner de l'argent , on peut citer les mines de métaux précieux ou de diamants, un petit peu de vente d'armes et quelques millions supplémentaires issus du tourisme. Notez bien que le trafic d'animaux n'est pas un des moyens employés par Tshupa pour gagner de l'argent et que les quelques unités humaines qu'il dirige et qu'il sponsorise sont les rangers qui patrouillent aux frontières de certains pays et qui luttent activement contre le braconnage et surtout contre le trafic d'ivoire. On murmure même que ces unités sont quelquefois utilisées par le grand Dragon Vert pour augmenter la puissance de certaines armées qui luttent pour la libération de leur pays respectif.

Puissance politique

Même si Tshupa n'est pas vraiment affecté par ce qui se passe autour de lui, il s'arrange toujours que lui et son peuple ne manquent de rien. Le "peuple" en question n'est rien d'autre que ses enfants et petits-enfants, laissant aux humains le choix des armes pour réussir à survivre sur leur continent en voie de développement.

Certains experts en la matière (les dragons dorés et argentés) pensent que Tshupa a été relativement in-

conscient d'inciter les peuples noirs à se débarrasser des colons blancs, tout les laissant ensuite tomber au moment où ils auraient justement eu besoin d'aide.

Et c'est encore Tshupa qui critique violemment l'intervention de l'ONU en Somalie, prétextant que c'est un nouveau moyen trouvé par Ancyte ou Anaphi pour reconquérir une partie des territoires libérés.

Quoi qu'il en soit, Tshupa reste, dans toute l'Afrique et même dans certains autres pays (les USA par exemple), le symbole de la liberté et de l'antiracisme même si les autres dragons préfèrent le qualifier d'anarchiste et d'irresponsable.

Dire que la politique de l'Afrique n'intéresse pas Tshupa ne veut pas dire qu'il n'est pas au courant de ce qui s'y trame. Un individu aussi intelligent ne peut pas passer à côté de ces événements si importants pour le futur de son pays d'adoption et pourquoi pas, pour le monde entier. Tshupa est donc une source d'informations relativement sûre et toujours à la pointe de la technique.

Rendre visite au Dragon Vert est toujours une bonne chose lorsqu'on prévoit de voyager en Afrique et surtout lorsque l'on compte frayer avec les gouvernements, les rebelles ou les terroriste de ces pays.

Hydre

Présentation générale

La vie de Vorok est une suite d'agissements aléatoires et chaotiques. Il ne se passe pas une journée sans que son attitude change du tout au tout et que ses buts soient bouleversés. Pour vous rendre compte de ce que pourrait donner un pays contrôlé par Vorok, imaginez François Mitterand, Jacques Chirac et Jean-Marie Le Pen se partageant le contrôle de la France un jour sur trois, chacun tentant tant bien que mal, et en toute bonne foi, d'éviter que le chaos total ne s'installe. Malgré tout cela, l'hydre possède tout de même un réseau de communication non négligeable puisqu'elle ne confie les postes importants de son empire qu'à de très rares collaborateurs efficaces. La plupart de ces individus sont, bien entendu, des hydres et il arrive tout de même très souvent que leurs actions soient pour le moins étranges.

Historique

Lorsqu'il s'est réveillé, Vorok a tout de suite compris que la Terre deviendrait, dans les années futures, un superbe terrain de jeu pour les treize dragons. Il s'est d'ailleurs tout de suite mis au travail, chaque tête créant de son côté une partie de son futur empire. C'est en partie pour cela que Vorok n'est pas trop distancé par ses camarades plus stricts et plus disciplinés. C'est aussi parce qu'il s'intéresse à tout ce qui se passe sur Terre que Vorok, par une vision à la fois globale et précise du monde, peut à tout moment analyser ce qui se passe à un coin de la Terre et les conséquences que cela va avoir à quelques milliers de kilomètres de là. Vorok est en effet le seul dragon qui s'intéresse à tout, du plus petit fait divers aux plus grandes crises mondiales, et c'est cela qui fait sa force.

Puissance économique et financière

Les serviteurs de Vorok sont peut-être totalement chaotiques, mais ils sont surtout très bien renseignés et prompts à prendre des décisions critiques en très peu de

temps. Même si les décisions en question sont très difficiles à prendre (mettant en jeu de nombreuses autres sociétés dans lesquelles les hydres ont des intérêts), les hydres ont la réputation de ne se tromper que très rarement, même si leur choix est le plus souvent apparemment idiot et basique.

Le fait de posséder des actions dans de nombreuses sociétés humaines fait que de toute façon, quelle que soit la décision prise, une ou plusieurs filiales en tireront de toute façon profit, même si cela semble plus aléatoire au premier abord. C'est dans les milieux de la bourse et des échanges commerciaux mondiaux que les parents hydres sont les plus efficaces, puisque c'est précisément dans ces milieux que les prises de décisions rapides sont primordiales.

Puissance politique

Les différentes opinions politiques de chaque tête sont, pour le contrôle de l'univers des humains, une sacrée chance. Elles peuvent tout comprendre, tout imiter et surtout tout contrôler. Quel autre dragon pourrait sans aucun problème, soutenir à la fois un dictateur d'Amérique du Sud, un candidat vert en Allemagne et une actrice porno reconvertie dans la politique en Italie ? C'est donc pour cela que Vorok est présent partout où il se passe quelque chose et que rien ne saurait lui échapper, même s'il est quelquefois apparemment un peu long à se décider lorsqu'il s'agit d'agir. Mais le cloisonnement des informations et la hiérarchie stricte de nombreux autres empires draconiques ne sont pas plus rapides à faire bouger.

Même si les actions de Vorok et de ses serviteurs apparaissent comme totalement aléatoires pour le commun des humains, ainsi que pour de nombreux dragons, je pense que tout ce chaos est en fait parfaitement orchestré et que la nonchalance et l'attitude anarchique de Vorok ne sont qu'une subtile mise en scène destinée à nous faire sous-estimer ce frère si turbulent. Des enquêtes poussées, réalisées par des Yeux profondément infiltrés dans les milieux hydres, me laissent à penser que Vorok prépare quelque chose depuis le

moment même où il s'est réveillé. Notre rôle à tous est de réussir à savoir quoi avant qu'il ne soit trop tard.

Je propose donc que nous lui posions une dernière fois la question lors de la prochaine réunion du conseil et que, s'il continue à adopter l'attitude puérile qui le caractérise lors de ces entretiens, nous mettions au point une équipe d'enquête constituée par les membres les plus efficaces des services secrets de toutes nos organisations.

Jichin

Serpent à plumes

Présentation générale

Quetzalcoatl est l'un des seuls dragons "écologiques" à s'intéresser presque autant aux hommes qu'aux plantes et aux animaux. Même s'il déteste la façon dont les industriels traitent les forêts de sa terre d'adoption, il pense que l'être humain fait partie de la Terre comme n'importe quel autre animal et qu'il faut tout faire pour sauver ceux qui désirent vivre en bonne intelligence avec la nature.

Par contre, ceux qui utilisent la technologie à outrance ou qui dédaignent la nature et les formes de vie qu'elle contient sont souvent les victimes malheureuses de ses colères ou de ses "exemples".

Le grand dada de Quetzalcoatl en ce moment est la culture de la drogue dans les forêts ou pays qu'il contrôle. Les dégâts causés par cette came dans les pays industrialisés lui importent peu, préférant ainsi donner à manger à SES êtres humains qu'à des bourgeois passionnés par la technologie qui les entoure.

Historique

Dès son réveil en 1945, Quetzalcoatl s'est en tout premier lieu intéressé à l'Afrique car c'était une région qu'il ne connaissait pas et qui avait été légèrement détruite par la guerre mondiale. Nombres d'hommes en âge de se battre avaient été libérés des terres où ils se sentaient vraiment mal à l'aise et avaient laissé leur pays à l'abandon. La colonisation battait encore son plein et les populations locales n'étaient quelquefois pas plus importantes que de simples esclaves.

Après avoir lutté activement avec ceux qui voulaient gagner leur liberté à la force de leurs poings ou de leur fusil, Quetzalcoatl préféra donner sa place à Tsuhapa, lassé des guerres tribales sans fin qui secouaient l'Afrique dans son ensemble. Il ne regrette d'ailleurs pas de l'avoir quittée, vu que le continent n'est toujours pas calmé et que les peuples qui y vivent sont encore en guerre, le plus souvent entre eux, mais quelquefois aussi contre les "Blancs" qu'ils soient anciens colonisateurs ou nouveaux conquérants.

L'Amérique du Sud est une des régions les plus sauvages de la Terre (à l'exception, peut-être, de l'Australie) et il n'est pas étonnant que ce soit à cet endroit que le Serpent à Plumes se sente le mieux. C'est aussi un endroit où les populations locales sont encore très éloignées de l'industrialisation à outrance (et Dieu sait si Quetzalcoatl fera tout pour que cela dure).

Puissance économique et financière

Toute la puissance économique de Quetzalcoatl depuis près de dix ans est entièrement basée sur le trafic de drogues que se livrent ses agents humains dans tout le continent sud-américain. Bien que la lutte anti-drogue soit devenue une des principales activités des militaires américains (entre deux sales petites guerres, en Somalie, en Irak ou ailleurs).

Les prises et les actions d'éclat américaines ne sont d'ailleurs que gouttes d'eau dans la pluie blanche que Quetzalcoatl déverse sur tout le continent américain (ainsi que sur de nombreux pays industrialisés d'Europe). Cette pratique légèrement anti-humanitaire est d'ailleurs complètement basée sur la différence que fait le Serpent à Plumes entre les "bons" humains (ceux qui vivent près de la nature ou au moins qui la respectent) et les "mauvais" qui polluent, qui salissent tout ce qu'ils touchent et qui doivent donc mourir. Si cela peut se faire par l'intermédiaire de la drogue, tant mieux, c'est toujours ça de plus dans les caisses.

Cette attitude est légèrement autodestructrice et ne reflète qu'en partie la grande intelligence du Serpent à Plumes. Certains pourraient même aller jusqu'à penser que cela prouve la grande bêtise de ce dragon. Nombreux sont ceux qui le murmurent, moins nombreux sont ceux qui sont prêts à se brouiller avec lui juste pour quelques humains de plus ou de moins.

Puissance politique

Il n'est donc pas étonnant que ceux qui se révoltent, le Dragon Doré et Argenté en tête, trouvent que l'atti-

tude de Quetzalcoatl doit être contrôlée bien plus efficacement que ce n'est le cas pour l'instant. La plupart des autres dragons répondent en chœur que la mort des humains n'est pas un problème, d'autant que ce n'est pas le fléau de la drogue qui va mettre à genoux la civilisation humaine.

Ancyte et Anaphi ne le pensent pas non plus, mais ils trouvent que c'est une pierre de plus dans le jardin de ceux qui tiennent à maintenir une différence profonde entre le Nord et le Sud, entre les pays industrialisés et les pays en voie de développement. En un mot comme en cent, les deux défenseurs de la race humaine tentent de faire comprendre au Serpent à Plumes que son attitude désinvolte ne peut que le desservir dans son combat pour la sauvegarde des populations primitives humaines.

Ces critiques ne portent pour l'instant pas leurs fruits et il est certain que Quetzalcoatl va continuer encore bien longtemps son petit manège, les obsèques du héros national Pablo Escobar n'étant pas faites pour le faire changer d'avis dans les mois qui viennent.

Accaparé par les deux dragons humanistes, le Serpent à Plume n'a pas pu encore s'occuper des esquimaux qu'il voulait sauver de la civilisation qui est en train de les faire entièrement disparaître. Il envoie bien sûr des

agents sur place, mais les conditions de vie sont telles que les serpents à plumes ont bien du mal à survivre dans de telles régions et, qui plus est, ont bien du mal à trouver une quelconque crédibilité sur place. Même s'ils possèdent l'envie d'aider ces gens, ils leur manquent la bonne idée qui pourrait permettre à ce peuple si spécial de relever la tête (avant qu'il ne soit trop tard).

Une éventuelle alliance entre le Serpent à Plumes et le Dragon Blanc n'est même pas à envisager, mais un accord de principe entre Quetzalcoatl et Nauru est envisageable, les intérêts des deux dragons au pôle Nord n'étant pas convergents, mais au moins pas trop éloignés. Ils agissent en ce moment même tous deux en défaveur des êtres humains, les armes nucléaires étant par contre aussi dangereuses pour la nature que pour les humains (alors que la drogue ne fera jamais disparaître notre bonne vieille Terre sous une pluie de petits champignons radioactifs). Trouver un moyen de gagner de l'argent sans détruire quoi que ce soit leur permettrait peut-être de retrouver une certaine "attitude positive" qui leur fait défaut actuellement et qui les handicape lors des réunions du conseil (Ancyte et Anaphi se chargeant de leur tirer dessus à boulets rouges pendant les trois quarts du temps que durent les entrevues).

Serpent de mer

Présentation générale

Le grand Serpent de Mer est réputé pour être un individu solitaire et débonnaire, mais le terme taciturne serait plus approprié. Il est très éloigné des besoins des créatures terrestres et de la nature humaine elle-même en particulier. Son cheval de bataille reste l'écologie, même si son trafic actuel de matériaux radioactifs et d'armes nucléaires ternit légèrement son image de gros poisson bien sympa. Nul ne doit oublier que le grand Serpent de Mer est un des treize dragons et, pour cette raison, doit toujours être surveillé en permanence.

Historique

Nauru n'a pratiquement pas évolué depuis son réveil en 1945. Il reste très proche de la nature et des coutumes basiques des dragons. Il n'en est pas un fervent défenseur, mais n'arrive simplement pas à s'habituer aux mœurs des humains que fréquentent beaucoup plus que lui les autres dragons (ainsi que quelques-uns de ses fils et la plupart de ses petits-fils). S'il regrette quelque chose, c'est bien de ne pas avoir été éveillé durant toute l'évolution de la Terre, les eaux du secondaire ou du tertiaire étant quand même bien plus propres à la vie que les mers-poubelles de cette fin de 20^{ème} siècle. Il a donc, bien avant la mode de "Jurassic Park", étudié les formes de vie primitives et disparues afin de passer le temps, d'une part, mais aussi, d'autre part, pour donner aux quelques êtres humains qui peuvent s'y intéresser des témoignages fabuleux de leur lointain passé. Gageons que les premiers caelachantes retrouvés dans les filets de pêcheurs amateurs ne s'étaient pas retrouvés là par hasard.

Puissance économique et financière

Bien que les richesses de la mer soient nombreuses (ce n'est pas le Dragon Bleu qui dira le contraire), Nauru a pris dernièrement la fâcheuse habitude de permettre à Toungouska d'accroître sa puissance militaire en récupérant les sous-marins russes coulés (s'ils ne le sont pas,

une simple collision avec un serpent de mer suffit souvent à les faire tomber en panne). Cela lui rapporte des sommes considérables, d'autant qu'il remonte aussi du fond des océans les déchets radioactifs et chimiques que les hommes ont mis là, pensant que la mer était une immense poubelle où l'on pouvait sans problème amasser des centaines de tonnes de matières dangereuses sans que cela puisse nuire à la faune et à la flore sous-marine. Nauru ne se préoccupe même pas de savoir si cela pollue (mais c'est certain !), il se contente de tout remonter à la surface, faire un peu le ménage chez lui en quelque sorte. Ce besoin subit d'argent est certainement dû à la lutte que se livrent Nauru et Jichin en ce qui concerne la pêche à la baleine. Cela ne représente qu'une partie très mineure de l'empire du Dragon Asiatique, mais il ne tient pas à céder et Nauru, ne disposant d'aucune arme capable de le faire changer d'avis, compte bien acheter une alliance en sa faveur. Détestant les conflits armés, le Serpent de Mer espère que l'argent suffira à faire plier Jichin.

Puissance politique

A défaut d'être le grand bleu, la puissance politique du Serpent de Mer serait plutôt un grand blanc. Il ne se passe rien sous la mer qui puisse intéresser de près ou de loin les êtres humains (ou du moins la majorité d'entre nous) et c'est bien du côté draconique que Nauru prête toute son attention. Il est en effet certainement en train de se faire passer pour bien plus gentil qu'il n'est et cherche toujours à ménager la chèvre et le chou dans tous les conflits où il est mêlé. Même si sa position vis-à-vis de Toungouska fait grincer bien des dents, les dragons dorés et argentés (les plus choqués sans aucun doute) ne trouvent pas grand chose à dire lorsque Nauru leur précise que tout ce qu'il revend au dragon Blanc a été placé là par les êtres humains (LEURS êtres humains chéris) et que pour les leçons d'écologie, ils peuvent donc repasser à un autre moment. Cette attitude n'est valable ni avec Tsuhapa, ni avec Quetzalcoatl et les relations diplomatiques entre Nauru et ces deux dragons deviennent de plus en plus difficiles au fur et à me-

sure que le temps passe. Nauru tente bien quelquefois de comparer les déchets nucléaires avec la drogue qui fournit une grande partie des richesses du Serpent à Plumes, mais cette comparaison est bien trop tirée par les cheveux pour arranger quoi que ce soit.

Et autant dire que le Dragon Vert, quant à lui, préfère dix fois que les jeunes bourgeois des pays industrialisés se piquent à l'héro plutôt que de subir la menace d'un arsenal nucléaire en état de fonctionnement dans les mains d'un des dragons les plus violents qui soit.

Wyvern

Présentation générale

Gwellarion semble être l'un des dragons les plus primitifs. Il est en fait un des défenseurs de la vraie nature des dragons et lutte activement pour que les coutumes et les bonnes manières draconiques ne se perdent pas. Ces bonnes manières ne sont pas les mêmes, bien sûr, que celles qui ont été décrites dans le chapitre de cette extension qui leur est consacré. Ces coutumes sont celles qu'ont créées les dragons en copiant plus ou moins celles des êtres humains. Cette courte description sera accompagnée des rites et coutumes issus de l'aube des temps et que la plupart des dragons refusent d'appliquer (les enfants dragons de nombre de races ignorent même leur existence).

Pour le reste, Gwellarion reste un dragon très peu influent sur le monde des humains, plus par goût que par possibilité, car il ne faut pas oublier que le plus idiot des dragons reste une créature bien plus intelligente que n'importe quel génie humain.

Historique

Lorsque Gwellarion a commencé à s'intéresser au monde des humains, juste après la fin de la Seconde Guerre Mondiale, il s'est vite aperçu que quelques-unes d'entre eux privilégiaient la violence à la diplomatie et que leurs ébats faisaient d'eux de véritables vedettes. Les boxeurs et les catcheurs professionnels pouvaient sans aucun doute faire de précieux alliés pour Gwellarion, même si cela n'était rien par rapport aux alliés humains que s'appropriaient les autres dragons. Ce qui était par contre certain, c'est qu'aucun autre grand dragon ne risquerait de lutter contre lui pour le contrôle de ces humains bien primaires.

Gwellarion parvint même rapidement à contrôler les sumotori japonais ainsi que les adeptes en arts martiaux et tous les pays asiatiques et ce, à la barbe même de Jichin et de ses précieux Yakuzas.

Rien de tout cela n'a vraiment d'importance puisque Gwellarion n'utilise même pas ces contacts pour causer du tort à Jichin (tout du moins pour l'instant).

Puissance économique et financière

Même si la plupart des sports de combat ne rapportent rien, les tournois de boxe et de catch aux USA sont généralement utilisés par Gwellarion pour se constituer un pactole plus que correct et, quelquefois, aider ses fils ou ses petits-fils dans le besoin. Les sommes gagnées sont très peu importantes pour ceux qui font de l'argent leur vrai but (Jichin, Vermithrax), mais cela reste très suffisant pour un seul individu, même s'il possède une famille relativement importante.

Mais, surtout parce que le catch n'est pas réellement un sport de combat et que la boxe aux USA est plus une histoire de gros sous que de puissance pure, Gwellarion ne cesse de s'intéresser à tous les autres types de sports violents, surtout si ces derniers mettent bien en valeur la vaillance, la rapidité et la force de ceux qui les pratiquent.

Puissance politique

Gwellarion n'a pas une puissance politique énorme en ce qui concerne les relations avec les êtres humains (il ne faut pas oublier que pour lui ce ne sont que des animaux). On ne peut pas en dire de même de ses relations avec les autres dragons. En tant que défenseur des valeurs draconiques, il est très souvent contacté par des dragons de tous bords et peut donc ainsi modifier le cours de la politique draconique locale et même internationale.

Lorsque des dragons viennent le voir pour recevoir des cours de combat au contact, il lui arrive de prodiguer des conseils qui peuvent leur sembler bien étranges, ces derniers n'ayant pas l'habitude d'en recevoir de la part de cet ancêtre d'apparence bien primaire. Bien peu prennent ces conseils au sérieux et s'en mordent, la plupart du temps, les doigts par la suite.

Ces conseils restent tout de même très rares et aucun dragon ne peut se rendre dans l'antre de Gwellarion pour espérer en recevoir. Les dragons qui y viennent apprennent avant toute chose à tuer et à éviter de se faire

tuer. Les conseils sont un bonus non négligeable qui ajoute encore de l'intérêt à une visite chez leur ancêtre.

Rites et coutumes ancestraux

Lorsque les dragons étaient seuls avec leur mère, ils ont appris à vivre entre eux sans qu'aucune autorité supérieure ne vienne leur demander quoi que ce soit. Il ne faut pas oublier que même si leur mère était normalement la plus forte et la plus âgée, elle n'avait aucun droit sur eux puisque le Dragon Céleste leur avait demandé de veiller sur elle. Des rites et des coutumes ont donc été souvent créés par les jeunes dragon pour régler les quelques problèmes quotidiens. Même si certains s'en souviennent, très peu acceptent d'avouer qu'ils ont vécu selon ces lois pendant des millions d'années. Seul Gwellarion et certains dragons qui prônent le retour à leurs origines prennent encore le temps de les utiliser et de les faire respecter. Etudions donc en quelques paragraphes (les cas spéciaux et les exceptions étaient légions, même si les principes étaient pratiquement tout le temps les mêmes).

Rite de la chasse

Lorsque les jeunes dragons chassaient dans les grandes immensité inondées, les proies étaient rares et il semblait que le simple fait de se nourrir ne suffisait pas à les faire se développer. On peut même penser que, vu leur taille, le simple fait de chasser leur permettait de grossir sans même avoir besoin de se nourrir. En prenant comme base cette notion, les dragons devaient ramener dans la tanière de leur mère le plus de proies possible, même si ce n'était pas vraiment nécessaire pour se nourrir. Aujourd'hui, la Wyvern demande toujours qu'un invité apporte de la nourriture afin de pouvoir prouver sa puissance et sa force. Un invité venant les mains vides sera considéré comme sans aucun intérêt.

Rite du repas

Lorsque les jeunes dragons partageaient la nourriture, ils passaient leur temps à se chamailler et à tenter d'obtenir les morceaux les plus savoureux et les plus gros. La mère était servie après les enfants, mais recevait de chacun d'eux une partie de ce qu'ils avaient réussi à s'approprier. Durant un repas organisé par la Wyvern, c'est toujours elle qui se servira en premier, les autres convives devant se contenter de ce qui reste. Les invités de marque de Gwellarion ont cependant le droit

de piquer dans l'assiette (ou plutôt le plat) de leur hôte. Reste à savoir quels sont les invités considérés comme "de marque" par la grande Wyvern (il est très malpoli, voire carrément catastrophique de piquer dans l'assiette lorsque l'on n'est pas privilégié).

Rite de protection

Les dragons ayant comme mission de défendre leur mère, ils ont gardé une image quasi mystique de leur mère et des mères en général. Cela implique que les dragons qui suivent les préceptes primitifs et les rites ancestraux de leurs origines défendent toujours au mieux de leurs possibilités une mère qui porte la vie (uniquement 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.

Rite du combat

Les dragons ne tenaient pas à se blesser gravement en combattant et ils avaient souvent recours à un subterfuge simple pour arrêter les combats : celui qui se considérait comme perdant devait offrir son cou à son adversaire afin que le vainqueur se rende bien compte de ce qui venait de se passer. Cette coutume est l'un des rites ancestraux les plus souvent utilisés (consultez à ce sujet le chapitre concernant les traditions et les coutumes draconiques). 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.

Rite de la récolte

Les dragons ayant été divisés en deux groupes, l'un devant défendre leur mère et l'autre devant récolter la mana, il était très mal vu que les dragons du premier groupe prennent le rôle du second et passent leur temps à récolter la mana. Les dragons avaient même un dégoût certain pour ceux qui creusaient la terre afin de tirer l'essence magique de celle-ci. Aucun ne voulait être comparé à ces fousseurs. La puissance de la mana fit rapidement disparaître ce tabou et les dragons, dès 1945, se dépêchèrent de ramasser la mana laissée par les dragons qui avaient échoué dans leur mission. Les adeptes purs et durs de Gwellarion doivent donc récolter le moins possible de mana, que ce soit pour la stocker ou l'utiliser lors de rituels magiques. Cette pratique est considérée comme inappropriée à un dragon digne de ce nom.

Dragon céleste

Les agissements et les buts du Dragon Céleste demeurent très mystérieux. Un petit rappel des faits : après quelques millions d'années d'absence, le grand Dragon a décidé de revenir sur Terre. Il devait en toute logique s'attendre à retrouver la Dragonne Céleste, toute la mana de la Terre ramassée – ou au moins une grande partie, ainsi que ses enfants en bonne santé applaudissant son retour. Et en arrivant, il recouvre au contraire la mort de sa compagne dans des circonstances douteuses, la majorité de ses enfants morts et la mana de la Terre en grande partie éparpillée. Il décide donc de rester et, dissimulé par la Lune aux instruments de détection humaine, d'enquêter sur la mort de son épouse. Parallèlement, il a envoyé une nouvelle génération de ses enfants, les nouveaux-nés, commencer à récupérer la mana.

Le réseau céleste

- Qui, Comment, Quoi ?

Dès son arrivée sur Terre, le Dragon Céleste a aussitôt pris contact avec ses treize enfants survivants. Leurs réactions et les réponses à ses questions ne l'ayant pas satisfait, il s'est retiré. Après quelques mois d'observation de la société humaine et de la manière dont les différentes branches et les différentes générations de dragons se mêlaient à celle-ci, il semble qu'il ait décidé de créer son propre réseau. Les buts les plus évidents de ce réseau sont ceux que nous venons de citer : collecter la mana et enquêter sur la mort de la mère. Certaines des actions du réseau, pourtant, laissent à penser que le Dragon Céleste a parfois des motivations plus obscures.

Le Dragon Céleste lui-même

La forme naturelle du Dragon Céleste (reportez-vous au livre de base) est très encombrante et limite de manière drastique ses apparitions possibles sur Terre sous forme draconique. De plus, il utilise de manière parcimonieuse la forme humaine qu'il a du mal à "tenir" : six heures de suite semblent être pour l'instant le maximum.

La majeure partie de son temps se passe donc dans l'espace, d'où ses pouvoirs lui permettent de superviser son réseau, de voir par les yeux et même de contrôler pendant quelques heures n'importe lequel de ses membres draconiques (nouveau-né ou autre). Les seules exceptions à cette règle sont les entretiens avec ses fils, chez qui il apparaît en personne, sous forme humaine (à chaque fois différente), de façon totalement imprévisible pour leur poser des questions ou leur faire raconter pour la énième fois leur version de la mort de leur mère.

Quant à sa forme draconique, la rumeur raconte qu'il l'aurait déjà utilisée deux fois : au moment de son arrivée sur Terre, en Sibérie, où il aurait provoqué pendant quelques instants des phénomènes atmosphériques incontrôlés brouillant la plupart des radars et une seconde fois très récemment, sous l'océan, lors de son entretien avec son fils Nauru. Cette apparition, si elle est confirmée, serait la cause d'un mini-raz-de-marée sur la côte ouest de l'Afrique.

Les "cadres" ou complices draconiques

Au cours de la première année de son arrivée, le Dragon Céleste a contacté un certain nombre de dragons, en majorité des parents, et leur a ensuite proposé de passer à son service. Tous ont accepté. Nul ne sait, car il n'y a pas eu pour l'instant de "traître", quels termes contenait la proposition, mais il semble que le Dragon Céleste ait réussi à leur faire miroiter quelque chose de réellement convaincant.

Les dragons qui sont ainsi au service du Dragon Céleste le sont, du moins en apparence, de leur propre gré et ne révèlent aucun signe de "contrôle" télépathique – sauf quand le Dragon Céleste flottant dans l'espace prend, pour quelques temps, possession de leur corps. Ces dragons sont les dirigeants et les organisateurs du réseau. Ils servent d'intermédiaires entre le Dragon Céleste et ses fils, gèrent le pouvoir politique, financier et scientifique de l'organisation, supervisent toute la gestation et l'éducation des nouveaux-nés et rassemblent les informations (voir plus loin). Ils sont, pour la plupart, bien intégrés dans la société humaine où ils occupent des postes importants.

Des traits communs chez tous ces "ambassadeurs" du Dragon Céleste ? D'une manière générale, une forte personnalité, une grande ambition – les dents qui rayent le parquet, dirait-on chez les humains – et peu d'amour perdu envers les hommes. De là à penser que le Dragon Céleste les a choisis d'après ces critères. . .

Ce que savent les treize frères

Si les treize dragons savent qu'un certain nombre de parents sont passés au service du Dragon Céleste, ils ne savent pas combien ni pourquoi (on estime en réalité le nombre de parents dragons faisant partie du réseau céleste à une trentaine et le nombre d'enfants à une dizaine, répartis dans les deux cas de manière à peu près égale parmi les différentes branches. Ce nombre est lentement, mais régulièrement en augmentation.

Certains de ces parents sont envoyés par le Dragon Céleste pour garder le contact avec ses fils et ne cachent donc pas leur appartenance au réseau. Par contre, un certain nombre d'entre eux, et ce sont évidemment les plus dangereux, travaillent pour le Dragon Céleste de manière secrète, tout en gardant selon toute apparence leur place dans la branche familiale. . . De véritables espions, introduits chez les différents grands-pères, prêts à rapporter les faits et gestes de chacun ??? Ce qui implique une certaine parano dans les familles.

Les nouveaux-nés

Les nouveaux-nés sont les fruits (ou devrait-on dire les oeufs ?) de l'accouplement du Dragon Céleste, sous forme humaine bien évidemment, et d'humaines. Dès que les premiers dragons de son réseau sont passés à son service et qu'il a donc disposé de points d'ancrage sur Terre, le Dragon Céleste a inséminé une vingtaine de femmes âgées de 20 à 30 ans, qu'il a choisies dans des pays pauvres ou en guerre – là où leur disparition ne ferait pas de vagues. Les parents passés au service du Dragon Céleste, que nous appellerons "cadres draconiques" pour simplifier le propos, ont réuni ces femmes dans des endroits discrets – ranchs ou fermes fortifiées dans les pays du tiers monde – et les ont tenues prisonnières jusqu'à l'accouchement, durant lequel la plupart sont mortes. Les autres ont été aussitôt réinséminées pour continuer le processus.

Cette première série de nouveaux-nés n'avait qu'un défaut : il s'agissait, bien entendu, de bébés. Or, le Dragon Céleste avait besoin de serviteurs adultes, rapidement prêts à agir. Il donc, grâce à ses pouvoirs et à ses connaissances technologiques "surhumaines" et extra-terrestre – n'oublions pas qu'il a visité de nombreuses planètes et vécu des centaines de millions d'années –

mis au point une méthode mi-scientifique/mi-magique de maturation physique et mentale artificielle.

Sous le contrôle des cadres draconiques et, parfois d'humains engagés par ceux-ci, les bébés dragons sont, dès leur naissance, plongés dans une cuve remplie d'un liquide nutritif et enchanté – au sens propre du terme : soumis à un processus magique – qui leur permet de grandir au rythme d'un an de croissance "normale" par mois de cuve. Un nouveau-né atteint donc l'âge adulte au bout d'une vingtaine de mois. Pendant cette croissance, les dragons sont soumis à un bombardement d'images et de sons, venant pour la plupart de la télévision et de la radio, pour leur apprendre à s'adapter à la société humaine.

Enfin, ça, c'est la théorie. La construction mentale d'un humain semble être plus compliquée et plus subtile que le Dragon Céleste ne le croit, car en pratique les résultats ont été assez folkloriques.

C'est la première série de nouveaux-nés, les 20 premiers, qui a le plus morflé. Le Dragon Céleste, voulant trop bien faire, a un peu forcé les doses et les enchantements : ces nouveaux-nés série 01, comme les cadres les appellent, sont sortis des cuves à la fois très puissants et complètement déjantés. Une dizaine sont morts de commotion cérébrales dans les trois mois qui ont suivi, cinq autres ont été abattus car dangereux et incontrôlables, deux se sont enfuis et trois seulement ont été considérés comme utilisables. Très intelligents, puissants – plus que les cadres draconiques -, mais "inhumains", instables et étranges, ces trois 01 occupent une place à part dans la hiérarchie. Ils sont en général envoyés sur des missions "violentes" et difficiles et sont très efficaces, mais risquent de craquer à tout moment.

D'autres portées ont suivi, avec des doses moins fortes et une technologie affinée. Les nouveaux-nés des séries 02 à 55, les plus courants et ceux que vos joueurs rencontreront sans doute dans les scénarios sont ainsi beaucoup plus calmes et nettement moins puissants que leurs prédécesseurs. Ils manquent aussi d'esprit d'initiative et d'indépendance, sont obnubilés par la télé et la radio, qui sont pour eux la seule manière de voir le monde (ils s'identifient d'ailleurs souvent à leurs héros) et ont des réactions parfois totalement absurdes.

Les nouveaux-nés des nouvelles séries (le Dragon Céleste doit en être dans les 70 et quelques) ont été encore affinés. Ils ressemblent de plus en plus à des êtres humains normaux ou plutôt à des dragons normaux sous forme humaine et s'intègrent de mieux en mieux dans la société humaine où ils remplissent des missions d'espionnage ou de diplomatie.

Les humains

Les cadres draconiques ne peuvent pas tout faire – enlever et surveiller les femmes, leur insémination et leur grossesse, surveiller l'éducation des nouveaux-nés, diriger l'organisation et effectuer eux-mêmes des missions un peu ardues. Pour les travaux qui n'exigent pas une grande compétence, par exemple garder les "couveuses", ils utilisent des humains. Ceux-ci sont payés très cher et menacés d'être réduits en hachis s'ils commettent la moindre indiscretion... mais il est bien évident qu'un jour, un problème risque de se poser de ce côté-là. Au fil des années, d'ailleurs, les cadres draconiques remplacent dès qu'ils le peuvent les humains par des nouveaux-nés compétents et mangent ceux qu'ils ont ainsi "licenciés".

Comment ?

L'organisation du réseau céleste est souple et discrète. Chaque cadre draconique – ils se regroupent parfois à deux ou trois – a la responsabilité d'une ou de plusieurs "couveuses", bâtiments souvent situés dans le tiers monde où les femmes sont emprisonnées et les nouveaux-nés élevés. C'est lui qui dirige ensuite les nouveaux-nés devenus adultes et les envoie agir pour le Dragon Céleste, et c'est lui qui doit s'assurer de leur efficacité et de leur discrétion – ce qui n'est pas un mince travail.

Il n'y a pas de réunion au sommet où les cadres draconiques se rencontrent, ni de liste opportunément tapée sur Macintosh où on trouverait toutes les adresses, numéros de téléphones et codes de tous les dragons du réseau et de toutes les couveuses. Chaque cadre draconique en connaît deux ou trois autres, ce qui rend des actions concertées possibles, mais aucun n'a de vision d'ensemble du réseau. C'est le Dragon Céleste lui-même qui, s'il est besoin, dirige et coordonne une action de "groupe".

Quant à la puissance économique et financière, elle est réelle, mais atomisée : les cadres draconiques sont en général des gens importants et riches (puisque'il s'agit souvent de parents dragons). Banquiers, industriels, politiciens, tueurs ou trafiquants... la plupart d'entre eux ont des moyens et une influence réelle sur leur groupe. Ils ne sont cependant que rarement en liaison et le Dragon Céleste n'a donc, semble-t-il, ni les moyens ni l'envie de mener une quelconque politique à long terme d'influence sur la société humaine.

Quoi ?

Le réseau a trois actions principales

Collecter la mana

Les cadres draconiques et les nouveaux-nés ont pour mission principale de rassembler des objets mana. Ils le font, ou plutôt ils essaient de le faire, de la même manière que toutes les autres familles dragons : en repérant les objets d'art qui en contiennent, puis en essayant de se les procurer par tous les moyens : achat, vol, meurtres... La recherche d'un de ces objets étant l'essence même de nombreux scénarios, toutes les éventualités sont possibles...

Précisons cependant que les objets mana se font, évidemment, de plus en plus difficiles à trouver, les grands-pères et particulièrement Vermithrax et Jichin ayant pris beaucoup d'avance. Les nouveaux-nés connaissent mal la société humaine et encore moins l'art, ils ont donc la plupart du temps une longueur de retard dans la recherche d'un objet précis. Quant aux cadres draconiques, ils sont trop peu pour être réellement efficaces.

Le réseau utilise donc souvent des moyens détournés : attendre qu'un autre (un dragon rouge, par exemple) ait fait tout le travail en découvrant et en récupérant un ou plusieurs objets, puis le voler ou le tuer ; menacer et effectuer des pressions, puis prendre l'objet ; espionner des familles pour avoir accès à des informations avant les autres, etc.

En fait, les nouveaux-nés ont souvent la puissance brute pour eux et les dragons "normaux" l'intelligence et la connaissance de la société humaine. Et le résultat (cela rassure, quelque part) est que la collecte de la mana n'est pas, dans le réseau du Dragon Céleste, ce qui marche le mieux...

L'enquête et la terreur

Le Dragon Céleste veut également découvrir qui est le responsable de la mort de son épouse et réaffirmer son autorité sur ses enfants. Il ne désire pas, cependant, et ce pour des raisons inconnues, en venir pour l'instant à une confrontation ouverte.

Il est en ce moment, semble-t-il, dans une phase de réunion d'information et d'actions limitées de terreur aveugle.

La réunion d'information

Par tous les moyens (questions directes et indirectes, enlèvement et torture, piratage, recherche historique, etc.), le Dragon Céleste recherche des informations sur :

- Les réseaux actuels, les moyens financiers, les méthodes et l'organisation des différentes branches de la famille.
- La puissance brute magique des différents grands-pères.

- L'histoire exacte des problèmes liés à la "réunion de la mana" : pourquoi et quand les dragons qui avaient été envoyés pour en réunir ont découvert les objets manufacturés, comment et pourquoi ils ont disparu, quels humains les ont tués et dans quelles circonstances.
- Les relations, les disputes et les amitiés entre les 13 frères qui s'étaient liées avant et au moment de la mort de la mère, leurs activités et leurs "hobbies" à ce moment là.

Ces derniers mois, il semble s'intéresser à trois points particuliers :

- La génétique et les derniers travaux humains sur le sujet.
- Les êtres magiques, leur nature, l'histoire de leur apparition et de leur disparition.
- Le nombre exact de dragons de la troisième génération, et ce par branche familiale.

Pourquoi s'intéresse-t-il à ces sujets ? Nul ne le sait, mais il semble que ces recherches menées, comme si le Dragon Céleste avait "son idée" derrière la tête et cherchait à reconstituer une sorte de puzzle... Certains grands-pères, et particulièrement Ancyte, Anaphi, Vermithrax, Jichin, Athabaska, Tshaapa et, bizarrement Vorok, donneraient cher pour comprendre à quoi il joue (particulièrement cette idée étrange de vouloir recenser les dragons de la troisième génération) et ont créé des services de "contre-espionnage" afin d'en savoir plus. Quand on les questionne à ce sujet, ils refusent de répondre. Sauf Vorok qui répond invariablement à côté.

La terreur

Dans le cadre de cette étrange enquête, le Dragon Céleste va parfois, nous l'avons dit, rencontrer personnellement ses fils afin de les interroger. Certaines questions ne reçoivent pas de réponse, soit que les dragons refusent de parler, soit qu'ils affirment ne pas connaître la réponse à la question. Le Dragon Céleste utilise alors les informations qu'il a réunies sur la branche familiale et fait exécuter, exactement comme un terroriste de bas étage, une série d'enfants dragons, loyaux et (moins souvent) rebelles, de cette branche. Il s'agit là d'une sorte de punition et d'avertissement, destinés à faire comprendre qu'il faut être poli avec son papa.

Parfois, le Dragon Céleste organise une série de meurtres préventifs, avant même la rencontre, afin d'être sûr que son fils se sentira prêt à collaborer. Là encore, les dragons tués semblent être choisis au hasard, mais qui sait...

D'une manière générale, cette terreur, ces enquêtes étranges et la puissance brute de nouveaux-nés entretiennent autour du Dragon Céleste et de son réseau une sorte d'aura de terreur et de mystère. Tous les enfants dragons, même les plus rebelles et les plus coupés de leur famille ont entendu parler des nouveaux-nés, les craignant et leur attribuent des intentions et des pouvoirs mystérieux.

Si beaucoup d'histoires racontées sont fausses et si le nombre d'enfants dragons effectivement tués a sûrement été grossi par la rumeur, il paraît cependant certain que le Dragon Céleste a, en plus de son désir de vengeance exprimé, une intention précise.

A suivre...

Dragon brun

Description physique

Le grand-père : Midgard, le grand Dragon Brun est l'un des plus grands dragons, qui ne rend taille et poids qu'à Nauru, le grand Serpent de Mer, et de la classe de Vermithrax et de Toungouska. Il pèse une bonne trentaine de tonnes pour une taille de trente mètres. Sa teinte générale est brune, d'où son nom et se décompose de la façon suivante : sa peau très épaisse est recouverte d'écailles d'apparence minérale qui varient du brun terre sur le corps et le dos au gris granit sur le ventre.

Ses ailes sont atrophiées et sont protégées par des plaques d'écailles, comme les élytres d'un scarabée.

Il est particulièrement court sur patte et, ne lui réptez pas car il se vexe facilement, ressemble à une taupe plutôt énorme. Il ne mesure que quatre mètres au garot, mais ses pattes avant sont complètement disproportionnées et se terminent par des griffes gigantesques qui ressemblent à s'y méprendre à du cristal de roche, du quartz ou du diamant brut. Elles mesurent plusieurs mètres, sont brunes, sales, aiguisées comme un tunnelier de l'Eurotunnel, mais ébréchées par le travail de forage qu'il effectue à longueur de temps à travers les matériaux les plus divers. Autant dire que s'il peut creuser à travers des blocs granitiques, il peut facilement découper un de ses parents, qu'il soit frère, descendant ou neveu, d'un simple coup de patte. Ses pattes arrières sont plus normales et sa queue est courte mais très puissante et lui sert à créer des éboulements derrière lui quand il veut reboucher ses galeries pour méditer tranquillement dans les profondeurs de la Terre.

Sa tête est recouverte par un carénage composé de solides plaques osseuses, des écailles monstrueuses et tranchantes qui protègent de petits yeux renfoncés de couleur noire. Son odorat est très puissant et son appareil olfactif est renforcé par un réseau d'écailles sensibles aux vibrations. Même s'il n'est pas du tout aveugle, il ne se sert de sa vision qu'en présence de créatures ou quand il prend (très rarement) sa forme humaine.

Ses dents sont sales, ébréchées et sa mâchoire est puissante. Quand on dit de Midgard qu'il mâche du sillex, c'est au sens propre du terme. Sa bouche est égale-

ment noire et son haleine fait penser à un cimetière abandonné depuis des années. Midgard est capable de vivre sans oxygène durant des périodes de temps indéterminées mais que l'on soupçonne très longues, la mana qui l'habite suffisant à subvenir à ses besoins. Quand il daigne s'exprimer, c'est le plus souvent incompréhensible et les trolls sont obligés de traduire.

Sa résistance à la chaleur est exceptionnelle et, sans pouvoir se baigner des heures dans un lac de lave, il peut soutenir une telle chaleur quelques secondes, en utilisant toutes les ressources de sa magie draconique.

Les parents et les enfants : pour des raisons évidentes qui sont exposées un peu plus loin, on ne distingue pas les parents et les enfants de Midgard. On les appellera plus simplement dragons bruns, par contraste avec le Grand Dragon Brun.

Les dragons bruns sont physiquement très proches de Midgard, mais en version pour le moins réduite. Midgard ne s'étant absolument pas reproduit comme ses frères, on peut affirmer que le nombre de ses descendants, toutes générations confondues, ne dépasse pas la cinquantaine bien tassée. Leur taille varie d'une bonne vingtaine de mètres pour un poids de quinze tonnes pour les plus gros à huit mètres et cinq tonnes pour les plus petits. Les pattes de tous les dragons bruns sont disproportionnées de la même façon et terminées par les mêmes griffes redoutables et leur carapace est également plus solide que les individus de même génération descendant d'un autre dragon. Les gènes du Grand Dragon Brun semblent être particulièrement dominants et comme Midgard, ses descendants répugnent à prendre forme humaine.

Le grand-père

Midgard vit dans un immense réseau de cavernes qui s'étend sous la Suède et la Norvège. Il n'a pratiquement jamais eu de contacts avec la surface, et certains parmi les trolls les plus proches racontent qu'il a kidnappé des femelles humaines mais aussi d'autres races pour se reproduire.

Il passe le plus clair de son temps, à creuser de gigantesques galeries dans le sous-sol de la planète pour en absorber la mana. Il n'a aucun autre but.

Son mode de vie est donc des plus frustrés, peut-être même plus que celui du Grand Dragon Blanc. Contrairement à lui, il ne hait pas les êtres humains, pas plus que les autres races vivant sur la planète. Il s'en fout, avec une force ! Il ne les voit pas plus qu'un humain ne remarque un insecte.

Les seules créatures qu'il accepte sont les trolls et les autres créatures magiques qui vivent sous terre, mais le pacte qu'ils ont passé remonte à bien des siècles, quand certains dieux marchaient encore sur Terre dans les pays nordiques. Ceux-ci, immergés dans la très puissante mana de Midgard sont parmi les êtres magiques les plus puissants. Ils ont depuis longtemps dépassé leur phase de transformation pour atteindre des phases que n'atteindront jamais les autres êtres magiques.

Midgard est le premier fils du Dragon Céleste et de la Mère. Il est né quelques centaines de milliers d'années avant les autres et s'est éloigné tout de suite, s'enfonçant dans les profondeurs. Ses frères, à quelques exceptions près, ignorent même son existence.

Le crime

Les trolls, toujours eux, racontent que Midgard ne s'est jamais inquiété du meurtre de sa mère. Pour lui, qui est plus sensible au flux de mana que ses frères, il n'y a jamais eu de perturbation majeure de la Mana qu'aurait dû causer la mort de sa mère.

Parents, enfants et relations familiales

Il n'y a vraiment rien à dire sur les descendants directs du Dragon Brun. Ils sont toujours fidèles à leur père et ignorent jusqu'au sens du mot rebelle. Alors que les jeunes dragons se fondent dans l'humanité pour en prendre parfois les défauts et oublier le grand but des dragons, les dragons bruns les plus débauchés ne peuvent que se mêler aux trolls ou aux autres créatures magiques qui entourent Midgard. Pour se reproduire, même si c'est très rare, ils peuvent féconder une femelle humaine ou une créature magique.

Relations extérieures

Les autres Grands Dragons ignorent l'existence de leur frère et il le leur rend bien. Jamais l'un d'eux ne s'est placé sur son chemin, mais si cela devait arriver, il

n'hésiterait pas à le balayer. Il n'a évidemment jamais participé au conseil et c'est dernier de ses soucis. Il n'a pas les mêmes réactions et croyances que ses frères, qui prônent la supériorité des dragons sur les autres races. Les autres races n'existent pas pour lui.

Le nom de Midgard a été employé par les conteurs vikings pour désigner la Terre. Il a également été assimilé à Jormungand, le maléfique serpent cosmique qui tua Thor durant le Ragnarok. Ce n'est pas un hasard.

Midgard

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Midgard ?

On ne leur souhaite pas car rares sont ceux qui ont survécu à une rencontre avec Midgard. Le Grand Dragon Brun est ce qui se rapproche le plus du Dragon Céleste avec Toungouska, c'est-à-dire une intelligence véritablement extraterrestre. Certains spéléologues en expérience d'immersion sont devenus fous et ont fini par se suicider après avoir aperçu Midgard dans toute sa splendeur.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

L'immense majorité du temps, sous forme draconique. S'il daigne prendre forme humaine, il ne ressemblera pas à grand chose, Midgard ayant des difficultés à se rappeler les caractéristiques des êtres humains.

Il sera très pâle, comme s'il n'avait jamais vu le soleil, il conservera des traces d'écailles sur le visage et le corps, ses ongles seront longs et sales et il sera accompagné de la même haleine de cimetière.

Quelle sera sa réaction vis-à-vis des joueurs ?

Midgard s'en tient à sa logique. Pour lui, les humains purs ne représentent rien. Il n'éprouvera aucun remord à les dévorer, à moins qu'ils ne le lient en lui apportant des présents ou que ses trolls se portent garants.

Dans quels cas combattra-t-il ?

Il serait plus facile de poser la question dans l'autre sens : quand ne combattra-t-il pas ? Si le Grand Dragon Brun se sent menacé, et il n'a pas les mêmes valeurs que nous, il déchaînera toute sa puissance contre son agresseur. Et il ne joue pas dans la même cour que ses frères, que ce soit d'un point de vue physique ou magique, son corps étant littéralement surchargé de mana. A tel point que l'on murmure que certains séismes qui ont ravagé quelques régions du tiers monde sont de son fait.

Prendra-t-il le temps d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

L'avenir seul le dira. Pour en savoir plus, jouez ou faites jouer le scénario C-0 : Midgard.

Midgard, le Dragon Brun

Poids : 20 tonnes

Taille : 30 mètres

Envergure : Ailes atrophiées

Pays de prédilection : Norvège – Suède

Hobby : La récolte de la mana à titre personnel

Caractéristiques des dragons bruns

Carapace 8, Magie Draconique 5, Mode d'Attaque (griffes) 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 4, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (feu) 5, Sens accru (vibrations) 4.