

Renaissance

Amaury

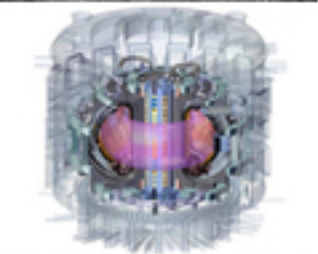


Table des matières

L'effet papillon	3
Fermes à trolls	4
L'argent mène le monde	5
Et d'abord la santé	5
Le malheur des uns fait le bonheur des autres	6
L'errance	6
Libéré, délivré, résurrectionné !	7
Le remède est pire que le mal	7
Pour les effets secondaires, lire les petites lignes	10
Les dragons	10
Les êtres magiques	10
Les gestalts	11
Les humains	11
Fabrice Bille ?	11
Camille ?	12
Et maintenant ?	14

L'effet papillon

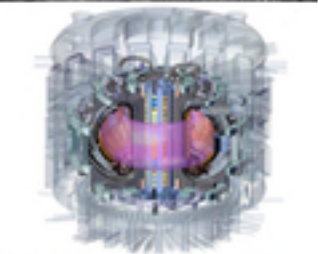
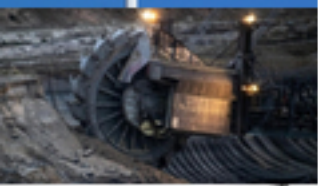
Dans un passé pas si lointain (un ou deux ans après les événements relatés dans le supplément Guerre), une révolution souterraine a eu lieu dans le monde des dragons et des êtres magiques.

Le plus amusant est que quasiment personne n'est au courant et ceux qui le sont n'en ont pas compris la portée.

Par un hasard qui n'arrive que dans les jeux de rôles, l'amie de la fille d'un membre d'un gestalt très puissant et influent a disparu.

Après des investigations rondement menées, il est apparu que cette amie était enceinte d'un alfe noir et que celui-ci l'avait emmené au fin fond de sa grotte en Norvège, amicalement retenue par tout un tas d'autres alfes noirs, trolls et affiliés.

Descendre dans une grotte remplie d'êtres magiques équipés d'armes magiques de leur création n'est pas forcément une partie de plaisir même si on est une équipe puissante. Une task force a donc été constituée autour de plusieurs gestalts composées de créatures magiques telles que des rocks, niveleurs, golems et autres représentants d'une grande finesse. Elle fût même rejointe par un grand-père en la personne de Gwellarion qui n'avait qu'une seule envie, éradiquer cette engeance et foutre une grosse branlée à son grand frère brun.



Les combats eurent lieu principalement à mains nues ou à l'arme blanche, quelques sorts de dysfonctionnement ont été lancés mais de façon mesurée.

Le but était de faire exploser une petite charge atomique récupérée clandestinement auprès de groupes de dragons extrémistes.



Midgard était présent avec Bokor au fond de la grotte. Et, aussi puissant qu'il soit, Midgard a fui devant les armes atomiques.

La montagne sous laquelle était cette grotte a été rasée, les médias ont ensuite parlé d'effondrement pour masquer la vérité.

Quelques dragons bruns ont péri dans l'attaque et suite à l'explosion ainsi que beaucoup de trolls et d'alfes noirs. Les autres ont fui à un moment ou à un autre de la bataille.

Mais cette histoire eut des répercussions bien plus importantes.

Paris 22h27

Mais qu'est-ce qu'il me veut l'autre en bleu là ? Voilà qu'il me fait la morale. J'allais trop vite et je n'avais pas ma ceinture. C'est dangereux.

Dangereux...

Dangereux alors que je viens de vivre les trois semaines les plus étranges et les plus dangereuses de ma vie. Ce gestalt de malades s'est surpassé.

Entraînement avec une cinquantaine d'êtres magiques parmi les plus rudes de la planète, accompagnés par des dragons qui ne sont pas vraiment des tendres et même par Gwellarion.

Tout ça pour être prêt pour la prise d'assaut d'une ville souterraine dans le nord de la Norvège. Remplie de trolls sous forme naturelle armés jusqu'aux dents. Et vindicatifs avec ça.

Faut dire que nous n'y sommes pas allés avec le dos de la cuillère, armement lourd et shoot to kill. Epées et haches quand les armes ne fonctionnaient plus à cause des sorts. Et l'autre taré, nu comme un ver et couvert de peinture bleue qui tranchait dans le lard comme un malade. Je crois que j'ai dû me transformer plusieurs fois sous le coup de l'émotion moi aussi.

Et on a fini par poser trois bombes atomiques au plus profond de la caverne avant de dégager.

Je me souviens de la lumière dans notre dos quand les ventilos nous emmenaient loin et que la montagne se désagrégeait.

180 euros et je vais être obligé de prendre un taxi ? Tout ce que vous voulez mais là je crois que je vais dormir.



Fermes à trolls

Même s'il est un petit peu exagéré de parler de métropoles dans le cadre de ce que les trolls et autres créatures cavernicoles affiliées à Midgard avaient pu édifier, leur population totale les fait quand même passer de très jolies petites villes.

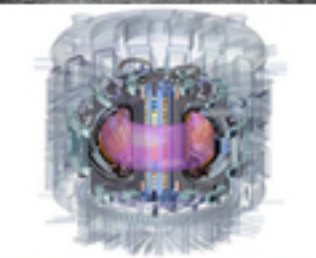
Ainsi, la caverne qui fut le théâtre de la bataille abritait une population de six à dix mille individus. Tous n'étaient pas des combattants loin s'en faut mais cela représente plus 10% de la population mondiale de ces créatures.

On comptait en particulier beaucoup de familles et d'enfants qui ont fui dès le premier coup de feu. Et c'est là que la chienlit commence.

Cette caverne était une sorte de centre décisionnel, le siège de l'organisation de ces créatures. Les survivants se retrouvent dans le monde humain avec une organisation décapitée, à devoir recréer des liens avec les autres communautés et s'intégrer dans un monde où la plupart ne peuvent pas le faire.

C'était aussi l'endroit privilégié par les femelles pour mener leur gestation puisqu'elles pouvaient avoir un suivi médical dont la qualité était proche de celui dont elles auraient pu disposer dans le monde humain. Et pour certains domaines, clairement supérieur.

Enfin, c'était l'épicentre des recherches alchimiques qui pouvaient déboucher sur de nouvelles armes et objets magiques. On y trouvait donc les forgerons, armuriers, alchi-





mistes les plus avancés de cette population.

Et donc aussi les stocks les plus importants d'objets magiques nouvellement créés ainsi que les plus précieux.



L'argent mène le monde

Surtout quand il s'agit de notre Dragon argenté préféré.

Anaphi était victime d'un chantage de la part de Midgard. Le suivi médical pour les femelles trolls, alfes et autres était en très grande partie financé par ses soins. Ainsi que quelques avancées technologiques dont elles pouvaient bénéficier.

Oui, Midgard a fait des expériences sur sa population pour tout un tas de raisons. Essayer de permettre aux trolls sous forme légendaire de pouvoir prendre apparence humaine, ne serait-ce que de façon temporaire en est une. Ça lui aurait permis de disposer de plus d'agents infiltrés dans les organisations extérieures.

La concentration de mana à laquelle les populations d'êtres magiques sont soumises génère des montées de phases rapides pour les êtres magiques. Ce qui entraîne une mise à l'écart des agents dès qu'ils ont un peu de valeur puisqu'ils ne peuvent plus se mêler à la population humaine. C'est ballot quand même.

Surtout quand on commence à avoir besoin de ressources pour faire vivre les villes-cavernes, attirer plus de population et dissimuler le tout au reste de la population mondiale et surtout aux dragons.



Et d'abord la santé

Mais la deuxième raison principale des expériences de Midgard est toujours la même. Soigner Jordmundgand.

Anaphi a compris comment Velkhan avait créé ses serviteurs. Toutes ces histoires de transfusion totale, de colonisation du corps de l'hôte par les cellules du Céleste. Et surtout il a compris ce que cela engendre dans le corps du réceptacle. Cette histoire lui plaît d'ailleurs beaucoup à ce vieil eugéniste. Pouvoir améliorer la race des dragons a toujours été son but et il commençait à manquer de main d'œuvre pour le mener à bien.

Sous la pression, il avait donné ce secret à Midgard qui l'a perfectionné. Enfin qui a tenté de le perfectionner.

Midgard est loin d'être un idiot mais il n'a simplement pas les connaissances scientifiques et techniques pour mener des expériences valables. Pour lui, les humains sont toujours des trucs pleins de jus rouge qui tache.

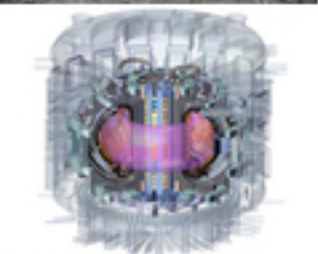
Anaphi a donc mis à la disposition de Midgard un des ses enfants, Fabrice Bile de son joli petit nom, père argenté d'une cinquantaine d'années à l'époque et scientifique extrêmement doué mais à l'éthique plus que douteuse.

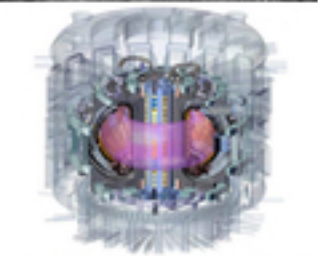
Anaphi a toujours des plans dans les plans dans des plans. Il comptait donc se servir des expériences menées pour le compte de Midgard pour faire renaître un certain nombre de ses sujets d'étude favoris. Et en particulier celui des Sauriens. Fabrice Bile a donc eu la mémoire suffisamment modifiée pour avoir des pistes de départ pour ses recherches. Tout cela sous couvert de guérison de Jordi. On y reviendra en détail un peu plus loin.

Mais revenons à nos trolls.

Il arrive que des femelles trolls soient fécondées par des dragons bruns, rarement de leur plein gré d'ailleurs. C'est ainsi que les enfants de Midgard apparaissent.

Quel rapport entre le viol des femelles trolls par des dragons bruns et la guérison de Jordmundgand? Le peu de cas et de considération qui est apporté à ces femelles! Et encore moins de la part de Fabrice.





Plusieurs d'entre elles ont servi de mères porteuses pour des hybrides entre Jordmugand et Midgard. Ce dernier, avec l'aide de Fabrice, a réussi à récupérer des ovules de Jodmungand et les a fait féconder in vitro avant de les implanter dans l'utérus de femelles trolls dont le consentement n'était pas toujours acquis.

Le but était de faire naître ces hybrides, de leur faire subir une transfusion de sang complète en se servant sur le corps de Bokor puis d'extraire du résultat tous les produits nécessaires aux soins de Jordmugand.

Taux d'échec de chaque opération ? Très élevé !

Mais ce n'est pas tout. Fabrice a extrait des cellules souches sur le corps de Bokor. Il a utilisé ces cellules pour les mêler avec celles des deux grands dragons pour atténuer les effets des modifications introduites par Velkhan. Et l'opération a été facilitée par le fait qu'elles étaient surchargées de mana et issues du corps d'un Dragon dont le patrimoine génétique n'a pas été altéré. Sans compter sur les capacités de régénération des femelles trolls qui étaient en général dans des phases assez avancées suite à l'exposition constante à un fort taux de mana dans leurs grottes.

Les individus issus de ces expériences ont tous été utilisés pour créer des remèdes alchimiques afin d'améliorer l'état de Jordi. Et ce fut une véritable réussite. À l'heure actuelle, elle a suffisamment de force pour pouvoir survivre dans autre chose qu'une bulle stérile. La maladie des récolteuses n'est pas entièrement derrière elle mais elle récupère un brin d'autonomie dans ses mouvements et quelques uns de ses pouvoirs. Là aussi nous détaillerons tout cela un peu plus loin.

Il aura fallu quand même utiliser une bonne dizaine d'individus et au moins le triple de femelles trolls.

Le malheur des uns fait le bonheur des autres

L'attaque de la grotte aura été une tragédie supplémentaire pour la population cavernicole. Beaucoup de morts, une organisation décapitée, des trésors perdus. Il faut beaucoup de temps pour ce remettre d'une telle mésaventure.

Mais, parmi cette masse de population, certaines personnes ont su se saisir de l'opportunité qui se présentait.

La plus notable, même si la moins connue est une femelle troll, enceinte jusqu'aux yeux d'un hybride entre Jordi, Midgard et Bokor. En d'autres termes, un véritable animal de laboratoire. Nommons la Greta.

Greta a fini d'accoucher alors que les combats se déroulaient à quelques mètres d'elle et a trouvé la force de s'enfuir avec son rejeton. Elle avait vu que certains dragons bruns dévoraient leur coquille après la naissance donc elle est partie avec ses deux paquets sous les bras. Pourquoi ? Peut-être parce qu'elle était déjà prévoyante et qu'elle n'avait plus confiance qu'en elle-même et en l'enfant qu'elle voulait élever.

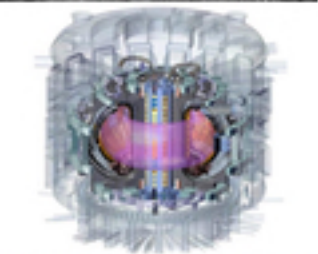
Enfant qu'elle nommera bien plus tard Camille.

Elle a ensuite pu s'enfuir avec d'autres survivants. Des femmes, des enfants, des forgerons, quelques alchimistes. Ils ont fui en emportant ce qu'ils pouvaient. Quelques objets alchimiques et un (petit) stock d'armes magiques.

L'errance

Beaucoup de survivants se sont organisés en caravanes, passant d'un endroit à un autre sans s'attarder trop longtemps, vivant dans des ZAD où peu de monde leur cherche des noises.

Et les noises, ils y en avait dans ce monde. Et principalement de la part des loges. Les brownies ne voyaient pas d'un bon œil l'arrivée massive de réfugiés qui pouvaient



faire pencher la balance de l'influence en leur défaveur.

Ils ont donc tout fait pendant toute la durée de la Guerre entre les êtres magiques et les dragons pour organiser subrepticement des fuites d'informations vers les groupes de chasseurs.

Et comme personne n'aime les Trolls, il y eut beaucoup de morts supplémentaires.

Greta et Camille ont toujours fait profil bas et ont réussi à passer entre les mailles du filet. Leur errance les a mené dans des recoins perdus de la France, de la Belgique et de la Suisse, toujours dans des milieux marginaux et surtout le plus loin possible de la civilisation et des moyens de repérages électroniques.

Greta est même devenue une militante, opposée à la propagation des moyens de communication qu'elle voit comme une source potentielle de repérage pour elle et sa progéniture.

Mais nous y reviendrons plus tard.

Libéré, délivré, résurrectionné !

Greta n'est pas la seule à avoir saisi l'opportunité de fuir la grotte de Midgard. Bokor a aussi pu le faire.

Enfin, le corps de Bokor, tellement surchargé de mana qu'il a survécu à l'explosion.

Pourquoi juste son corps ? Parce que Bokor n'est plus dedans.

Toungouska et Bokor ont mené une lutte féroce dans ce réceptacle de chair pour savoir qui en prendrait le contrôle. Bokor a beau être un dragon vieux comme l'univers (ou presque) et plein de capacités inimaginables pour le commun des mortels, il est arrivé sur Terre dans un état de fatigue extrême après avoir passé quelques éons à fuir devant ses créateurs.

De plus, la mana terrestre est devenue hostile aux créatures venues de l'espace et il a beaucoup e mal à en prendre le contrôle et à l'utiliser à ses fins.

Alors que Toungouska, même s'il est moins chevronné que son aîné, ne fait qu'un avec la psychosphère et la mana et peut la manipuler à sa guise.

Ce fut donc un combat entre l'expérience et la ruse de Bokor et la force brute et la fureur de Toungouska.

Et Toungouska a gagné. L'esprit de Bokor a disparu dans le néant.

Par un hasard qui n'arrive que dans les jeux de rôles, tout cela a eu lieu à peu près au moment où la grotte a été attaquée et où Midgard a dû fuir devant les bombes.

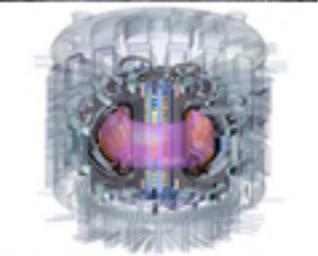
Bombes qui ont éventré la montagne et libéré Toungouska/Bokor. Que par un souci de simplicité nous nommerons désormais Toungouska.

Toungouska fait tout de même face à un sérieux problème. Sous forme spectrale, il ne faisait bien qu'un avec la mana. Mais dans le corps de ce dragon étranger à notre planète, son lien est fortement affaibli. De plus, cela fait maintenant plusieurs millions d'années qu'il n'a pas eu de corps physique et a bien du mal à savoir comment s'en servir efficacement. D'autant que les capacités de celui-ci excèdent en tout point celles de son ancien corps.

Après avoir beaucoup erré pour s'acclimater à son nouveau corps et au monde moderne auquel il ne comprend pas forcément grand chose, il s'est réfugié dans l'épave d'un chalutier échoué dans une grotte marine au sud du Vietnam. Il y coule des jours paisibles en recevant la visite de quelques feux-follets qui essayent de l'aider.

Le remède est pire que le mal

Revenons à notre ancêtre favori, j'ai nommé l'inénarrable Velkhan.



Lors de l'attaque de Velkhan par le dragon bleu, il a été mis dans l'incapacité de récupérer de la mana terrestre. Enfin, ça ce n'est que l'un des symptômes de cette attaque. Il est aussi bloqué dans une forme humaine approximative et ne peut plus faire de magie comme bon lui semble.

Il a tenté de se soigner en récupérant une grande quantité de mana en pillant la fontaine de jouvence mais il s'est juste rendu compte à ce moment là qu'il était complètement coupé de la mana terrestre. Or il a besoin de mana pour survivre dans l'espace voire tout simplement pour vivre.

Donc il lui est pour l'instant impossible de faire de notre planète tabula rasa en récupérant toute la mana, massacrant toute forme de vie sur place et enfin aller voir ailleurs si des méthodes moins embêtantes que celles qu'il avait côtoyer jusqu'ici ne seraient pas finalement meilleures.

Il faut dire qu'il a bien souffert depuis son arrivée il y a trente ans.

Sa femme est morte mais elle ne l'est pas mais elle l'a trahi deux fois

Ses enfants sont des meurtriers et certains ont compris quel est le sort qu'il leur réserve.

Il y a plein de machins bipèdes pleins de jus rouge qui tâche qui sont capables de faire de la magie en massacrant sa progéniture.

Puisqu'il est coupé de la mana terrestre, il doit trouver un moyen de la récupérer autrement. Pour cela le mieux est qu'elle subisse un traitement qui la rendrait temporairement inerte. Et le moyen le plus adapté est un dérivé de magie alchimique utilisé pour la création des nouveaux-nés.

Un plan en plusieurs étapes a donc jailli dans son esprit malade (abrité par un corps du même acabit).

Première action trouver un moyen de subsistance en l'absence de mana terrestre.

Velkhan doit trouver un moyen de ponctionner la mana terrestre en plus grande quantité pour se soigner définitivement. Il suit la manière de Quetzalcoatl en créant un bassin de mana. Mais il doit pour cela créer de nouvelles ley lines puisque les naturelles lui sont interdites.

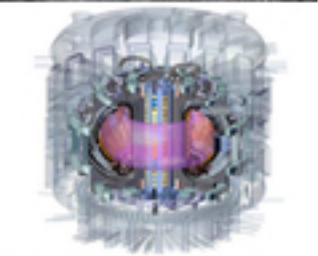
Il utilise une autre façon de concentrer la mana. Au lieu de l'emprisonner dans des objets artistiques, il détourne son flux en utilisant la création d'énergie par des moyens humains. Toute l'énergie et tous les moyens de communications utilisés par les humains viennent d'une utilisation de ressources naturelles qui relâche de la mana. À l'aide de moyens utilisant de la magie alchimique (donc les ressources de la M&D), il peut créer une surabondance de mana temporaire qui s'écoule vers une autre de même espèce créant ainsi une nouvelle ley line.

Il utilise des sociétés écrans qui ont un air totalement banal (pour des producteurs d'énergie et des sociétés d'équipements de télécommunications). Et toute production lui convient. Que ce soit renouvelable, fossile ou nucléaire. Communication sans fil, avec fil, satellitaire ou hertzienne. Tant qu'il y a une volonté d'utilisation importante par les humains, une partie de la mana est dirigée vers ces lignes.

Mais il a besoin d'un maillage suffisant pour se créer des ley lines assez courtes pour que sa mana ne se dilue pas trop dans celle ambiante.

Les anciens sites de production d'énergie ne sont pas adaptés à cette capture. Les anciennes lignes de communications n'intègrent pas les appareillages nécessaires à leur détournement. Il doit donc en créer de nouveaux. Il a donc besoin de moyens de pression pour faire accepter ses créations ou pour faire refaire les anciens avec des matériaux qui correspondent à son besoin.

Heureusement pour lui, notre monde moderne a un énorme besoin d'énergie et de communications.



Deuxième action Les nouveaux nés et les véritables serviteurs du Céleste.

Velkhan a remarqué que les nouveaux nés peuvent servir de réceptacles pour une mana qui lui est accessible.

Cependant, Velkhan n'est plus forcément en capacité physique d'assurer un grand nombre d'inséminations.

Il sacrifie donc tous les nouveaux nés qui ne sont pas au niveau requis pour faire de bons serviteurs ce qui lui permet de continuer à avoir un apport de mana un peu plus conséquent et de continuer à faire un peu de magie.

Il lui faut donc constamment arbitrer entre la création ; le sacrifice ou la sauvegarde de ces dragons dont il a un besoin tant pour continuer à vivre que pour continuer à avoir de l'influence.

Sur la production annuelle d'environ six cent nouveaux-nés, moins d'une cinquantaine sont utilisés en tant qu'agents de terrain. Les autres sont rapidement menés dans des lieux de regroupement que velkhan visite à intervalles irréguliers afin de faire un massacre en aspirant la mana de ses rejetons.

Dans ces conditions, les dragons qui sont devenus ses véritables serviteurs en recevant un remplacement total de leur sang par celui du céleste avant l'attaque d'Athabaska sont devenus encore plus précieux. Il peut se reposer entièrement sur eux pour la gestion de ses affaires courantes et ne prend le contrôle que très rarement pour ne pas faire naître de ressentiment chez eux.

Ces individus disposent d'une très grande liberté d'action pour œuvrer dans le sens de la première action du Céleste ou de la gestion des fermes de nouveaux-nés.

Troisième action Utiliser des alliés

On connaît les accointances de Velkhan avec Kathleen McKeenan. Il se sert de l'influence de celle-ci pour développer sa première action.

Les ressources de la M&D lui permettent de fabriquer et de déployer dans les nouvelles centrales de production d'énergie et les relais de communications les dispositifs visant à détourner la mana.

Ceux-ci peuvent aussi avoir des fonctions bien plus classiques et leur utilisation magique ne peut être détectée qu'avec l'utilisation d'un Kapelmeire ou d'un artefact permettant de détecter des êtres magiques.

Mais la création de chimères lui sert aussi à compenser la baisse importante de la production de nouveaux nés.

Pour favoriser Kathleen dans la lutte qu'elle mène avec Chadwick Dodge, Il lui fournit au compte goutte des renseignements qu'il a pu récupérer dans d'autres civilisations extra terrestres pour lui permettre de prendre un ascendant technologique certain.

Et aussi et surtout pour qu'elle puisse l'aider dans la réalisation de sa quatrième action.

Quatrième action Créer un bassin de mana.

La solution de Velkhan diffère totalement de celle choisie par Quetzalcoatl. Au lieu d'un unique bassin utilisant des structures géologiques, il a opté pour la création de réceptacles technologiques de dimensions importantes répartis dans plusieurs endroits du globe pour ne pas tout perdre d'un coup en cas de découverte de son plan.

Ces réceptacles, qui ont reçu le doux surnom de cylindre, utilisent tous du Negadraco. Cette substance est donc devenue primordiale à son plan.

C'est ce qui fait qu'un des objectifs intermédiaires poursuivis par le Céleste est la capture et le dépeçage d'un grand nombre de dragons noirs pour que, après les processus technomagiques idoines, leurs écailles tapissent les parois des cuves de ses réceptacles high-tech.

Les nouveaux-nés restants sont donc presque exclusivement dévolus au soutien des équipes de technomanciens qui chassent cette famille de dragons.



À l'heure actuelle, près de 13% des dragons noirs ont disparu...

Chaque ley line artificielle dispose de son réceptacle. Leur emplacement est donc parfaitement choisi pour récupérer l'énergie venant des antennes et autres dispositifs.

Pour l'instant, même les dispositifs qui sont opérationnels ne sont pas en fonction. Leur activation sera tout sauf discrète pour les êtres magiques, les dragons ou qui sont sensibles à ses fluctuations.



Cinquième action Le retour de la vengeance !

Lorsque le stock de mana sera suffisant dans les cylindres, Velkhan devra ponctionner tout ce stock. Cela lui permettra de surcharger son corps en mana et d'entamer des rituels qui lui permettront de modifier son génome à la volée pour contrer les conséquences de l'attaque d'Athabaska.



Simplifions nous la vie dans la suite de ce document, tous les dispositifs utilisés par Velkhan et développés par la M& D pour détourner la mana, seront nommés puce 5G. Juste parce que ça m'amuse.

Pour les effets secondaires, lire les petites lignes

Les actions de Velkhan jouent trop sur la mana ambiante pour qu'il n'y ait pas des répercussions. Et effectivement, elles sont nombreuses et sur pleins de niveaux différents



Les dragons

La mana terrestre et son influence sont fortement réduites dans les zones d'activation des puces 5G. La mana inerte devient beaucoup plus facilement contrôlable par les dragons. Leur taux de récupération de mana est décuplé (oui, fois dix) et leur réserve de mana est triplée.

Ces effets valent pour tous les dragons de toutes les races et de toutes les générations. La réserve ne revient à la normale que lorsque le dragon en a utilisé suffisamment pour revenir en dessous de son maximum habituel et qu'il est en dehors de la zone.

Le niveau de magie draconique des dragons qui ont ce pouvoir est doublé tant qu'ils sont dans la zone d'effet. Le niveau de maîtrise des sorts est augmenté de un et les sorts sont automatiquement masqués. Il n'y a plus de «frictions» entre la mana ambiante et la mana relâchée par le dragon.

Le niveau de polymorphie draconique est triplé tant que le dragon est dans la zone et tous les modes d'attaque sont augmentés de 1.

Les effets sont progressifs lors de l'entrée dans la zone. En 15 minutes de présence, ils sont à leur plein potentiel.

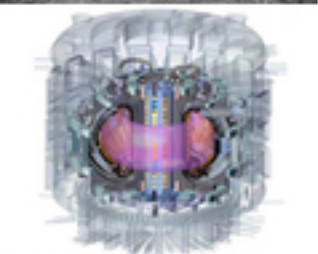
En revanche, en dehors de la réserve de mana augmentée, tous les effets s'estompent en 5 minutes dès qu'on sort de la zone.

Pour les dragons qui comprennent ce que sont ces zones, elles sont devenues un lieu de villégiature privilégié. Malheureusement ce ne sont pas toujours les individus les plus recommandables qui veulent en profiter.



Les êtres magiques

La connexion à la mana terrestre étant beaucoup plus compliquée, les êtres magiques voient la phase réduite de deux niveaux dans la zone d'activation de la 5G draconique.





Oui, c'est rude.

Cette diminution arrive au maximum de ses effets en 15 minutes dans la zone. De même, le retour à la normale se fait en 5 minutes après en être sorti.



☯ **Les gestalts**

La cerise sur le gâteau, le pompon sur la pomponette. Les gestalts sont un des moyens utilisés par la mana terrestre pour assimiler les dragons. Évidemment ce moyen en prend un sale coup dans l'affaire.

La puissance du gestalt est divisée par trois arrondie à l'entier inférieur.

Oui un gestalt de puissance 2 passe à 0.

Heureusement, cette perte n'est que temporaire. En une heure après avoir quitté la zone, le gestalt revient progressivement à sa puissance initiale.

Mais ça fait un choc. Et la perte de puissance est soudaine dès qu'on franchi les frontières de l'effet de la 5G draconique.

Plus grave, après une semaine passée dans la zone d'effet, le lien gestaltique est définitivement rompu et le gestalt devient un banal réceptacle.

Les membres du gestalt ne subissent aucun effet secondaire de cette rupture. Lorsque ce fait sera suffisamment connu, il se peut que nombre de dragons s'en servent pour «guérir» leurs enfants avec une thérapie assez radicale. Il se peut aussi que certains dragons veuillent s'en servir pour se séparer de gestalts dont ils ne voulaient pas et qu'ils n'assument pas.



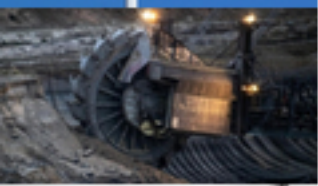
☯ **Les humains**

Les humains sont merveilleux.

Un peuple rempli d'allumés de toutes sortes. Et comme souvent avec Scales, il peut y avoir un fond de vérité cachée sous des tonnes de bullshit.

Les secoueurs de cristaux en accord avec les lignes de vie de la Terre, les électrosensibles, les réfractaires à la technologie, dans tout ceux qui se démarquent profondément du reste du troupeau, il y a certains individus qui ressentent confusément que quelque chose ne va pas.

Chez certains d'entre eux, rester trop longtemps dans une zone d'activation des puces 5G peut se révéler néfaste. Perte de mémoire, maux de tête, apathie, dépression. Rien de bien réjouissant.



Fabrice Bile ?

Fabrice Bile, enfant peu éthique d'Anaphi et scientifique doué capable de faire des expériences très poussées sur les dragons, capable de produire des hybrides entre plusieurs races de dragons ?

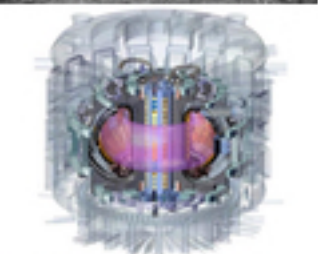
Balivernes !

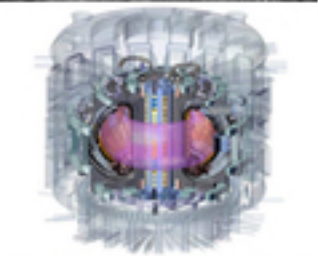
il n'y a que deux dragons sur cette planète capables de faire ça : Anaphi et Velkhan.

Velkhan a d'autres chats à fouetter et Anaphi ne va pas s'enfermer dans le laboratoire de l'un de ses frères.

Il a donc pris un de ses enfants, le plus banal possible et a passé un beaucoup de temps pour lui inculquer les connaissances nécessaires pour mener à bien la mission qu'il comptait lui confier ainsi qu'un passé entièrement fictif.

Il a aussi fait en sorte de supprimer le maximum de barrières morales et toute l'empathie qu'il pouvait avoir pour que rien ne vienne interférer avec les expériences qu'il aurait à mener.





Oui, c'est un lavage de cerveau en bonne et due forme avec implantation et suppression de souvenirs. Du Anaphi tout craché en somme.

Et la véritable mission qu'Anaphi voulait qu'il mène était comme d'habitude d'améliorer la recette des Sauriens. Créer une nouvelle race parfaite est son obsession depuis longtemps et il avait enfin la possibilité de mettre la main sur un nouveau matériel génétique de bien meilleure qualité.

Chaque individu créé a donc pour fonction première de tester de nouvelles combinaisons et comme mission secondaire de soigner Jordi.

Mais comme deux objectifs ne sont pas assez, Anaphi a aussi fait en sorte de modifier graduellement chaque individu pour qu'il puisse soigner d'autres dragons que Jordi. Le but est évidemment de se soigner lui-même à terme.

Mais comment Anaphi a-t-il pu mener les expériences sans mettre les pieds dans le laboratoire ? Il a établie une liaison télépathique très forte entre lui et Fabrice et les phases de sommeil paradoxal de Fabrice étaient peuplées pendant des mois par la psyché d'Anaphi. Il pouvait ainsi récupérer les résultats des recherches et donner ses propres instructions.

Suite à l'attaque sur la caverne, Fabrice a pu s'enfuir et errer quelques jours avant d'être récupéré par Anaphi. Celui-ci ne l'a pas abattu et fait disparaître le corps mais presque. Il lui a à nouveau effacé la mémoire et remis en place ce qui semble être son ancienne personnalité.

Le pauvre Fabrice, maintenant connu sous le nom de Marc Rey, honnête médecin retraité un peu fantasque et résidant en Floride. Ses principaux hobbies sont la spéléologie et le bénévolat dans des orphelinats dans le monde entier.

Anaphi a récupéré l'ensemble des résultats des expériences de Fabrice et veut les mettre à profit pour créer à nouveau des êtres supérieurs. Et se soigner par la même occasion.

Camille ?

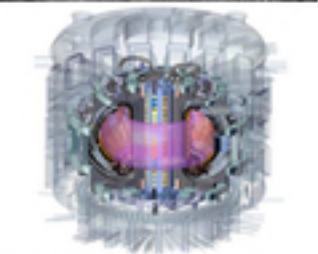
Camille est un être à part. Son ADN mélange plus ou moins harmonieusement celui des trolls (il y a toujours un passage entre la mère et l'enfant surtout quand elles sont surchargées de mana), le grand serpent des océans (Jordmungand), le grand dragon brun (Midgard), un dragon originel (Bokor) et des petites choses rajoutées par Fabrice sous la direction d'Anaphi.

Considérons d'abord qu'il s'agit d'un être qui a une forme humaine dans le début de l'adolescence.

Camille n'a pas de genre ou plutôt est totalement «gender fluid». Camille apparaît selon les cas sous la forme d'un garçon ou d'une fille. On arrive toujours à savoir de quel sexe il s'agit et on identifie toujours le fait que c'est Camille mais ça peut être un peu dérangent.

Camille ne parle pas. Pas suite à des problèmes physiques ou mentaux mais par choix. Camille ne s'adresse jamais à qui que ce soit depuis des années. En revanche, il y a clairement une communication empathique ou télépathique qui se produit puisqu'on arrive toujours à comprendre ce que Camille veut.

Camille n'a jamais montré de forme draconique. Cela ne veut pas dire que ce serait impossible mais personne ne connaît ses capacités. Sauf Vous puisque je peux vous les afficher pas plus tard que maintenant. Attention, il faut bien prendre en compte que ce sont ses capacités en tant que très jeune dragon partageant une partie du patrimoine génétique de trois grands dragons et de trolls.



Caractéristiques

Force 3, Endurance 3, Souplesse 3, Empathie 4, Mémoire 3, motricité fine 4, Perception 5,

Pouvoirs innés

Mode d'attaque (griffes) 4, Mode d'attaque (Mâchoire) 4, Mode d'attaque (Queue) 4, Magie draconique 4, Magie alchimique 4, Régénération 8, Vision nocturne 3, Polymorphie 10, Pouvoir inné (aura de régénération) 4(10)

Mais c'est quoi cette aura de régénération et cette valeur de régénération ?

L'aura de régénération est la conséquence directe des manipulations effectuées par Anaphi. Si le corps de Camille était réduit en poudres diverses et variées et qu'on les introduisait, au hasard, dans le corps d'un grand dragon, celui-ci pourrait rapidement récupérer

Sous forme vivante (pas en poudre), les effets de la présence de Camille peuvent se faire sentir à distance d'où le nom d'aura.

L'aura de Camille est permanente mais peut aussi être poussée beaucoup plus fort une fois par jour. La durée en minutes de cet effet augmenté est égale au niveau augmenté de ce pouvoir.

Le niveau d'aura peut être utilisé comme si les personnes à proximité comme si elles possédaient le pouvoir de régénération. Lorsque l'aura de régénération est poussée au delà du niveau 4, un résultat de blessure entraînant la mort est transformé en Coma. Camille possède automatiquement cette capacité grâce à son pouvoir de régénération.

L'utilisation de cette aura a les mêmes effets esthétiques qu'un sort non masqué. L'exposition prolongée à l'aura de Camille peut aussi avoir des effets plus importants. Les dragons peuvent ainsi profiter d'effets similaires à l'ingestion de coquille.

Durée	Génération
1h	arrière-arrière petits enfants
2h	arrière petits enfants
4h	petits enfants
8h	enfants
16h	grands pères

Les durées d'exposition à l'aura sont cumulatives. Il faut donc beaucoup de séances pour pouvoir en profiter.

Une fois que cette première étape à eu lieu, une exposition supplémentaire à cette aura amène à avancer dans l'âge comme pour l'ingestion de coquille à raison d'une exposition complète

Durée	Génération
2h	arrière-arrière petits enfants
4h	arrière petits enfants
8h	petits enfants
16h	enfants
32h	grands pères

Mais depuis quand les grands pères peuvent-ils croquer de la coquille ?

Ils sont rajoutés là par souci de simplicité mais pour eux les effets sont différents.

La première exposition ne fait rien d'autre que débloquent le potentiel de guérison du Grand dragon. En gros, la capacité à pouvoir être soigné par des expositions supplémentaires.

Chaque exposition supplémentaire va lui permettre de soigner des symptômes de la maladie.

Pour l'instant, seule Jordi a eu l'occasion de tester des effets similaires avec les injections opérées par Fabrice. Chaque injection avait l'effet de deux à trois heures d'exposition et la dizaine d'individus qui ont été utilisés dans son cas lui permet maintenant de commencer à voir quelques effets.



Elle est maintenant capable de se mouvoir normalement et n'est plus en train de mourir à petit feu. Mais le processus n'est pas achevé et elle aimerait bien pouvoir recommencer son traitement pour récupérer un peu plus de sa superbe.



Et maintenant ?

Tout ceci est bien joli mais c'est à vous d'en faire quelque chose qui s'adapte à votre campagne. Cela dit voici quelques éléments que nous considérerons comme intégrés dans la ligne «officielle» du site.

Les joueurs ont rencontré Camille et Greta lors d'une enquête dans des ZAD installées dans des zones soumises à l'influences des antennes 5G du Céleste. Cette enquête leur a permis de découvrir le réseau alternatif du Céleste et la façon dont fonctionne les cylindres. Ils ont décidé de ne pas tout casser mais de saboter les installations pour que le jour venu elles ne soient pas fonctionnelles.

Ils leur ont permis de fuir l'Europe. Une jeune arrière petite fille rebelle dragon noir les accompagne. Elle a un ou deux ans de plus que Camille et Camille a établi un lien télépathique assez fort avec elle. Ce dragon est régulièrement exposé à l'aura de Camille et est maintenant au maximum de son évolution.

Le grand dragon vert est au courant de l'existence de Camille et est resté suffisamment longtemps avec elle pour avoir franchi le premier palier d'exposition. Il étudie maintenant attentivement son corps que ce soit de façon magique ou technologique pour comprendre quelles sont les modifications qu'il a subi.

Il a lui même décidé que Camille et sa bande ne devaient pas être suivie par qui que ce soit et que personne d'autre que les joueurs ne devait être au courant de son existence.

