
TECHNOLOGIE

Un condensé

Par la Siroz Dream Team

Version électronique par GG

Table des matières

1	Les technomanciens isolés	3
2	Une géographie de la magie	6
3	Alchimie et technologie	10
4	Dragons, êtres magiques et génétique	20
5	Virtual Realities	26
6	La technologie des organisations draconiques	28
7	Saint-Dumas	36
8	Armes ++	40
9	Le choix des armes	44

1 Les technomanciens isolés

Résumer à la seule M&D le regroupement des technomanciens sur Terre est une erreur que ne doit commettre aucun joueur ni maître de jeu de SCALES. Bien que les technomanciens, de par leurs connaissances scientifiques et occultes, aient par définition envie d'être tranquilles, nombreux sont ceux qui cherchent une saine émulation en s'associant à d'autres technomanciens ou à d'autres être humains normaux.

La création d'un groupement de technomanciens

Vous ne trouverez ici aucune table aléatoire, aucun jet de dé à réaliser ; juste des décisions à prendre. La construction d'une organisation technomancienne (excusez le néologisme) est un travail de longue haleine si vous comptez créer quelque chose de cohérent. Puisque la technomancie n'existe pas dans la réalité, les quelques guides, explications et exemples qui suivent doivent vous permettre de décrire quelque chose de très facilement utilisable.

Le nom de l'organisation

En règle générale, le nom de l'organisation est plutôt fait pour cacher la vraie nature de l'organisation plutôt que de permettre à d'éventuels ennemis (dragons, autres technomanciens, etc.) de la repérer. On préférera donc des sigles au sens obscur (et certainement multiple), des noms rappelant une entreprise tout à fait normale, plutôt que des citations en latin ou des noms aux relents d'occultisme de bas étage (sans aller jusqu'au grand médium Mamadou ou jusqu'à l'association du crépuscule écarlate, on évitera tout ce qui contient de près ou de loin un mot associé à l'alchimie ou à la magie).

Dans de nombreux cas, l'organisation comporte une façade (le plus souvent une PME) qui porte un nom tout à fait normal, ainsi qu'un nom plus ésotérique qui n'est employé que très rarement (et uniquement par les membres les plus proches de l'étude des phénomènes magiques).

Les buts de l'organisation

Même si le simple fait de lancer des sortilèges est un acte particulièrement excitant, les technomanciens arrivent rapidement à trouver des motivations plus importantes à leurs études. Bien que le but ultime de tout bon technomancien primitif soit de transformer le plomb en or, les organisations de technomanciens ont des buts bien plus variés et souvent plus basés sur la technologie que sur la magie. En général, on estime (mais c'est un chiffre vraiment très sujet à caution) que l'action des technomanciens est à 75% technologique et à 25% magique.

Parmi les buts les plus souvent poursuivis, on peut citer l'immortalité, la prise de contrôle d'une sphère d'influence mondiale, la destruction d'une race ou d'un type de créature (bien que la M&D soit connue pour sa haine des dragons, rares sont les organisations qui considèrent la destruction de ces êtres magiques comme un but en soit).

Le nombre de membres

Avant de connaître le nombre de membres d'une organisation donnée, il faut établir auparavant les différents types d'individus qui la composent. En général, on appelle "membre", un individu qui connaît les buts réels de l'organisation ainsi que la nature magique du monde qui nous entoure. Ils sont souvent très peu nombreux. Les "em-

ployés" (même s'ils ne sont pas réellement les salariés des "membres") ne connaissent pas réellement tous les tenants et tous les aboutissants de l'organisation et peuvent réagir quelque peu chaotiquement à des révélations abruptes (du genre : "Les dragons existent", "Votre entreprise est dirigée par des magiciens alchimistes", etc...). On estime qu'une organisation comporte entre 1% et 5% de membres pour 99% d'employés. N'oubliez pas que ces "employés" peuvent, malgré leur qualité, travailler bénévolement si la couverture de l'organisation est, par exemple, une secte, une association ou un fan club.

Sources de revenus

Etudier les phénomènes magiques coûte cher et la plupart des organisations de technomanciens arrivent à obtenir des fonds assez facilement. Qu'ils obtiennent ces fonds de manière officielle (l'entreprise qui cache l'organisation vend aussi des produits tout à fait normaux) ou officieuse (racket, secte, opérations crapuleuses), les technomanciens regroupés en organisation ne sont que très rarement à court d'argent (ce qui n'est pas du tout le cas des isolés qui courent souvent après la moindre bourse ou la plus petite subvention).

De par la méthode utilisée, généralement peu orthodoxe pour obtenir de l'argent, et à cause des coupes claires dans leur budget, les regroupements de technomanciens ont souvent de gros problèmes avec le fisc des pays où ils agissent. Une grosse partie du budget est donc le plus généralement destinée à corrompre les administratifs du fisc afin que leur commerce douteux puisse continuer à exister. C'est d'ailleurs certainement pour cela que les non initiés pensent souvent avoir affaire à la mafia ou à un organisme criminel quelconque alors qu'il s'agit simplement d'un groupe de technomanciens.

Les biens matériels

Tout ce que possède l'organisation est utilisé, en tout ou partie, pour faire évoluer les buts de ses membres. La plupart des biens servent à cacher la vraie nature de l'organisation tandis que le reste est totalement construit ou développé pour permettre une meilleure étude des phénomènes magiques. Il

ne faut pas oublier que la technomancie est utilisable comme une science depuis à peine quelques dizaines d'années et que la phase de développement n'est pas encore tout à fait terminée. La recherche est la chose la plus importante pour la plupart des organisations décrites ici. Les laboratoires de recherches sont donc beaucoup plus nombreux que les usines.

Côté équipement, les technomanciens utilisent ce qui se fait de mieux dans les domaines qu'ils étudient. Dans tous les cas, l'informatique est toujours présente dans toutes les organisations. Pour l'armement, cela dépend vraiment des buts de l'organisation et de sa puissance. Certaines disposent d'un armement énorme simplement parce que leur QG se trouve aux Etats-Unis et il ne faut pas oublier qu'un pistolet en France est quelquefois plus difficile à obtenir qu'un fusil-mitrailleur aux USA. Malgré tout, les technomanciens utilisent rarement leur puissance de feu, tout simplement parce qu'ils redoutent avant tout d'être remarqués (aussi bien par les dragons que par les autorités des pays qui les accueillent).

Côté matériel ésotérique, les organisations de technomanciens possèdent souvent d'immenses bibliothèques où s'accumulent aussi bien des ouvrages de vulgarisation que de véritables ouvrages magiques anciens. De plus en plus d'organisations transforment ces données physiques en données informatiques bien qu'à chaque fois que cela se produit les risques d'erreurs se multiplient. Même si nombre de technomanciens aiment à chercher des informations dans de vieux grimoires, il est souvent plus facile d'analyser des informations sur ordinateur qu'au fond d'une cave humide.

Côté matières premières, les technomanciens ont certainement beaucoup de mal à trouver des organes de dragons et d'êtres magiques. Le plus souvent, ils achètent ces matériaux à des technomanciens vraiment isolés (solitaires donc) qui font du trafic d'organes leur principale activité. Certaines autres organisations préfèrent récupérer elles-mêmes ces organes en disposant de groupes de combat qui pourchassent les êtres magiques et les dragons à travers le monde.

Protection et surveillance

Même si les différentes organisations de technomanciens travaillent généralement sur des projets très différents, chacune garde cependant une part de son budget pour espionner ses concurrents ou pour, à l'inverse, limiter l'espionnage à l'intérieur même de sa structure. Cela ne va généralement pas plus loin qu'un simple espionnage industriel (ou une proposition de travail bien plus avantageuse pour les petits génies locaux) même si les assassinats, les attentats et les "accidents" mortels ne sont pas inconnus. Le tout est généralement parfaitement gardé secret, les autorités locales et la justice "humaine" étant bien loin de se douter de tout ce qui se trame là-dessous (la pire guerre technomancienne ne faisant pas plus de bruit qu'une agression dans le métro de New York).

Relations avec les autres organisations

Souvent paranoïaques, les dirigeants des organisations de technomanciens ont beaucoup de mal à entre en contact avec les autres organisations. Ils sont souvent pourchassés par des dragons et, dans une moindre mesure, par les gouvernements des pays qui les accueillent. Ils tentent donc de rester le plus solitaire possible, même si une association temporaire est souvent bénéfique et sans grand danger.

Les relations entre les différentes organisations sont toujours très tendues, risquant à tout moment de dégénérer en guerre froide ou en véritable conflit

armé si le pays le permet. Sectes surarmées, mercenaires à la solde de grandes entreprises, actions suicides de certains fanatiques soi-disant religieux sont autant d'armes utilisées fréquemment par les technomanciens pour régler leurs problèmes.

Il est rare que de tels conflits dégénèrent au point d'être remarqués par les médias mondiaux. Combien d'assassinats prétendument crapuleux, de meurtres isolés et d'incendies accidentels ont pour origine une guerre entre technomanciens ? Il faut d'ailleurs signaler à ce sujet que si les technomanciens n'ont que très rarement une puissance militaire énorme, leur richesse leur permet de monter de toute pièce une telle force afin de régler tous les problèmes auxquels ils peuvent être confrontés.

Relations avec les êtres magiques (dragons compris)

Même si l'essence même de leur magie vient du corps des êtres magiques vivants sur Terre, les technomanciens ne recherchent pas toujours leur destruction pure et simple. Malgré cela, les organisations de technomanciens sont souvent confrontées à des dragons ou à des êtres magiques vengeurs qui ont pour but ultime leur destruction.

Tout technomancien intelligent (c'est-à-dire tout technomancien vivant !) prendra donc bien soin de couvrir ses arrières chaque fois qu'il verra traiter avec un dragon ou avec un être magique, sous peine de se retrouver à son tour entre l'enclume et le marteau.

2 Une géographie de la magie

Le 8 décembre 1994, IS Space tirera un lanceur Titan à partir de son pas de tir privé de la Sierra Madre. Le satellite transporté sera un satellite de télévision de Catalyst Network.

CN a affirmé vouloir augmenter sa couverture mondiale jusqu'à couvrir en permanence 100% de la surface terrestre par un réseau de relais en orbite basse. Les satellites en question, au nombre de 82 à l'aboutissement du projet, auront des orbites d'une altitude comprise entre 500 et 700 kilomètres qui passeront toutes par le pôle et leur révolution s'effectuera en moins d'une heure. Le choix de tels orbites nécessiteront le remplacement annuel de 10% des relais suite à leur chute. Le coût officiel de cette gigantesque opération est de 14 milliards de dollars. Pour cela, CN s'est associé aux autres grands networks afin de leur faire profiter de sa technologie. On peut donc penser que d'ici peu, plus aucun point du globe ne sera dans une zone d'ombre et pourra communiquer avec le reste du monde.

AFP, 1er mai 1994 Penta Physics vient d'annoncer une révolution dans la technologie des détecteurs passifs. La firme américaine a en effet accompli une prouesse de tout premier ordre en réalisant un détecteur de particules légères, comme les neutrinos, pouvant s'affranchir de la lourde infrastructure nécessaire jusqu'à présent. En effet, ce genre de détecteurs devait être placé au fond de mines ou dans des piscines d'eau la plus pure possible afin d'avoir une chance de repérer ces particules pour qui l'épaisseur même de la Terre n'est rien. D'après les porte-parole de Penta-Physics, les nouveaux circuits réduiraient la masse du détecteur par un facteur 106. En théorie, ces détecteurs, après la fin de la phase d'expérimentation, pourraient sans problème être installés à bord d'avions ou de tout autre véhicule.

AFP, 30 avril 1994

...on peut raisonnablement penser que dès début 1995, grâce à Monitor, il nous sera possible de détecter sur Terre la moindre variation de la mana. Il sera donc possible de rechercher, avec une sensibilité encore jamais atteinte, les nœuds et les lignes de la mana. Sans compter qu'il sera également possible de repérer les positions et les mouvements des grands dragons.

HoudiNet, 1er mai 1994

Ca, ça craint un max...

Message attribué à Athabaska sur The Claw le 2 mai 1994

Ca, c'est pas sympa du tout, du tout...

Message attribué à Anaphi le 2 mai 1994

Quand les Dragons furent chargés de collecter la mana, ils s'y attelèrent avec zèle. On raconte que ce n'est qu'à partir du moment où l'homme était suffisamment civilisé pour concevoir des objets manufacturés qu'ils y emprisonnèrent la mana. Et avant ?

Les collecteurs ne se tournèrent pas les pouces durant des dizaines de millions d'années. Leur rôle

était de collecter la mana, donc, il la collectèrent. Mais ils ne l'emprisonnèrent pas. Ils la stockèrent en certains lieux, augmentant la densité de mana en certains points du globe. Vous connaissez tout de la mana et de sa viscosité si vous avez lu les règles de Scales. Sinon, retournez tout de suite les lire.

Qui dit augmentation de densité dit apparition de phénomènes bizarres autant qu'étranges comme

nous le verrons plus tard.

Ley lines

Pour ceux qui ont un minimum de culture, le concept de ley lines leur est familier. Pour les autres, ça risque de ne pas être aussi simple. La mana, malgré sa viscosité naturelle, ne s'étend pas en couche homogène sur la surface de la planète. Evidemment, ces différences de densité ne s'expriment que par des facteurs infimes, un peu comme la température du bruit de fond de l'univers que l'on peut séparer, mais uniquement au trente millionième de degrés près. Les fans de Hubert Reeves et d'astronomie sauront de quoi je parle. Les autres auront déjà sauté le paragraphe.

Néanmoins, si les technomanciens disposaient d'appareils suffisamment sensibles, ils seraient capables de détecter les infimes différences de densité de la couche de mana. Heureusement, en l'état actuel des travaux, ils ne le peuvent pas. Mais début 1995, cela risque d'être une autre histoire.

Ces anomalies prennent deux formes : les nœuds, des points géographiques de densité plus élevée, et les lignes, qui relient les points entre eux, les fameuses ley lines.

Omniprésentes dans la tradition celtique, les ley lines forment donc une sorte de matrice ou de tapisserie qui recouvre la surface de la planète. Nous ne le répèterons jamais assez, la différence entre la densité de mana sur une ley line et à côté est de l'ordre du négligeable pour qui n'a pas les instruments adéquats.

Mais à quoi ça sert ?

Les druides s'en servaient pour communiquer avec les dieux, pour se déplacer instantanément d'un nœud à un autre, pour passer à travers les murs et certains affirment même que les gigantesques monolithes utilisés dans les alignements et les menhirs ont été transportés ainsi, via les ley lines.

Ce ne sont évidemment que des légendes. Quoique... L'un des principes de base de Scales est que toutes les légendes sont plus ou moins réelles, au moins en ce qui concerne les créatures. Alors qu'en est-il des ley lines ?

Pour mieux comprendre, remontons le temps. Loin, très loin, il y a des millions d'années. Quand les dragons collecteurs stockèrent la mana, la concentration transforma une bonne partie de la réalité en modifiant certaines caractéristiques physiques. Les dragons entreposèrent la mana sur des terrains sûrs, les plus vieux de la Terre, les plis hercyniens, qui n'allaient pas bouger de sitôt. Ce sont, en France, les Ardennes, le Massif Central, le Massif Armoricaïn, les Vosges et, dans le monde, des chaînes aussi différentes que celles d'Asie centrale ou les Appalaches. Ces terrains étaient essentiellement granitiques et encore maintenant se distinguent des autres régions par une radioactivité naturelle franchement supérieure à la moyenne.

D'ailleurs, en aparté, on ne peut que sourire aux touristes allemands qui pour se protéger de Tchernobyl sont venus se réfugier en Bretagne et ont visité toutes les petites chapelles en granit, si mignonnes et si pittoresques. Et si radioactives.

Ce n'est sûrement pas un hasard si ces régions sont traditionnellement plus riches en créatures magiques de toutes sortes que le reste du monde. Les créatures se sont nourries de cette concentration de mana et ont prospéré autour. De même, les pyramides d'Égypte sont le siège de phénomènes bizarres autant qu'étranges : certains affirment sans sourire que l'espace des pyramides est plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur. Toujours est-il que les sondages sismiques et telluriques n'ont rien donné. Au fil du temps, la mana s'est diluée, évaporée. Mais les transformations induites aux roches, aux pierres, aux lieux mêmes sont demeurées.

Quelques effets induits

Parlons d'abord d'un fait réel et expliqué à propos de la gravité. Si l'on s'en tient à un fil à plomb pour déterminer une verticale, on a toutes les chances d'avoir faux à côté d'une montagne. La masse de la montagne est en effet telle qu'elle influe sur la mesure en attirant à elle le plomb du fil à plomb. Elle ne l'attire pas d'un mètre évidemment, mais elle le fait dévier de manière sensible, c'est-à-dire mesurable avec des instruments suffisamment précis.

C'est ce bon Lovecraft, qui n'a pas écrit que

des Cthuleries, qui a employé le terme de "Portes Induites" car certains lieux, après s'être fait imprégner de mana sont restés assez célèbres pour que le commun des mortels en ait connaissance. C'est ce terme que nous utiliserons nous aussi, simplement parce qu'il sonne bien.

Ces lieux se distinguent par l'une ou plusieurs des caractéristiques suivantes : la gravitation y est perturbée, le magnétisme terrestre y est perturbé (non, ce n'est pas la même chose, nous ne tenons pas sur Terre parce que nos chaussures sont aimantées), on y observe des phénomènes étranges et des disparitions énigmatiques y ont lieu. Ce sont également la plupart du temps des lieux de culte, très anciens, récupérés comme il se doit par la religion dominante une fois qu'elle est installée.

On dit tout et n'importe quoi sur les effets des Portes Induites et c'est au jeune dragon ou au technomancien en investigation de démêler le faux du vrai. En termes de jeu, tout sera expliqué dans les scénarios.

Par exemple, l'île de Pâques est le centre d'une anomalie magnétique considérable. Rappelons pour ceux qui l'ignorent que l'île de Pâques est un territoire chilien et que les habitants, en tant que chiliens, sont naturellement hospitaliers avec les étrangers. On ne comprend toujours pas dans quel but et avec quelle méthode de simples sauvages polynésiens ont pu ériger de telles statues. On ne sait toujours pas non plus quel en est le sculpteur de mauvais goût.

Un autre très bel exemple est Magnetic Hill dans le New Brunswick au Canada. La gravitation y est inversée : une voiture peut monter la colline sans faire fonctionner son moteur et sans que trois balèzes ne la poussent. Le magnétisme y est complètement perturbé. Une boule de caoutchouc remonte la colline, une canne en bois se relève et l'eau remonte une gouttière comme un saumon un torrent. Les rares témoins qui osent encore s'y aventurer ont le vertige, des douleurs et ont parfois l'impression d'être tirés en arrière par de grosses mains. Pas très loin, un village d'indiens a complètement disparu. Et les témoins ne fument même pas !

On ne parlera pas ici du triangle des Bermudes, même si tous les effets secondaires sont présents car la réalité est toute autre et semble mettre en

cause un grand Dragon.

Comment construire une pyramide ou un alignement de menhirs ?

D'abord, il faut un terrain. C'est ce que se sont dit toutes les civilisations qui un jour ou l'autre ont érigé de gigantesques structures pour adorer tel ou tel dieu. Selon toute hypothèse, ils avaient le terrain, puisqu'ils vivaient dessus et qu'en ces temps-là, la crise de l'immobilier ne faisait pas rage. Ensuite, il faut trouver plusieurs centaines de milliers de blocs de pierre de plusieurs tonnes et les rassembler, les déplacer, puis les empiler comme un grand Lego® de 6.500.000 tonnes.

Là, le problème se pose un peu plus. surtout que grâce aux dernières découvertes, on sait maintenant que les pierres destinées aux pyramides ou celles destinées au cercle de Stonehenge ont toutes été extraites à plusieurs centaines de kilomètres. Nous sommes à présent capables de découper puis de démonter un temple égyptien, puis de le remonter autre part si le cœur nous en dit ou s'il va être englouti par la construction d'un barrage. Mais il y a plusieurs milliers d'années, ce n'était pas le cas.

Certains scientifiques affirment que grâce à une main-d'œuvre gratuite se comptant en millier d'âmes, en utilisant des leviers, des poulies et des rondins, on peut construire un ensemble mégalithique. Mais dans ce cas, pourquoi ne pas construire de tels ensembles près des carrières ?

Une histoire de nœuds

La vérité est autre et il faut la chercher une fois de plus dans la tradition (qui a dit que Scales était un jeu de bourrin ?). Pour qui connaît les rituels et les formules, soulever un bloc de rocher de plusieurs tonnes est aussi simple que de soulever une vulgaire chaussure. Il suffit de se mettre autour à plusieurs, de placer ses doigts sous le bloc et de soulever ensemble en chantant. C'est simple et c'est exactement de quoi il s'agit. Mais ce serait virtuellement impossible si ces blocs de roches n'étaient pas déjà fortement chargés de mana. Car c'est bien la vérité. Toutes les roches qui ont servi à construire les alignements ou les gigantesques constructions viennent des terrains char-

gés de la mana concentrée par les dragons collecteurs. Le reste, leur transport et leur manipulation, n'est qu'un rituel alchimique de base qui a d'ailleurs malheureusement épuisé pratiquement toute la mana des blocs de roche. Il en reste sûrement encore, mais dans les gisements d'origine. Ces gisements, ainsi que la concentration de blocs chargés, que ce soit dans une pyramide ou dans un alignement, forment les nœuds de la matrice.

Les ley lines elles, se créent spontanément entre deux nœuds en suivant une ligne droite par un effet qui rappelle la capillarité. Les ley lines n'atteignent parfois pas leur but, c'est-à-dire le nœud opposé. Au fur et à mesure qu'elle progresse, la ley line s'amenuise en densité. Quand cette densité atteint celle du milieu ambiant, elle semble disparaître et se fondre dans le décor.

Tête de nœud

Certains nœuds sont plus agréables que d'autres et la mana y est pour ainsi dire orientée, comme des lignes de champ magnétique. Il y a des lieux qui génèrent l'appréhension, où l'on se sent mal à l'aise avec une envie irraisonnée de fuir, loin, vite. Par contre, d'autres endroits participent à l'épanouissement de tout votre être. Des endroits que l'on aimerait habiter. A l'heure actuelle, on ne comprend pas trop ces phénomènes, mais ils pourraient être en rapport avec la densité de mana et son orientation. La mana étant une énergie indispensable au développement de la vie, il serait normal que sa densité affecte les humains et les autres races animales ou végétales. Un surplus de mana procurerait du bien être, manque de mana serait peut-être catastrophique.

Si le projet Monitor aboutit, il sera également

possible d'étudier l'influence des ley lines sur l'utilisation de la mana lors du lancement d'un sort par exemple. Cette étude intéresse tout le monde, que ce soient les technomanciens ou les dragons.

Un point sur les kapelmètres, les mikrokapelmètres et autres détecteurs.

A l'heure actuelle, les détecteurs de mana, kapelmètres, du nom de leur inventeur, sont des instruments d'une taille considérable. Il existe pour l'instant une corrélation directe entre la taille du détecteur et sa sensibilité. Plus le détecteur est important, plus il est sensible, ce qui est le cas de n'importe quel détecteur, que ce soit un microscope ou un télescope. Plus c'est grand, plus c'est bon comme dirait l'autre.

Les mikrokapelmètres les plus miniaturisés, tiennent dans une grosse camionnette et ne peuvent donc pas être transportés dans une poche, voire dans un sac à dos, et leur sensibilité est tout ce qu'il y a de médiocre. Ils servent surtout à détecter de grandes explosions de mana, lors d'utilisation de sorts non masqués ou de la destruction d'un objet mana.

D'autre par, les kapelmètres extrêmement sensibles, comme les kapelmètres à balayage, ne peuvent pas, dans l'état actuel, être déplacés du tout. Ce sont de gigantesques enceintes qui sont capables de détecter la plus faible rémanence de mana. Ils sont en cela semblables aux microscopes à balayage, qu'on ne transporte qu'assez peu souvent dans une petite malette.

Quant à trouver dans un magazine d'électronique les plans d'un détecteur de mana fonctionnel, cela tient juste du pur délire. Pourquoi ne pas donner la recette de la pierre philosophale durant "La cuisine des mousquetaires" ?

3 Alchimie et technologie

Matériel informatique

Mémoire de masse

Vu l'intérêt que porte la M&D au traitement des données (centralisation et exploitation), il n'est pas étonnant qu'elle ait mis au point du matériel permettant de remplir ce rôle mieux que tout ce qu'on peut voir ailleurs. Les grands axes des recherches portaient principalement sur la rapidité d'accès aux informations. En effet, pour pouvoir utiliser au mieux la somme colossale d'informations recueillies de par le monde sur des sujets aussi divers que la propagation de l'hépatite B dans le continent asiatique, l'âge moyen des acheteurs de télévision rapporté à leur statut social ou la variation saisonnière du flux de mana d'un lieu en fonction de l'activité des êtres vivants dans son entourage, les systèmes classiques s'avèrent on ne peut plus limités.

Trois principes sont promis à des avenir brillants : le projet "SUPRA" utilisant les propriétés des supraconducteurs (Liaisons Jefferson et autre possibilité d'intégration de circuit à trois dimensions). Le projet "ANALOGY" visant à créer des supports de données analogiques : contrairement aux mémoires classiques qui ne contiennent qu'une suite de 0 et de 1, ANALOGY recherche des supports et des moyens de lecture permettant de stocker des données à variation continue. Enfin, le projet "POWER X" cherchant à tirer profit des prototypes d'ordinateurs optiques (voir plus loin) travaillant non plus en base 2 mais en base 8 (les chercheurs n'ayant pas encore réussi à atteindre la base 10).

Seul le projet "SUPRA" a dépassé le stade expérimental. La mise au point de supraconducteurs à hautes températures constitue pour la M&D un do-

maine prioritaire depuis environ 30 ans, d'où son avance très nette par rapport à ce qui est connu du monde extérieur. Cette avance ne se manifeste pas tant par la température d'utilisation (-47°C , alors que l'on connaît des matériaux supraconducteurs à $+23^{\circ}\text{C}$) que par la facilité de mise en œuvre.

Cette simplicité de fabrication a permis l'étude à grande échelle des supraconducteurs à haute intégration, et les résultats sont spectaculaires. L'inconvénient, si l'on peut le qualifier de tel, réside dans la nécessité de plonger les blocs mémoires dans un fluide réfrigérant (actuellement de la neige carbonique) en permanence. De plus, comme il s'agit d'un système dynamique, l'alimentation en courant électrique doit être continue. Inutile de dire que les salles où sont stockées les mémoires sont protégées contre les coupures de courant et que des sauvegardes sont effectuées automatiquement en permanence sur des supports plus classiques.

On peut noter également l'échec de l'IS-MOTOR (il y a de cela 5 ans) qui, cherchant une arme bactériologique contre les dragons, a fabriqué par manipulation génétique la bactérie Virul-3D.

Cette bactérie, totalement inoffensive, présente la particularité de pouvoir passer de l'état conducteur à celui d'isolant (et inversement) lorsqu'elle est soumise à des impulsions électriques. La stabilité de Virul-3D dans chacun de ces états est très grande : elle ne change d'état que lorsqu'elle est à nouveau soumise à une impulsion. Même lorsqu'elle se reproduit, sa descendance conserve son état. Cet échec pour la guerre bactériologique permettait d'envisager des débouchés gigantesques dans le domaine des mémoires de masse. La mise au point d'une structure d'accueil pour ces bactéries (dont l'espérance de vie est de l'ordre de 10 jours), ainsi que d'un fluide nutritif n'a pris que 6 mois aux chercheurs de PENTA-

PHARMACEUTIC. Le procédé permettant de limiter et contrôler la reproduction de ces cellules a, pour sa part, nécessité plus de quatre ans d'études. Les blocs mémoires réalisés avec Virul-3D possèdent un très haut degré d'intégration : environ 1 giga-octet par mm^3 . Cependant, le dispositif nécessaire à l'alimentation et à l'oxygénation des bactéries prend une place beaucoup plus importante : environ $15 \times 10 \times 5 \text{ cm}^3$ (volume minimum mais pouvant nourrir jusqu'à 2 cm^3 de Virul-3D). les blocs mémoires actuellement fabriqués contiennent 1000 giga-octet (Go) avec un temps d'accès plus court que pour les disques durs actuels.

Le milieu dans lequel évoluent ces bactéries est étudié de telle sorte que la population de Virul-3D sous forme bactérienne soit stable dans le temps. Comme toute bactérie, le Virul-3D peut, si son environnement devient défavorable s'enkyster sous forme de spore en attendant des jours meilleurs. Un bloc mémoire privé de son alimentation en fluide nutritif ne perd donc pas les informations qu'il contient, mais les bactéries s'enkystent progressivement, rendant l'accès à un certain nombre de données impossible. La revitalisation d'un bloc nécessite une opération délicate de trois jours.

Le procédé de revitalisation est tenu secret (environ 10 personnes sont capables de revitaliser un bloc). Cette propriété permet de doter les ordinateurs équipés de Virul-3D d'un dispositif appelé "autodestruction réversible" qui empêche toute personne non autorisée à se servir des données stockées pendant très longtemps. Chaque ordinateur ainsi protégé nécessite un "rituel" (appelé procédure d'alimentation) de mise en route à effectuer périodiquement pour que l'alimentation du bloc soit maintenue.

Si l'alimentation s'interrompt, l'ordinateur perd progressivement les données stockées en 20 minutes environ. Les micro-ordinateurs portables employés lors des missions à haut coefficient de risque sont tous équipés de dispositifs de cette nature. Suivant la confiance dont bénéficie l'agent, la procédure d'alimentation peut ou non lui être indiquée. La fréquence de cette procédure varie également en fonction de la mission : de trois heures pour les opérations de dépeçage effectuées par le Labo (procédure d'alimentation inconnue des exécutants) à une journée pour les agents infiltrés de

l'opération Gestalt Therapy. Aucun agent de terrain ne connaît la procédure de revitalisation.

Ordinateurs

En ce qui concerne les unités de traitement (les ordinateurs proprement dits), le facteur limitant l'évolution n'est pas tant matériel que théorique. Les technologies actuelles sont en effet très rarement utilisées à leur plein potentiel car les théories de programmation ne savent pas tirer partie des possibilités offertes.

Deux découvertes principales sont cependant à noter : la programmation non linéaire et les ordinateurs optiques.

La technique des ordinateurs multiprocesseur déjà largement utilisée dans les machines du commerce, a également été notablement amélioré et les micro-ordinateurs (réservés aux cadres de la M&D) ne se contentent pas d'un coprocesseur mathématique, mais fonctionnent avec une matrice de 9 micro-processeurs interconnectés permettant, grâce aux programmes mis au point par IS-WARE, un gain de temps de traitement de l'ordre du facteur 100. Il est à noter que la prouesse réside plus dans le génie logiciel que dans le matériel.

Cette avancée fantastique dans le domaine algorithmique (la programmation non linéaire posait en effet d'énormes problèmes théoriques à toutes les sommités de l'informatique) est due exclusivement au hasard et à un petit génie, Howard O'Brien, qui fut découvert par Melrose Pendergast alors qu'il avait réussi un programme utilisant pleinement les possibilités d'un ordinateur quadri-processeur. Ce jeune homme (22 ans), abreuvé de télévision et de comics, cherchait à commercialiser sa découverte lorsque Melrose le découvrit et fut impressionné par les prouesses de son programme de jeu. Il en référa immédiatement aux cadres d'IS-WARE qui s'empressèrent de l'embaucher avec une clause d'exclusivité des plus restrictives. Les connaissances d'Howard dans le domaine des contrats de travail avoisinant le zéro absolu et le salaire mensuel dépassant de beaucoup toute la fortune accumulée par Howard en l'espace de 22 ans, l'affaire fut vite réglée. Cependant, Howard étant un autodidacte, il lui a été impossible d'expliquer sa méthode en termes compréhensibles.

sible par les savants (il employait des termes tels que "feeling", "instinct" et autres termes du même genre), mais sa réalisation fut décortiquée et permit d'ébaucher la théorie actuellement utilisée par la firme. On déplore la mort de Howard, qui s'est tué dans un accident au volant de sa Ferrari trois jours après l'avoir achetée (et un mois après son embauche).

Tout au moins ceci est la version officielle de l'histoire. En effet, bien que brillant bidouilleur, Howard O'Brien n'a jamais été un génie (et de beaucoup). La découverte est le fruit de l'intelligence très supérieure d'Athabaska. Melrose a réussi à monnayer cette découverte (bien qu'elle ne concerne pas directement son domaine de prédilection). Comme il eût été invraisemblable que ce soit Melrose qui la transmette à la M&D, un jeune hacker a servi d'intermédiaire. Pour que cette découverte soit crédible, il a bien fallu le mettre un tant soit peu dans la confiance. Rien de bien compromettant pour Athabaska, mais le rôle de Melrose parut assez bizarre à Howard. Ce n'était pas une flèche, mais se voir proposer par un inconnu un contrat fabuleux sans aucune contrepartie a de quoi rendre soupçonneux n'importe qui. Howard s'est donc douté qu'il disposait d'un moyen de chantage sur Melrose. Au lieu de profiter des avantages acquis par le contrat, il a voulu obtenir plus en faisant chanter Melrose. Cependant, Athabaska n'étant pas disposé à perdre un allié tel que Pendergast, il avait pris la liberté de surveiller très étroitement Howard et au premier signe de déviance, il a choisi d'agir au mieux de ses intérêts.

Autre domaine de recherche, les ordinateurs optiques ne donneront a priori jamais des résultats comparables aux unités de traitement basées sur l'électricité. En effet, la taille minimum des composants est limitée par la longueur d'onde de la lumière, ce qui rend théoriquement impossible l'obtention du degré d'intégration des microprocesseurs électroniques. Cependant, la nature du traitement du signal est totalement différente. L'optique non linéaire, qui est utilisée dans la fabrication des prototypes d'ordinateurs optiques, ne travaille en effet pas en base 2, mais actuellement en base 8, ce qui permet un accroissement considérable de la vitesse de traitement. De plus, si l'on considère qu'il est possible d'utiliser les divers composants actifs

pour traiter simultanément plusieurs signaux (qui n'utilisent pas la même fréquence), on aboutit à des avantages auxquels il est difficile de dire non. Le prototype actuel remplit une salle de 100 m dans les locaux de PENTA-PHYSICS, et est considéré comme l'ordinateur le plus puissant du monde. Les problèmes non encore résolus concernent la mémoire et l'interconnexion des différentes longueurs d'ondes utilisées. Actuellement, il n'est pas possible d'échanger directement des informations issues de différentes fréquences par voie logicielle. Ce prototype ne sera véritablement exploité à son plein potentiel que lorsque ce problème sera résolu.

Réalités virtuelles

Dans ce domaine, la M&D comme Athabaska sont très en avance sur la société "civile". Les motivations de ces deux pôles technologiques sont différentes, mais les résultats sont pratiquement identiques.

Ainsi, une partie relativement restreinte des deux réseaux (HoudiNet et The CLAW) est utilisée pour la mise au point de systèmes de communication en réalité virtuelle. Les recherches actuelles sont orientées vers une interface humain/ordinateur pouvant s'affranchir de tout moyen de saisie. La possibilité de piloter l'ordinateur par la pensée serait en effet une avancée considérable dans le domaine informatique et pourrait conduire à des applications beaucoup moins honorables mais profitables (lecture de la pensée, espionnage, ...). Dans cette optique, la Fujitsu (société japonaise liée à IS-WARE) a lancé un programme d'étude. Après dix-huit mois de recherche, les résultats semblent prometteurs. En effet, il semble possible de décoder les pensées directement liées à la parole. Avant de prononcer un mot, les ondes électriques émises par le cerveau prennent une configuration particulière qui permettront peut-être, après analyse, de devancer la parole de quelques fractions de secondes. Les chercheurs n'ont découvert pour l'instant que les schémas émis avant la prononciation de quelques voyelles. L'application actuelle réside dans un programme d'accroissement de réflexes rudimentaires. L'activation de certains sous-programmes utilisés en situation critique (fuite principalement) peut être commandée par la pensée (une phrase mnémotech-

nique contenant les voyelles clefs dans un ordre spécifique est pensée par l'opérateur, déclenchant le sous-programme de façon prioritaire).

Ce qu'il est convenu d'appeler combinaison virtuelle est actuellement le moyen le plus fidèle de retranscription de l'univers généré par ordinateur. Les derniers modèles sont composés par plusieurs appareillages.

Tout d'abord, un casque, permettant la visualisation binoculaire (vision en relief), l'écoute stéréophonique et l'interface précédemment décrite d'accroissement des réflexes. Ensuite une combinaison, composée de capteurs de position (permettant d'analyser les mouvements de l'utilisateur) et de chambres de pression, qui simulent les contacts entre l'opérateur et l'univers virtuel. Pour les dispositifs les plus perfectionnés, il existe des balançoires "deux axes", permettant de modifier la position spatiale de l'individu. Cet appareillage permet à l'utilisateur de se retrouver dans n'importe quelle position (tête en bas, allongé, . . .), mais oblige une fixation rigide au niveau du bassin pour maintenir l'opérateur. Ces dispositifs mécaniques ne peuvent malheureusement pas simuler les accélérations, ni les odeurs.

Pour s'affranchir de la balançoire "deux axes" et de sa fixation contraignante, il est théoriquement possible d'adapter un dispositif de stimulation électrique de l'oreille interne (siège du sens de l'équilibre). Cependant, cet appareillage devant être implanté dans le crâne de l'individu, pratiquement personne n'a souhaité bénéficier de cet avantage technologique (de plus, les logiciels sont très rarement conçus pour tenir compte de ce dispositif). Pour les quelques enthousiastes ayant subi l'intervention chirurgicale, il a été nécessaire de modifier l'équipement traditionnel. En effet, l'utilisateur recevant des informations virtuelles quant à sa situation a tendance à modifier sa position pour retrouver l'équilibre, ce qui l'amène fréquemment à tomber. Une piscine expérimentale a été mise en service pour recevoir les précurseurs virtuels. Leur équipement a été rendu étanche. Les cobayes ont tendance à vouloir rester plus longtemps dans les univers virtuels mis à leur disposition. Les psychologues cherchent à savoir si cette tendance peut être néfaste à long terme (phénomène d'accoutumance aux stimulations électriques).

Il est à noter que pour les applications courantes, des lunettes de visualisations peuvent remplacer le casque (la restitution stéréophonique et les accroissements réflexe n'étant pas toujours nécessaires). De même, lorsque le retour des informations sensorielles n'est pas nécessaire, des équipements légers (bracelets, caméra visualisant les mouvements de l'opérateur, . . .) peuvent remplacer la combinaison complète.

Matériaux alchimiques

La combinaison de deux branches a priori très différentes du savoir humain, à savoir la chimie des matériaux et l'alchimie, a permis la mise au point de nombreux matériaux aux propriétés très intéressantes dans de très nombreux domaines. La relative nouveauté de ces techniques fait qu'actuellement très peu de matériaux sont parfaitement maîtrisés. On peut cependant citer le NegaDraco, l'Absorbat, les whiskers argentés, les thermytes et les cellules thermo-voltaïques.

NégaDraco

Un des projets prioritaires de recherche en matière de contre-espionnage a été de trouver un dispositif permettant de contrer les dragons sur leurs possibilités (réelles ou imaginaires) d'espionnage magique.

Le projet "Total Black-out" visant à la mise au point d'annihilateur de sorts n'a, à ce jour, donné que de "médiocres" résultats. Cependant, cette médiocrité ne provient pas de l'inefficacité du matériel (qui donne de très bons résultats) mais de la difficulté et du prix de revient dudit dispositif.

Actuellement, le matériau utilisé dans ce projet (appelé par les chercheurs NegaDraco) est réalisé par un mélange de technologies de pointe (les aérolithes sol-gel) et d'alchimie. Depuis la découverte des sels de dragon (voir le livre de base), les propriétés magiques de cette matière ont été étudiées avec zèle. On s'est rendu compte qu'une poudre submicronisée (dont la taille moyenne des grains est inférieure à 1/10ème de micron) répandue de façon très homogène sur une surface bloquait les flux de mana. Mais pour être efficace, cette couche de

sel de dragon doit être la plus homogène possible. Les alchimistes ont donc fait appel aux spécialistes des matériaux du groupe M&D. Leur collaboration a abouti, après six mois d'errance, au NégéDraco actuel. Ce matériau exceptionnel se compose à 90% de vide, 5% de sel de dragon et le reste 5% comme vous pouvez le calculer) de silice. Le procédé de fabrication nécessite la réalisation d'un sol-gel (sorte de gelée) de silice, réalisé par une solution de distillat de sang de dragon. Cette gelée doit être séchée (afin d'obtenir le sel de dragon) d'une façon très particulière : par séchage hyper-critique. Ce procédé, fort bien maîtrisé pour les solvants à base d'alcool, fut LE problème principal. Le sol-gel doit en effet être porté à 900°C sous une pression de 500 bars, et cela pendant environ 3 heures par dm³ de matériau.

Comme la source principale de sang de dragon reste encore le dragon féérique (de part sa relative faiblesse), mais qu'un dragon féérique ne permet d'obtenir qu'un litre de sang, la salle secrète du siège de PENTA-PHYSICS isolée par NégéDraco a nécessité le fluide vital de 20 dragons et quelques centaines d'heures de séchage. Cette technique est cependant totalement fiable, à tel point que lors de la mise en service de cette salle, les administrateurs qui y travaillaient ont subi de graves lésions (sur les cinq personnes employées par le projet, on espère pouvoir maintenir en état végétatif M. Jenisson, ses quatre collègues n'ayant pas eu sa "chance"). L'explication, trouvée après ce tragique incident, résulte dans le fait qu'il est impossible de survivre bien longtemps dans un environnement totalement privé du flux de mana qui baigne la Terre. Or, pour la fiabilité du projet, il avait été estimé que les personnes officiant dans cette salle devaient y rester pour que les renseignements qu'elles détenaient ne puissent en aucun cas filtrer. Après deux jours d'isolement complet, les cadres furent pris de maux étranges : vieillissement accéléré des tissus, perte de cheveux et de mémoire... Transportés d'urgence à l'infirmerie interne du bâtiment, leur état ne s'est stabilisé qu'au bout d'une semaine.

Après cette fâcheuse démonstration de l'efficacité du matériau, certains chercheurs ont étudié les effets physiologiques d'un isolement complet sur les organismes vivants en se contentant pour l'instant de souris comme cobayes. Dans un stade ul-

térieur du plan d'expérience, il est prévu d'étudier les effets de cet isolement sur les dragons, mais ce projet (Dragon's Hold) n'a pas encore commencé (faute d'individu vivant pour subir les expériences).

Absorbat

Un autre matériau très intéressant est l'Absorbat. Cette substance est en effet complètement imperméable aux rayonnements électromagnétiques. En d'autres termes, aucune radiation, que ce soit de la lumière, des rayons X ou des ondes radios, ne peut traverser une plaque d'Absorbat.

Ce matériau, réalisé à partir d'écailles de dragon noir (75% issues du dos, 24% du ventre, 1% d'écailles recouvrant les poches à venin), de cuivre et de palladium, revient assez cher. Un cadavre d'enfant dragon permet la réalisation d'une quantité d'Absorbat suffisante pour recouvrir 100 m, et il reste beaucoup d'écailles ventrales. Tous les constituants doivent être dissous dans un bain d'acides (nitrique et perchlorique). La solution obtenue est séchée à haute température et on obtient une poudre très fine totalement noire.

Suivant le procédé utilisé pour sa mise en forme, l'Absorbat peut également servir de "piège à radiation". Dans ce cas, il ne réfléchit qu'un dix millième des rayonnements qu'il reçoit et la structure en nid d'abeille utilisée atténue également très fortement les ondes sonores. Aussi, de très nombreuses applications s'avèrent envisageables. On peut, par exemple, l'utiliser pour recouvrir des avions qui seront alors véritablement invisibles, pour des containers à matériaux radioactifs (très utiles pour les micro-piles atomiques actuellement à l'étude), etc. Cependant, la difficulté d'approvisionnement en cadavre de dragon noir empêche son essor dans des applications courantes. Voir également à ce sujet le chapitre Mathématiques appliquées.

Whiskers argentés

Les whiskers argents sont des micro-fibres utilisées pour le renforcement structural de matériaux classiques. Ce matériau est composé d'écailles de dragon argenté et de carbure de silicium. Il se présente sous forme de fibres de 10 microns (millième

de millième) de long pour un micron de diamètre. On les utilise généralement mélangés à une matrice métallique (10% de whiskers, 60% de métal). Dans ces proportions, ils permettent d'augmenter la dureté d'un facteur 100 et la résilience (résistance au choc) d'un facteur 10. Les whiskers argentés sont plus durs que le diamant. Ce matériau est actuellement utilisé pour le blindage de certains véhicules légers, permettant d'obtenir un blindage important sans accroître le poids du véhicule, d'où des performances en vitesse et en maniabilité très intéressantes, pour certaines pièces des turbines de moteur d'avion (la résistance thermique étant également augmentée) et des travaux sont effectués afin de fabriquer des tenues pare-balles.

Cette dernière application n'est pas totalement fonctionnelle, car les whiskers n'agissent avec efficacité que lorsqu'ils sont noyés dans la masse d'un matériau solide. D'autres recherches sont poursuivies afin d'obtenir des fibres de dimensions plus importantes (fibres argentées) permettant le tissage, mais elles n'ont pas encore totalement abouti. On peut toutefois réaliser de tels tissus blindés de manière unitaire, mais la production industrielle n'est pas encore envisageable.

Un budget énorme est alloué aux chercheurs de ce projet. En effet, les quelques prototypes de vestes réalisés en fibres argentées s'avèrent 10 fois plus efficaces que les meilleures tenues en Kevlar, tant contre les balles que contre les chocs engendrés par le combat au corps à corps.

Ces vestes, qui ne gênent pas trop les mouvements, donneraient alors une chance supplémentaire au personnel du Labo lorsqu'il se trouve confronté directement à un dragon.

On peut noter toutefois que les prototypes actuels comportent un inconvénient majeur : si le tissu est endommagé (par un choc, une balle ou autre), les fibres qui se détachent, étant très dures et très fines, se comportent comme autant d'épingles. L'utilisateur se voit alors transformé assez rapidement en viande attendrie, s'il n'ôte pas sa combinaison très vite. La sensation éprouvée dans une telle situation n'est pas plus agréable qu'être recouvert de cactus (aux dires du malheureux utilisateur qui a vécu cette expérience).

A noter l'existence d'équipes du Labo nommées "commando expérimental" utilisant des

plaques renforcées aux whiskers argentés comme protection (très efficace lors des combats à distance, mais limitant fortement l'efficacité au corps à corps).

Thermytes

Les thermytes forment une famille de matériaux isolants très résistants aux températures extrêmes. Le matériau de base est l'amiante à laquelle on ajoute en proportion plus ou moins importante de l'œsophage de dragon rouge et/ou de la langue de dragon blanc.

Une propriété assez étrange de cette famille de matériaux a été découverte lors des essais : les propriétés d'isolation sont exceptionnelles jusqu'à une valeur seuil, appelée température critique, puis s'effondrent brutalement en l'espace de quelques degrés.

A cette température, le matériau perd sa souplesse (faibles températures) ou se liquéfie (hautes températures) et sa conductibilité thermique s'accroît très rapidement. Le gros problème vient de la détermination de cette température critique. Elle varie en effet très fortement d'un échantillon à un autre et, au sein d'un même échantillon, des fluctuations importantes sont possibles. Les transformations chimiques engendrées par le passage de la température critique étant irréversibles, il n'est pas possible de déterminer ce seuil exactement pour chaque échantillon fabriqué. Les différentes thermytes sont donc caractérisées par une température critique de sécurité (appelée Tcs) qui est déterminée statistiquement. Cette température est en deçà de la température critique de 95% des thermytes de même composition. Lors de tout dépassement de la température critique, les statisticiens remettent à jours les chiffres (un formulaire est à la disposition de tout utilisateur de thermyte pour signaler un tel incident).

La langue de dragon blanc lorsqu'elle est utilisée permet au matériau fabriqué de conserver sa souplesse jusqu'à de très basses températures (Tcs de -210°C à -1250°C suivant les proportions de langue dans la préparation) tout en isolant de manière remarquable. Des gants en thermyte blanche permettent à un utilisateur de travailler pendant environ une heure, les mains plongées dans un

bain d'azote liquide (-196°C) sans en ressentir la moindre gêne.

L'œsophage de dragon rouge permet quant à lui de fabriquer un isolant pour les températures très élevées (Tcs de 1000°C à 1500°C)

On suppose que d'autres parties de dragon pourraient également convenir, mais le problème posé par la détermination de Tcs a conduit très rapidement les chercheurs à standardiser au maximum toutes les préparations afin de pouvoir utiliser le matériau sans trop de risques. En effet, un incident qui survient aux températures d'utilisation normale de ces matériaux occasionne de très sérieuses lésions.

Cellules thermo-voltaïques

La mise en évidence de propriétés électriques très particulières dans les canines de dragons bleus a incité les chercheurs à créer des matériaux utilisant cette composante pour divers usages (supra-conducteurs, semi-conducteurs, ...).

Le Germaniure de dragon est le meilleur résultat des travaux qui ont découlé des divers plans d'expérience mis en place pour ces études. Le Germaniure de dragon (matériau composé à 47,5% de germanium et 52,5% de canine de dragon bleu) en combinaison avec le silicium forme un thermocouple au rendement inégalé. La découverte de ce couple de matériau a permis la recherche de nouvelles applications pour la conversion thermoélectrique.

La conversion thermoélectrique (transformation de chaleur en électricité) est déjà largement utilisée dans le domaine spatial, où il est nécessaire de fabriquer de l'électricité dans un volume réduit, et pour les stations météorologiques isolées où il est impensable de raccorder les instruments de mesure à un réseau. Cependant, les cellules classiques de conversion, qui utilisent la décomposition d'éléments radioactifs comme sources de chaleur (ce qui rend un enrobage de plomb indispensable) ne peuvent pas fournir de puissance importante.

Le thermocouple Germaniure silicium, associé à une pastille de strontium 90 (radioélément assez courant) forme un générateur de haute puissance de taille réduite. Il doit cependant être équipé d'un container étanche aux radiations. Pour les appli-

cations courantes, une chape de plomb est tout à fait satisfaisante. Pour des applications nécessitant un poids minimum, il est possible d'enfermer la pastille de strontium dans une fine gangue d'Absorbat (voir plus haut). Ce générateur (quel que soit l'isolant utilisé) est appelé une cellule thermo-voltaïque.

Les caractéristiques de ces cellules sont les suivantes :

- Masse : 80 g, 4 kg pour le modèle à chape de plomb.
- Tension nominale : 15 V
- Intensité maximale : 3 A
- Durée de vie : 5 ans.

Le principal inconvénient provient du rendement même de ces cellules. Il est en effet nécessaire d'utiliser en permanence le courant fourni par la cellule pour dissiper la chaleur des réactions nucléaires qui se produisent au sein de la pastille de strontium. Les cellules thermo-voltaïques sont en général équipées d'un circuit auxiliaire (constitué par une résistance) qui fonctionne comme un radiateur. Il est donc imprudent d'utiliser ce type de générateur pour alimenter des dispositifs d'espionnage à fonctionnement discontinu (l'installation serait détectée par tout moyen de vision infrarouge).

Mathématiques appliquées et autres recherches

L'émergence de nouvelles théories mathématiques a permis à de nombreuses recherches précédemment bloquées d'aboutir à des résultats exploitables.

Mise en équation des turbulences

Les turbulences, phénomènes physiques très répandus, ont depuis toujours constitué le problème numéro un de l'évolution de la mécanique des fluides. Tout mécanisme en contact avec un gaz ou un liquide peut provoquer des turbulences. Le pourquoi de ce phénomène n'a jamais été expliqué, et sa complexité est telle qu'aucune modélisation satisfaisante n'avait pu être proposée. Grâce à la géométrie fractale, on parvient maintenant à mettre en

équations le mouvement des fluides au sein d'une turbulence.

Cette révolution dans le domaine de la modélisation mathématique est encore une exclusivité de la M&D. Les équations, mises au point il y a trois ans, ont déjà permis de résoudre quelques problèmes pratiques très utiles pour la motorisation : la propulsion silencieuse de sous-marins et la réalisation d'hélices d'avion pouvant atteindre des vitesses supersoniques.

Les divers systèmes actuels de localisation de sous-marins sont basés sur le bruit des hélices lorsqu'elles provoquent des turbulences (détection passive) ou par la réflexion d'ondes sonar sur la coque du sous-marin (détection active). Grâce aux équations de Liehman – Mandelbrot (équation des turbulences), il a été possible de construire un système de trois hélices à géométrie variable, dont la vitesse de rotation instantanée ainsi que l'inclinaison des pales sont gérées par ordinateur. Ce dispositif produit des interférences destructives, empêchant le repérage par détection passive lorsque l'observation se fait hors du "cône parasite". Le cône parasite, situé dans le prolongement de l'axe des hélices, d'ouverture très faible ($5^{\circ}15'$ d'angle au sommet) est une zone où l'on observe alternativement des bruits intenses et des silences. Cependant, tout pilote suffisamment qualifié est à même de ne pas conserver la même orientation trop longtemps, rendant par là même toute localisation improbable et très difficile.

La complexité de gestion des vitesses de rotation (variant très souvent) et les fréquents changements de géométrie des hélices ne permettent pas d'installer ce dispositif de propulsion sur des bâtiments de grande taille. Mais des sous-marins de poche dotés de ce dispositif de propulsion et recouvert d'Absorbat se révéleraient être totalement indétectable par un observateur (quel qu'il soit) situé plus haut que lui. Si une observation visuelle (par un serpent de mer par exemple) était faite par-dessous et à des profondeurs inférieures à 100 mètres, il serait possible de voir une tache noire. En dessous de cette profondeur, l'absence de luminosité rend impossible toute observation (même par sonar) si le sous-marin se contente d'utiliser des moyens de détections passifs. Malgré l'impossibilité technologique, un prototype disparut semble

avoir subi les attaques d'un serpent de mer alors qu'il naviguait à plus de 100 mètres de profondeur. Les coïncidences peuvent exister.

En ce qui concerne la motorisation des avions, les hélices présentent un rendement très nettement supérieur à celui des réacteurs. L'inconvénient des hélices résidait dans l'impossibilité technologique de donner aux pâles une vitesse supersonique (à cause principalement des contraintes mécaniques induites par les turbulences). Les équations de Liehman – Mandelbrot combinées aux capacités informatiques de la M&D permirent de réaliser des hélices qui ne sont pas soumises à cette limitation. Grâce au rendement supérieur de la propulsion par hélices, il est maintenant envisageable de réaliser des petits avions supersoniques très maniables. En effet, la maniabilité étant fonction de la masse de l'appareil, si la propulsion nécessite d'une part un moteur moins lourd, d'autre part une moins grande quantité de carburant, il devient possible de réaliser les avions dont rêvent les militaires depuis très longtemps. Jusqu'à présent, aucun projet officiel n'utilise ce type de propulsion.

Le chaos des zèbres

Comme très fréquemment dans la recherche appliquée, des travaux effectués dans un domaine permettent la réalisation de projets sans rapport direct avec l'objet de l'étude. Un exemple frappant de ce phénomène est illustré par le "Natural coat".

A l'origine, des zoologues s'interrogeaient sur la diversité des motifs présents sur la fourrure du zèbre. En effet, bien que tous les zèbres présentent un aspect général similaire, aucun individu ne possède les mêmes rayures. Cette particularité n'étant pas spécifique aux zèbres (tous les mammifères à pelage "camouflé" présentant à des degrés divers cette caractéristique), de nombreux chercheurs ont tenté de modéliser ce "hasard prévisible". La théorie du chaos ayant donné les moyens théoriques d'analyse, il suffisait de rechercher des réactifs pouvant produire ce même genre de résultats. Après maintes tentatives infructueuses, la mise au point de deux réactifs complémentaires a donné un premier indice. Ces deux réactifs, incolores, produisent des irisations rouges et bleues lorsque l'on met en contact l'un et l'autre. Ces irisations se mo-

difient pendant environ deux à trois heures avant de se stabiliser dans ce qu'il convient d'appeler un équilibre. Cependant, quelles que soient les précautions prises pour reproduire exactement une expérience, l'état final n'est jamais le même. Pour les zoologues, leur problème était résolu, et ils n'ont pas poussé plus avant les expériences.

Cependant Arthur Keenan, un enthousiaste parmi les expérimentateurs, trouva les motifs colorés obtenus par les réactions si jolis qu'il travailla à ses moments perdus à enrichir la palette de réactifs, mettant au point, en l'espace d'un an, une dizaine de réactifs. Les réactions obtenues en mélangeant plus de deux réactifs étaient encore plus splendides, bien que moins contrastées. Plus le nombre de réactifs utilisés était important, moins les contrastes étaient marqués, mais le résultat final était composé de dégradés progressifs d'une teinte à une autre du plus bel effet.

Arthur continuerait probablement à jouer avec ses " peintures chaotiques " comme il les appelle si un cadre, Williams Chessapick, n'avait découvert ses boîtes de pétri aux motifs étranges. D'esprit plus pratique le fantasme Arthur, il pensa qu'il était possible de tirer parti de cette découverte. Ainsi naquit le projet "Natural coat" visant à la réalisation de peintures de camouflage véritablement efficaces. Lorsqu'il défendit son projet, il fut accueilli comme un marchand de peinture écossaise, mais vu l'état d'avancement du projet, il parvint néanmoins à obtenir des fonds pour subventionner les recherches d'Arthur. Ainsi, fut mis au point la première génération de peinture de camouflage. Cette peinture multicomposant, actuellement produite en quantité limitée, permet de peindre des bâtiments ou des véhicules. On choisit les différents constituants en fonction de l'environnement dans lequel doit évoluer l'objet peint. Chaque constituant ressemble à une laque incolore qui si elle est déposée sur une autre couche de Natural Coat, commence à se colorer. Les couleurs sont stabilisées au bout de 24 heures. Si le résultat ne donne pas satisfaction, il est toujours possible d'ajouter une nouvelles couche (complète ou partielle) pour élargir la palette de teintes obtenues.

L'avantage principal de ce type de camouflage réside dans l'absence totale de reproductibilité des motifs obtenus. Grâce à ceci, il est totalement

impossible de localiser les installations ou appareillages camouflés à l'aide de ces peintures par un système de traitement d'image automatique.

Il est également très difficile pour un observateur humain de les repérer à longue distance. Même des surfaces très étendues (piste d'atterrissage par exemple) peuvent être dissimulées aux investigations satellites traditionnelles. Grâce à cette peinture, l'absorption thermique est également limitée, ce qui rend les photos infrarouges moins efficaces (bien qu'il soit facile de remarquer une anomalie).

Cependant, les dispositifs de vision infrarouge n'étant pas encore généralisés, ce dispositif reste le plus performant pour dissimuler des installations stratégiques fixes.

Les nodules sous-marins

La découverte, il y a quelques années, des nodules polymétalliques gisant sur les grands fonds océaniques avait donné l'espoir de pouvoir s'approvisionner en métaux rares en grandes quantités. Cependant, les difficultés technologiques à surmonter (les pressions à 5000 mètres de profondeur sont colossales) avaient freiné l'investigation. La politique internationale a achevé tout espoir car aucun juriste ne parvenait à définir à qui appartenait les fonds sous-marins. Mais la M&D, grâce notamment à ces découvertes dans le domaine des matériaux ultra-résistants, n'a pas voulu se priver d'une telle mine d'or. Elle a mis au point des minis sous-marins autonomes, appelés araignées de mer, capable de récolter sans intervention humaine ces précieuses pépites. Ces automates sont munis de huit pinces chargées de récolter les nodules et propulsés par des chenilles.

Les araignées sont en outre équipées de nombreux capteurs qui permettent de différencier les nodules de simples cailloux. Elles ont une autonomie de trois heures et sont pourvues d'un dispositif de remontée (ballons de gaz) qui se déclenche automatiquement quand les batteries sont à plat. Les nodules sont stockés dans des compartiments externes. Après des tests en laboratoire couronnés de succès, une première campagne de récupération fut lancée en janvier 1992 avec une araignée. Après trois jours, les quatre araignées disparurent mystérieusement.

Les araignées revenant très cher (elle utilisent en effet des whiskers argentés, voir Matériaux alchimiques), ces disparitions ne furent pas admises par le conseil d'administration. La récupération a donc été interrompue, le temps de doter deux araignées de puissants projecteurs, de caméras ultrasensibles et d'un émetteur pour pouvoir suivre en direct ce qui arrivait aux araignées. Il a ensuite fallu changer les batteries pour maintenir une autonomie acceptable, puis la motorisation à cause de la surcharge pondérale qui résultait de ces modifications. Ces modifications mirent un an pour aboutir, car le projet n'était pas prioritaire. La première campagne de ramassage de nodules supervisée par des humains date donc de juin 1993. Bizarrement, aucun incident ne se produisit pendant les six mois que dura cette opération. Au vu des résultats encourageants de cet essai, une nouvelle campagne fut

lancée en mars 1994, plus ambitieuse. Pas moins de vingt araignées furent ajoutées aux deux premières, mais il fut jugé inutile de les équiper de dispositifs de télésurveillance. En deux jours, quinze araignées disparurent. La campagne a été arrêtée d'urgence. Aucune explication n'a été trouvée par les scientifiques.

Ce fait divers prouve bien les difficultés de communications qui existent au sein de la M&D. vu l'étendu des ramifications de ce trust, certaines firmes ne touchant à aucun domaine sensible ne sont pas directement supervisées par du personnel connaissant les acteurs secrets de la scène mondiale. L'existence de Nauru étant ignorée par les administrateurs de cette firme, les précautions indispensables n'ont pas été jugées utiles, d'où une perte considérable de matières premières.

4 Dragons, êtres magiques et génétique

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la génétique...

Savez-vous ce que c'est que la génétique ? Oui, sans doute : le sujet est très à la mode et vous en avez sûrement entendu parler. Rapide rappel : la génétique est la science des gènes, vous voilà bien avancés. Les gènes sont constitués de chaînes protéiques (ADN) en double-hélice que nous avons dans chacune de nos cellules. Nous en avons même une quantité impressionnante de ces gènes : si nous déroulions le "fil" des gènes que nous avons dans une seule de nos cellules, le fil ferait quatre fois la distance Terre-Lune. Et ces cellules, nous en avons des milliards, (mais le code génétique est le même dans chacune d'elles).

Les gènes, l'expression est connue, sont notre "carte d'identité". Notre code génétique – la manière dont les gènes sont disposés, un peu comme un code informatique "ABBABA", etc." - est unique. Il n'y pas deux personnes vivant sur Terre qui aient le même code génétique (sauf les vrais jumeaux), ni, sans doute, aucune personne depuis la création de l'humanité. C'est pour cela que nous sommes tous différents. En effet, le code détermine tout : la couleur de nos yeux, la forme de nos intestins, le fait que nous soyons allergiques à la semoule, que nous ayons un caractère de chien (quoi que là, l'acquis joue également un rôle), des os un peu tordus, la peau blanche ou noire et, bien entendu, un nombre impressionnant de maladies désagréables.

Les expérimentations génétiques qui sont au cœur de tant de fantasmes et de tant de peurs, ne sont pour l'instant pas très avancées. Ou plutôt, il faut distinguer deux choses :

- Les expérimentations "autour" des gènes,

pour les étudier – on clone des souris, qui ont donc le même code génétique, et on leur fait subir toutes sortes d'avaries pour voir leurs réactions, on étudie leurs descendants, leurs ascendants, les croisements, etc. – qui elles, sont maintenant bien rodées et qui ont permis de comprendre ce que sont les gènes et comment ils marchent.

- Et les expérimentations "sur" les gènes, trafiquer le code génétique – qui, elles en sont vraiment encore aux tâtonnements.

Ce qui veut dire qu'avec la science humaine d'aujourd'hui, et contrairement à ce que vous lirez dans des torchons à scandale, il est impossible d'intervenir sur un fœtus pour faire d'une fille brune un garçon blond aux yeux bleus, et il est impossible de créer un clone humain in vitro à partir d'une cellule.

D'ailleurs, revenons aux clones : la réalité n'est pas Jurassic Park. Quand nous parlons de clonage de souris, il ne s'agit pas d'une intervention génétique. C'est beaucoup plus simple que ça : on coupe l'œuf (c'est le stade juste avant le fœtus) en deux. Et pof, ça fait deux fœtus identiques, c'est-à-dire des jumeaux. C'est la même chose pour les humains : la seule technique de clonage humain qui existe aujourd'hui, c'est encore de donner naissance à Maximilien et Alexandre, deux vrais jumeaux...

Voici pour l'état de la science humaine en 1994. Mais pour le monde de Scales, vous vous doutez bien que les choses sont nettement plus compliquées.

Le code génétique des dragons

Le code génétique des dragons n'est pas le même que celui des humains. c'est normal : que je sache, nous ne pouvons pas nous transformer en

bêtes écailleuses. Est-il alors possible de détecter un dragon par une analyse génétique ? La réponse est oui.

Il suffit d'une analyse génétique "classique" pour que l'expérimentateur détecte aussitôt une anomalie importante. N'ayant jamais vu cela – la différence, sans entrer dans les détails, est vraiment essentielle –, il va aussitôt recommencer, croyant à une erreur, puis avertir aussitôt son supérieur hiérarchique, qui verra là l'occasion d'obtenir le prix Nobel pour une découverte majeure et essaiera de faire hospitaliser le dragon pour pouvoir l'étudier de plus près. Bref, d'énormes ennuis en perspectives.

N'oublions pas que l'éthique des dragons, même des dragons rebelles, est de garder le secret : la survie même de la race est en jeu.

Dans quelles circonstances un médecin procède-t-il à une analyse génétique ? Pas souvent, heureusement. En cas de recherche de paternité – si une fille est enceinte et qu'elle accuse le dragon d'être le père – ; en cas de maladie inexplicée, si le médecin pense à une maladie génétique et fait effectuer la recherche et dans certains procès, pour viol ou pour meurtre, au cours duquel le juge tente d'identifier l'auteur si des traces de sang ou de sperme sont restés sur la victime.

A noter : un grand-père, un père et un enfant Dragon n'ont pas les mêmes anomalies. Le code génétique du grand-père ne ressemble à rien, du moins à rien d'humain, le code génétique du père est un peu plus humain, celui d'un enfant encore plus proche de la "normalité"...mais aucun ne peut faire illusion.

On considère que les anomalies peuvent être détectées jusqu'à la cinquième génération.

Comment utiliser l'analyse génétique dans un de vos scénarios ?

Peu de chances que votre dragon tombe naturellement dans des cas cités ci-dessus – quoique avec les scénarios, de nos jours, on ne sait jamais. Mais personne ne vous empêche de forcer le destin. Cela peut être un hasard – la voisine de palier qui a décidé de trouver un père pour son gamin et qui trouve que le joueur a l'air riche ; cela peut-être une machination d'un ennemi puissant, qui s'arrange

pour que le médecin ordonne, par hasard, une analyse afin de le "griller". Si cet ennemi est un dragon, il s'arrangera cependant pour que la découverte ne devienne pas publique : il est bien sûr lié par le même code éthique que les autres. Mais il peut par contre récupérer le document et l'envoyer à des gens intéressés...

Supposons que le pire arrive : votre dragon s'est laissé faire une prise de sang – à la moindre blessure et à l'hôpital, c'est une procédure normale – et, pour une raison X, il y a une analyse génétique de faite. Tout le service est en catalepsie. Les conséquences :

- Il faut que le dragon, de manière violente ou subtile, s'arrange pour faire disparaître les résultats de l'analyse et pour qu'il n'y ait pas de suite ou de rumeurs.
- Il peut recevoir des visites non prévues :

Celles d'un autre dragon de la famille qui trouve que le joueur a fait preuve d'une légèreté scandaleuse et qui veut le punir pour avoir pris de tels risques.

Celle de technomanciens qui, ayant eu vent de l'histoire par on ne sait quels moyens, sont ravis d'avoir repéré un dragon et veulent l'utiliser comme pièces détachées pour leurs sorts.

Celle de nouveaux-nés, d'un dragon ennemi...ou, bien sûr, de Chevaliers de la Lumière !

Et pour les êtres magiques ?

En phase humaine, les êtres magiques ont un code génétique...humain. Logique. En phase de frémissement, leur code évolue un tout petit peu...assez pour que le médecin dise qu'il y a quelque chose qui l'étonne, fasse refaire une analyse...puis laisse finalement tomber. Les signes magiques existent en réalité depuis le départ, mais ils ne seront réellement détectables dans les gènes qu'à partir de la phase de la connaissance. Les êtres magiques sont à partir de ce moment-là sujets aux mêmes ennuis que ceux cités ci-dessus pour les dragons...En moins graves cependant : les différences étant moins grandes, les médecins ne sauteront pas au plafond tout de suite et il sera plus facile de faire enterrer le dossier.

Magie et génétique

Les treize grands-pères ont le même père et la même mère. Or, leurs formes sont très différentes...alors que quand ils font eux-mêmes des enfants, les rejetons obtenus sont bâtis sur le même modèle.

Des dragons un peu portés sur la génétique en ont déduit que les treize frères avaient dû influencer eux-mêmes sur leur code génétique, métamorphosant ainsi leur apparence afin d'adapter leur forme à leur personnalité. Ce qui prouve qu'il existe des moyens d'influer de manière magique sur les gènes. Des laboratoires se sont créés, souvent dirigés par les dragons bleus, pour essayer de retrouver et d'analyser le processus. Les résultats ont été un peu décevant : les expérimentateurs en ont déduit qu'il était théoriquement possible de le faire, mais que cela exigerait une quantité considérable de mana et beaucoup de concentration. Un dragon non grand-père ne pourrait certainement pas rééditer l'exploit.

Mais les grands-pères n'avaient, à l'époque, que la mana. A l'aube du XXème siècle, la technologie a fait son apparition. Ne serait-il pas possible, en mêlant magie et technologie d'influer sur les gènes ?

De nombreux groupes s'y intéressent de très près.

Les technomanciens

C'est au cœur de PENTA-PHYSICS (voir l'extension "Politique, p. 88) que la McKeenan & Dodge effectue ses expériences génétiques les plus pointues.

Les technomanciens étudient, d'une manière générale, les liens entre magie et génétique. Des expériences, sur les souris, sur les singes, mais aussi – rarement et seulement dans des circonstances très spéciales – sur les humains. Des premiers résultats ont été obtenus assez récemment, grâce aux relations ultrasecrètes établies entre Kathleen McKeenan et le Dragon Céleste – voir plus bas. Le projet Young Gods (dont vous aviez déjà entendu parler dans le scénario du livre de base, Keening) applique directement les dernières découvertes.

Il est très important, aussi rappelons en quelques mots son principe : lancé par Kathleen McKeenan en personne, ce projet vise à créer génétiquement des êtres magiques de la puissance des plus grands dragons. Les généticiens de la McKeenan tentent d'isoler les signes magiques du code génétique – dont nous vous avons déjà parlé – pour essayer de créer des êtres magiques à volonté.

Les créatures pour l'instant sorties des cuves de la McKeenan & Dodge ne sont pas des réussites. Ces "éphémères", produits dans le désert du Nevada où ils sont endoctrinés, brûlent la mana et donc leur énergie vitale à chaque fois qu'ils utilisent un pouvoir – les pauvres ne survivent pas longtemps.

Depuis l'époque du scénario (fin 93), le projet Young Gods a fait son chemin. Malgré les échecs successifs, Kathleen continue à s'y attacher. Les éphémères ne durent pas plus longtemps, mais deviennent de plus en plus puissants. Cinq, particulièrement, ont atteint la puissance moyenne d'un "père" dragon. N'oubliez pas, cependant, qu'ils restent des êtres magiques et construisez leurs caractéristiques en conséquence.

Bien qu'instables, ces cinq éphémères peuvent constituer de puissants ennemis...ou alliés.

N'hésitez pas à vous en servir, mais faites planer un peu de mystère sur leur origine, tout en semant des indices qui attisent la curiosité de vos joueurs. Nous nous resservirons de la McKeenan dans de futurs scénarios, n'en doutez pas...

La création d'éphémères

Le Dragon Céleste a appris à Kathleen McKeenan – une des seules qui ait eu l'honneur de le voir longuement sous forme humaine – à manipuler les gènes de manière magique. Attention : dit comme cela, cela paraît être un pouvoir extrêmement puissant...et ça le serait si Kathleen et ses scientifiques le maîtrisaient bien, ce qui n'est pas du tout le cas. De plus, cette technique demande énormément de mana et épuise le corps et l'esprit. Le sort Croissance est, lui, mieux maîtrisé.

Les scientifiques de la M&D réussissent à isoler les signes magiques des gènes des êtres magiques et les implantent dans des êtres magiques ou des êtres humains normaux. Ils font ensuite subir à

ces humains une croissance accélérée de quelques jours (ou de quelques mois s'ils partent de bébés), en suivant la même technique que le Dragon Céleste. Mais il semble que ce procédé, s'il fait gran-

dir et s'il permet aux créatures d'avoir les pouvoirs des êtres magiques, ne leur donne pas la mana pour cela... et les pauvres éphémères, comme nous l'avons dit plus haut, finissent par s'autodétruire.

McKeenan – Projets en cours

(Ces projets vous ont déjà été rapidement présentés dans le scénario Keening.)

Projet Gestalt Therapy : Une étude du phénomène des gestalts. Quand un être magique est proche d'un gestalt susceptible de l'accepter, la mana est sujette à des variations sensibles. La M&D s'est donc appropriée des gestalts, qu'elle fait surveiller par ses agents. Ceux-ci fichent les êtres magiques attirés par ces gestalts et observent leurs réactions. La M&D s'est ainsi créée tout un fichier de gestalts "sous surveillance"...

Depuis fin 93, date de Keening, le nombre de gestalts sous surveillance a considérablement augmenté. Il arrive que la M&D enlève un être magique et le garde prisonnier, juste pour le séparer de son gestalt et étudier son lent dépérissement et les réactions des autres membres...

L'enlèvement d'un membre du gestalt ferait un excellent début de scénario... si vous voulez confronter vos joueurs à la M&D, bien sûr...

Nombre de personnes travaillant sur ce projet : 80

Somme allouée par an : 3 000 000 \$

Nombre de gestalts sous surveillance (mai 94) : 55

(Dont celui de vos joueurs s'ils ont joué Keening).

Projet Spot : Le but de ce projet est de localiser et d'identifier le maximum de dragons et d'êtres magiques.

Les dragons et les êtres magiques sont ainsi fichés et leur "carrière" suivie de loin. Les technomanciens peuvent parfois attaquer les dragons qu'ils savent être les plus isolés de leur famille pour se procurer des éléments de sorts.

Curieusement, le mode d'élimination des dragons et des êtres magiques est toujours inscrit au dossier et ce dossier n'est pas détruit après leur mort. Certains donneraient cher pour obtenir ces dossiers...

Attention : la plupart des renseignements fichés sans Spot sont fournis par Kathleen au Dragon Céleste, qui s'en sert pour mener sa politique de terreur. Bref, un dragon fiché sur Spot risque fort de se retrouver un jour avec des nouveaux-nés à sa porte...

Nombre de personnes travaillant sur ce projet : 850

Somme allouée par an : 6 000 000 \$

Nombre de dragons fichés (mai 94) : 9 493

Nombres d'êtres magiques fichés (mai 94) : 23 017

(Dont tous les membres des gestalts surveillés dans le projet Gestalt Therapy).

Considérez, pour vos scénarios, qu'un PNJ dragon d'Europe de l'ouest, d'Amérique du Nord ou d'Australie a 20% (2d10) de chances d'être fiché sur Spot. Dans les pays où l'administration est moins présente, la M&D a plus de problèmes. Faites alors à votre gré.

Si le dragon est fiché, il est donc sous la surveillance plus ou moins régulière de la M&D... N'hésitez pas à vous en servir dans vos scénarios.

De plus, ce dragon a 5% de chances par mois de se retrouver sur une liste d'élimination de nouveaux-nés.

Projet Monitor : L'étude des variations de mana à la surface de la planète. Tout un chapitre est consacré à ces variations dans la présente extension, n'hésitez pas à vous y reporter.

Nombre de personnes travaillant sur ce projet : 30

Somme allouée par an : 1 000 000 \$

Le Dragon Céleste

Le Dragon Céleste utilise un mélange de magie et de technologie pour la création de ses nouveaux-nés. Les méthodes utilisées sont largement au-dessus du niveau scientifique terrestre.

Nous en arrivons là à un point essentiel : les relations tissées entre le Dragon Céleste et la McKeenan & Dodge.

Quelques mois après son arrivée sur Terre, des envoyés du Dragon Céleste ont pris contact avec Kathleen McKeenan. L'explication ? Elle est simple. Allez jeter un coup d'œil à la description de l'organisation du Dragon Céleste dans l'extension "Politique" : vous verrez que le pauvre Dragon, malgré ou justement parce qu'il est presque tout-puissant, a beaucoup de mal à s'adapter aux coutumes terrestres.

Le Dragon Céleste devait se faire aider par des gens du cru. Le premier pas a consisté à engager des enfants dragons traités à leur famille, qui comprenaient bien les façons de faire des indigènes : mais ces enfants ne sont pas encore assez nombreux, et le "réseau" du Dragon Céleste, comme le prouvent les nombreux cafouillages autour des nouveaux-nés, n'est décidément pas encore vraiment prêt. Ce n'était donc pas réellement dans les cordes de ce dernier de faire un travail aussi subtil que de l'espionnage et du repérage d'enfants dragons. Autant s'adresser à quelqu'un qui avait déjà fait le boulot : en l'occurrence, la McKeenan & Dodge.

Les envoyés du Dragon Céleste firent alors une proposition que Kathleen ne pouvait décemment pas refuser : l'échange d'un droit de regard sur Spot (et d'autres divers petits services, à détailler dans vos scénarios) contre... le "secret" de la technique de fabrication des nouveaux-nés, qui n'est autre que ce dont nous parlions tout à l'heure, c'est-à-dire des manipulations génétiques très avancées faites grâce à un mélange de magie et de technologie.

Le Dragon Céleste n'a cependant donné que des principes fondamentaux et a laissé aux scientifiques de la M&D le soin de trouver comment les appliquer. Ceci, plus le fait que les technomanciens disposent de beaucoup moins de mana que notre valeureux arrière-grand-père fait que les éphémères

ont les problèmes que l'on connaît (ils sont éphémères, justement) et ne sont pour l'instant pas franchement une réussite.

Comment utiliser ce lien Kathleen McKennan / Dragon Céleste dans vos scénarios ?

- L'alliance entre Kathleen et le Dragon Céleste est un grand secret. Seule Kathleen est au courant : les scientifiques de la M&D pensant qu'elle a réussi à acheter ce secret à un dragon bleu rebelle.

Seul Melrose Pendergast, Directeur du centre de recherche magique de la M&D, se doute de quelque chose. C'est parce que Melrose a lui aussi son petit secret : il est, grâce à une liaison secrète entre The Claw et le HoudiNet, en liaison constante avec Athabaska avec lequel il échange recherches, idées et résultats. Il a confiance en son correspondant... et sait que celui-ci (et encore moins un de ses enfants) ne possède pas le secret des manipulations génétiques et magiques. Donc Kathleen ment : elle l'a appris par quelqu'un d'autre. Mais qui ?

Cette liaison entre Melrose et Athabaska serait évidemment extrêmement mal vue par Kathleen McKeenan, qui ne supporterait pas d'apprendre qu'un de ses meilleurs éléments soit allié avec un dragon. Vous me direz : mais elle est alliée avec le Dragon Céleste ! Mais ce n'est pas pareil... du moins dans son esprit. car, d'une certaine manière, le Dragon Céleste est aussi l'ennemi des autres dragons... ceci posé, la belle enfant ne prendra cependant pas le risque de le dire à ses troupes, qui pourraient considérer cela comme une trahison de l'esprit même de la M&D.

Avec ce double secret au cœur même de la M&D, les possibilités de scénarios sont nombreuses. En voici une : Melrose pourrait engager – sous une fausse identité – un gestalt qu'il aurait repéré dans le projet Gestalt Therapy (au hasard, celui des joueurs) pour enquêter sur l'origine de la divulgation de ce secret... sachant que le Dragon Céleste lui-même n'apprécierait que peu que ses enfants sachent qu'il a des relations avec les technomanciens...

La création de nouveaux-nés

Le Dragon Céleste prend forme humaine et insémine (de manière artificielle !) une vingtaine de

femmes par mois.

Ces femmes, enlevées dans des pays du tiers monde, sont soumises à un sort de Sommeil et installées dans des centres cachés. Ce sort est continuellement alimenté en points de mana par le Dragon Céleste afin qu'elles ne se réveillent jamais.

Les fœtus croissent au cours d'une grossesse normale.

Dès leur naissance, les nouveaux-nés sont soumis à une première intervention. Une manipulation des gènes de nature magique permet de réveiller une capacité draconique à croître plus rapidement.

Plongés dans des cuves de liquide nutritif lié à un pouvoir spécifique au Dragon Céleste, que nous appellerons Croissance et qui amplifie les effets de l'intervention, les nouveaux-nés grandissent à une vitesse douze fois supérieure à une croissance normale.

Des interventions chirurgicales sont nécessaires pendant tout le temps de cette croissance : de nombreuses lésions musculaires et fractures font en effet leur apparition.

Les nouveaux-nés sont soumis à une technique d'apprentissage proche de l'hypnose au début de leur croissance. Les quatre derniers mois, ils sont sortis des cuves et mis sous perfusion. Cette motricité leur permet d'être placés devant des moniteurs de télévision et de radios pour – c'est une idée du Dragon Céleste ! – parfaire leur éducation.

22 mois plus tard, les nouveaux-nés sont prêts... Physiquement du moins, car les dégâts psychologiques sont nombreux (à ce sujet, se reporter à l'extension "Politique", p.82-83 et au scénario présent dans cette extension).

En mai 94, le Dragon Céleste en était à sa 74ème portée.

The Hook

The Hook est un réseau créé par Anaphi, le Dragon Argenté (voir l'extension "Politique", p.47)

Son but : réunir parmi les Dragons de tout bord des sympathisants de la race humaine et encourager les croisements humains / dragons.

Rien à redire à cette noble cause : sauf qu'Anaphi s'est mis récemment dans l'idée de créer génétiquement un croisement parfait entre un dragon et un humain. Un croisement parfait ? Oui : pour éviter les querelles, Anaphi voudrait que ce croisement ne soit pas juste un bâtard entre un humain et un type de dragon, mais un bâtard entre un humain et tous les dragons. Une sorte d'homo draconicus idéal, qui soit des treize familles en même temps.

Mais pour cela, il faut déjà un Draconicus idéal, c'est-à-dire un dragon qui soit un croisement parfait entre les treize familles. Inutile de vous dire que ce Draconicus n'existe pas. Anaphi a donc décidé de le créer, par manipulation génétique. Il a donc, dans un complexe de laboratoires qui (c'est lui qui le dit) n'a rien à envier à la McKeenan & Dodge, réuni des scientifiques de haut niveau, qu'il paye une fortune, et leur a demandé de bosser sur le projet. Le problème est qu'Anaphi n'a pas les techniques mi-magiques mi-scientifiques que possède le Dragon Céleste et, maintenant, la McKeenan & Dodge. Pour l'instant, son projet n'a donc pas abouti. Mais qui sait...

5 Virtual Realities

Les nouveaux-nés sont le bras armé du Dragon Céleste et sa force d'infiltration draconique dans l'humanité.

Nous allons nous pencher un instant sur les moyens à sa disposition pour l'endoctrinement des nouveaux-nés et les véritables raisons de quelques-uns des ratés.

Un petit rappel pour ceux qui ne suivent pas : les nouveaux-nés sont le résultat du croisement entre le Dragon Céleste et des femelles de l'espèce humaine. Ils sont élevés en cuve nutritive grâce à des solutions enchantées qui leur donne une maturité physique à raison d'un an par mois de cuve en moyenne. Malheureusement, la maturité intellectuelle ne suit pas et le grand Dragon Céleste n'a pas d'autre moyen que d'utiliser des palliatifs, c'est-à-dire des systèmes multimédias qui s'affinent de plus en plus au fur et à mesure des générations.

La série 1 : imaginez Schwarzenegger avec le cerveau de Scharze. . .heu, avec le cerveau d'un enfant de 5 ans. Si on ne lui donne pas de bonbons, il pique une colère et s'énerve très très fort. Et si quand il s'énerve très fort, il est capable de casser un mur d'un coup de pied et de fracasser tout ce qui lui tombe sous la main, vous imaginez le tableau. Sans compter qu'ils ne maîtrisent que très peu leur capacité de transformation et qu'ils risquent de se métamorphoser devant une boulangère ébahie qui venait de ne pas leur donner leurs bonbons. Pas très cool.

Cette génération essuya tous les plâtres. Le système de croissance n'était pas au point et la tension intense provoqua quelques ruptures d'anévrisme.

D'autres spécimens devinrent complètement berserk et se firent abattre après avoir causé de très graves dégâts dans les locaux du Dragon Céleste.

A l'époque, le Dragon Céleste ne considérait pas que la croissance psychique était aussi impor-

tante.

Il ne leur fit donc pas subir le même bombardement mental et s'est occupé personnellement de la maturité psychologique des trois survivants.

C'est pour cela que la génération 01 est mythique dans les rangs des autres nouveaux-nés et des cadres draconiques, par la puissance de ses représentants et leurs réactions erratiques.

Par contre, deux nouveaux-nés 01 de base, sans l'apprentissage du Dragon Céleste, sont toujours dans la nature et risquent de ressurgir un jour.

A partir de la seconde génération, le Dragon Céleste décida de lancer son plan de bombardement d'images. Au début avec des écrans de télévision, puis avec des systèmes interactifs, qui réagissent aux stimuli des nouveaux-nés. Se servant au début de matériels communs, magnétoscopes achetés chez Darty et K7 vidéo achetées en gros à la Fnac sous un nom d'emprunt, les cadres draconiques qui à présent s'occupent de la surveillance des cuves utilisent le matériel le plus performant, celui d'IS-Electronics piloté par des logiciels IS Ware.

C'est sûrement une coïncidence, mais c'est depuis ce moment que le projet Young Gods s'est développé chez McKeenan & Dodge. Une coïncidence sans doute.

Le dernier batch en cours, le batch 74 est un batch expérimental. Le Dragon Céleste a décidé de tester dessus des techniques de réalité virtuelle dans les cuves de croissance.

Lors de leur croissance, les Dragons sont en permanence immergés dans un environnement virtuel qui recrée leur vie. Durant les quinze à vingt-cinq mois de cuve, le nouveau-né vit littéralement sa vie. Sa naissance, ses parents, ses amis, ses études, ses flirts, ses bastons, son emploi, la totalité de sa personnalité. On évite donc avec ce système tous les désagréments des nouveaux-nés qui

se prennent pour des héros de feuilleton quand ce n'est pas pour PPDA ou Claudia Schiffer.

Cette nourriture intellectuelle leur sert également à comprendre la véritable portée de leurs pouvoirs et comment s'en servir. Cela évite également les conduites de type super-héros, les nouveaux-nés n'ayant parfois pas les mêmes restrictions que les dragons en ce qui concerne la transformation en public. On tremble à la pensée d'un nouveau-né, de batch 01, tombant sur la créature Dragon-Man,

créée par Jack Kirby dans les années 60.

Il semble que le système de réalité virtuelle donne des résultats satisfaisants. Si le résultat est parfait, les futures générations de nouveaux-nés seront absolument indétectables sauf par des moyens magiques.

Autre coïncidence bien sûr, les promotions qu'accorde IS aux cadres draconiques chargés de l'achat du matériel des cuves de croissance.

6 La technologie des organisations draconiques

Quoi de mieux, pour comprendre quel rapport ont les Dragons avec la technologie, que d'étudier leur organisation, le repaire du grand-père et la technologie qu'il utilise ? Voici, en quelques mots, la technologie ordinaire de chaque famille de dragons (ce qui ne comprend pas les projets spéciaux comme The Hook d'Anaphi, par exemple, qui sont décrits autre part).

Nous donnons là les habitudes des grands-pères et de leurs enfants fidèles : à votre joueur de voir s'il aura gardé les habitudes de la famille ou choisi le contraire. Ces descriptions vous permettront aussi de faire évoluer les PNJ de vos scénarios dans leurs cadres préférés.

Le Dragon Argenté

Sous ses dehors calmes, Anaphi gère un réseau d'espionnage organisé pour lequel il achète le meilleur matériel. Tyrannique et paranoïaque, il est maniaque de la défense et de la protection et se ruinerait pour la protection idéale qui protégerait ses fichiers contre le piratage...

Les dragons argentés

Banquiers, hommes politiques ou hommes d'affaires, les dragons argentés sont souvent riches, mais n'attachent pas d'importance particulière à la technologie.

Le système d'information

Anaphi a un petit réseau informatique performant sur lequel, comme Jichin mais en moins impressionnant, il centralise les informations. Mais

n'ayant pas de repaire secret – il aurait trop peur de se faire découvrir –, les terminaux du réseau se trouvent éparpillés un peu partout dans le monde, dans des entreprises discrètes. L'accès est rendu difficile par tout un système de mots de passe. Les membres de son organisation tapent leurs rapports et leurs questions sur des terminaux, et Anaphi leur répond par ce moyen. Il adore également les visites surprises chez ses descendants pour vérifier que tout va comme il faut...

Le repaire du grand-père

Anaphi vit souvent dans l'île grecque d'Anaphi, à laquelle il a emprunté son nom. Prenant l'apparence d'un vieil homme, il dort dans une maison sans aucun confort moderne.

Par contre, Anaphi investit et fait investir ses hommes dans du matériel d'espionnage ultrasonique. Il leur téléphone très souvent pour réagir à leurs rapports.

A noter : pour le projet "Homo Draconicus" lié à The Hook, Anaphi a installé des laboratoires ultramodernes à Athènes (voir, dans cette extension, "Dragons, êtres magiques et génétique").

Et les armes ?

Certains dragons argentés qui doivent "intervenir" dans des coups d'Etat sont bien armés... les autres s'en moquent.

Le Dragon Asiatique

Jichin est, avec son organisation, la seconde puissance draconique derrière celle de Vermi-

thrax. . .et parfois la première : les forces des deux frères sont tellement proches que, selon les montées et les descentes de la Bourse, les deux places peuvent changer en quelques secondes.

L'organisation de Jichin est, d'une manière générale, très moderne, très rigide et très centralisée.

Les dragons asiatiques

Les dragons asiatiques fidèles ont assez peu de vie privée : ils sont d'abord des membres de l'organisation avant d'être eux-mêmes. Leurs goûts, leurs possessions et leur niveau technologique varient donc énormément selon leur rôle dans l'organisation : les Griffes, par exemple, posséderont principalement des armes – anciennes et modernes –, les Yeux tout un matériel d'espionnage – micros, radios, etc. – tout à fait sophistiqué. Ce matériel, cependant, n'est pas "à eux", mais à l'organisation, et les chefs de sections le leur font bien sentir. Les dragons asiatiques enfants, surtout les Griffes, n'ont parfois même pas de maison en leur nom propre : ils vivent et dorment dans la propriété de leur chef de section, véritable petite forteresse.

Les chefs de section, justement, parlons-en : tous parents dragons, ils étaient au contraire d'une richesse tapageuse – non par plaisir, mais pour le prestige nécessaire à leur rang et à leurs responsabilités. Qu'ils choisissent de vivre dans de belles maisons traditionnelles ou dans des appartements ultramodernes au cœur des cités, tout y est toujours doté du dernier cri en matière de protection électronique, d'informatique, de communication, de vidéo, de matériel audiovisuel, d'électroménager, etc.

Les systèmes d'information

Un réseau informatique puissant et performant, remis à jour régulièrement et toujours à la pointe de la technique centralise toutes les informations, tous les rapports, toutes les données financières et économiques obtenues, toutes les actions entreprises. . .Chaque membre de l'organisation est fiché, suivi, noté. . .La diffusion de l'information est excellente : que ce soit pour croiser des renseignements économiques afin de faire "un coup", pour rattraper un ennemi ou demander de l'aide, tout est toujours rapide, intelligent et en mémoire.

La décision finale pour tout problème important doit être prise par Jichin lui-même. tout problème moins important est traité par les assistants de Jichin, qui renvoient leurs ordres aux chefs de section, qui les dispatchent ensuite à leurs hommes : à moins d'une exception, l'indépendance n'est pas de mise.

Le repaire du grand-père

Jichin demeure dans une caverne au cœur du mont Fuji. Une caverne qui n'a rien à voir avec la sombre grotte de Vermithrax : petit bijou de sophistication, elle réunit dans quelques centaines de mètres carrés tout ce qu'il y a de plus moderne et de plus efficace en matière de communication et d'informatique. C'est là que se trouve le serveur du réseau et où sont stockées les informations essentielles. Télécommunications, ondes radio, transfert de données, lien satellite. . .Le Dragon Asiatique est réellement là au centre nerveux de son organisation. . .et, par les informations qu'il reçoit de tous les continents, au centre du monde. . .

Même Jichin, cependant, a des moments où il désire le calme. Il se réfugie alors dans une de ses villas, toutes placées dans les endroits les plus beaux de l'Extrême-Orient. Il y prend parfois une retraite de quelques jours ou organise des réunions importantes. Le contraste est entier : Jichin n'y a même pas le téléphone !

Et les armes ?

Tout ce qu'il y a de plus beau, de plus cher, et de plus meurtrier. Ou/et de belles armes anciennes. . .mais également mortelles.

Le Dragon Blanc

Proche de la nature, Toungouska n'est pas intéressé par la technologie. Ses instincts primitifs et violents (ou un détachement philosophique ?) le poussent à être totalement indifférent à la modernité et aux jeux ridicules des humains.

Les dragons blancs

Les dragons blancs n'ont pas de style de vie imposé. On en trouve sur les champs de bataille ou en pleine cité, dans la jungle ou dans un cocktail...comme leur père et grand-père, ils suivent leurs instincts et ne se posent pas de questions. En général, la technologie leur indiffère.

Le système d'information

Toungouska n'en a pas. Quand il a quelque chose à dire, il le dit. Le Dragon Blanc contrôle quand même quelques territoires non négligeables dans l'ex-bloc de l'Est, dont des anciennes bases de missiles stratégiques : mais il est très rare qu'il s'approche d'un téléphone. Ses fils et petits-fils ont intérêt à lui obéir, c'est tout.

Le repaire du grand-père

Toungouska vit dans une immense caverne glacée au milieu de la Sibérie, sans aucun confort moderne. Et il trouve ça très bien comme ça.

Et les armes ?

Certains dragons blancs vouent un culte aux armes pour leur beauté et leur puissance, parce qu'elles en appellent à leur fascination pour la destruction. Les autres s'en fichent et pensent qu'ils n'ont pas besoin d'utiliser autre chose que leurs griffes ou leurs dents pour détruire.

Le Dragon Bleu

Athabaska est le plus technophile de tous les dragons, mais il n'est pas le plus organisé – cette palme revient à Jichin. Pour le Dragon Bleu, la technologie est une passion ludique, pas un poids ou une contrainte. Son organisation lui ressemble apparemment désordonnée mais en réalité bien reliée, souple, qualitative...et à la pointe de tout !

Les dragons bleus

Amoureux de la technologie sous toutes ses formes, les parents et enfants dragons Bleus sont en

général urbains. Ils s'intéressent à tout, on un métier lié à l'industrie, à l'informatique ou à la science (ou n'ont pas de métier du tout et bricolent chez eux). Souvent aisés, ils sont parfaitement équipés aussi bien chez eux qu'au travail. Très "gadgetophiles", ils apprécient les jeux informatiques et vidéos, peuvent avoir plusieurs versions du même objet (simplement parce que le nouveau est encore plus beau ou plus efficient). Particulièrement axés sur les communications, aimant relier les mondes et les gens, ils sont dans leur immense majorité reliés (entre autres !) au réseau créé par Athabaska, The Claw, sur lequel ils passent des journées entières.

Le système d'information

Avant de poursuivre cette lecture, précipitez-vous sur l'extension "Politique", page 55, et suivantes pour tout lire sur The Claw, sans lequel vous ne pouvez pas comprendre Athabaska. Le Dragon Bleu gère son organisation à travers The Claw – mais étrangement, malgré le désordre apparent du serveur, il est quasiment impossible de pirater les informations qu'il ne désire pas laisser filtrer.

Son organisation n'est pas très centralisée : Athabaska n'oblige personne à bosser pour lui – il se contente de garder un œil sur tous ses enfants, communiquant avec eux par le réseau, leur demandant parfois un petit service et n'hésitant pas à leur venir en aide. Son véritable travail, ses véritables recherches, il les effectue avec un petit nombre de fidèles dévoués qu'il gère personnellement.

Le repaire du grand-père

Dans sa superbe villa entourée d'un parc au cœur de Silicon Valley, Athabaska s'est érigé un petit coin de paradis : il reçoit sur ses divers écrans plus de 30 chaînes de télévisions, a tous les modèles informatiques et tous les jeux, est connecté nuit et jour sur The Claw tout en gardant le contact avec d'autres réseaux. Sous la maison s'étale un complexe de laboratoires où il travaille sur des projets secrets avec ses fidèles : de là, rien ou presque ne filtre. Athabaska y utilise un matériel très sophistiqué et dépense beaucoup d'argent. Enfin, information essentielle, il a relié secrètement The Claw et HoudiNet et est en relation avec Melrose

Pendergast, directeur du Centre de recherche magique de la McKeenan & Dodge, (pour plus de détail, reportez-vous à l'extension "Politique", p. 57)

Et les armes ?

Athabaska n'apprécie la violence que moyennement. . .mais cela n'empêche, ni lui ni ses fidèles de savoir se servir des armes et de choisir, là comme ailleurs, le top. Quand il le faut seulement. . .

Le Dragon Doré

Ancyte attache une grande importance à tous les modes de communication et d'expression. Pour aider l'humanité, il lui faut convaincre, jouer sur les médias, connaître les dernières nouveautés. . .Il s'est piqué au jeu et, sans tomber dans l'excès comme Athabaska, avoue qu'il aime bien la nouveauté et la technique.

Les dragons dorés

Il y a, en simplifiant, deux sortes de dragons dorés. Certains sont hommes de communication ou leaders d'opinion : hommes politiques, diplomates, présentateurs, journalistes. Comme leur grand-père, ils connaissent sur le bout des doigts les médias et leurs manières d'opérer, s'intéressent à la dernière chaîne satellite, au nouveau réseau, aux grèves des NMPP, au câble et aux débats sur les chaînes privées. Souvent bien installés, position oblige, ils ont le dernier cri en audiovisuel et ont l'habitude, pour leurs nombreux voyages, d'utiliser les moyens de transports les plus efficaces (TGV, Concorde, etc.). D'autres sont des dévoués de l'ombre – petite institutrice au Bangladesh, religieuse au Viêt-nam ou missionnaire au Chili – qui ont une conception rigoriste de l'action humanitaire et qui refuse le luxe inutile. Ils méprisent alors la technologie, considérant qu'elle ne fait que détourner l'homme (ou plutôt le dragon) de son devoir.

Le système d'information

Ancyte ne réunit pas ses données sur un système informatique, mais fait circuler les informa-

tions et met sur pied des actions communes par téléphone, en voyageant et en préparant des réunions.

Le repaire du grand-père

La résidence préférée d'Ancyte est une petite maison de pierre, quasi vide, dans les ruines de Palmyre, au cœur du désert de Syrie. Il s'y ressource. . .mais possède quand même des bureaux bien équipés à Paris, Londres et New-York.

Et les armes ?

Normalement, les dragons dorés sont pacifistes. . .Il n'empêche que les groupes d'intervention Aurore sont extrêmement bien équipés.

Le Dragon Féérique

Bouh, la technologie, quelle horreur ! Wiesärek, lui, c'est la magie qui le branche. Alors il n'utilise pas tous les petits boutons. Enfin, pas devant quelqu'un. . .

Les dragons féériques

Les dragons féériques sont instables, enthousiastes et changeants. . .mais remarquablement intelligents. Malgré l'amour de la nature et de la magie que professe leur grand-père, ils ne rejettent pas la technologie mais se laissent porter par leurs goûts et leurs envies. Certains ne veulent même pas regarder un ordinateur, d'autres se passionneront pour un nouveau jeu et garderont les yeux fixés sur l'écran pendant trois semaines. . .pourvu que cela soit ludique, cela leur plaît. Ce qui ne les empêche pas d'avoir appris, mine de rien, comment on se servait de cette sacrée machine pour les choses sérieuses. . .

Le système d'information

Wiesärek a le meilleur système d'information au monde : ses enfants. Qui viennent de toute part lui apporter des nouvelles, qui transmettent ses suggestions à la vitesse du vent, qui repartent chargés d'ordres et de missions. . .et qui rient à ses blagues. Aucun ordinateur ne pourrait faire cela.

Le repaire du grand-père

Wiesärek vit dans les forêts de Scandinavie, voletant comme cela lui chante. On peut aussi le rencontrer sous forme humaine dans des endroits tout à fait différents : dans un Hilton, en costume croisé, en train de donner des ordres, ou au conseil d'administration d'une entreprise, son powerbook à la main...

Et les armes ?

Wiesärek affecte de les mépriser...mais beaucoup de ses enfants, conscients de leur fragilité, préfèrent prévenir que guérir et investissent dans le concret. Ils n'ont cependant, pour la plupart, aucune fascination pour ce genre d'objets.

Le Dragon Noir

Gupta est un solitaire, qui ne voit pas l'intérêt de rassembler ou de diffuser des informations qui feraient mieux de rester secrètes. Cela ne l'empêche pas de bien gérer ses enfants : solidarité et vendetta exigent d'avoir une bonne mémoire.

Les dragons noirs

Ils n'ont pas de style de vie imposé, mais, comme les dragons blancs, font ce qu'ils désirent. Etre des assassins professionnels les oblige cependant à une certaine organisation : un téléphone, et parfois un fax et un Powerbook font partie de l'équipement. Sans parler du matériel d'espionnage nécessaire pour repérer ses victimes, ni des armes, bien sûr...

Le système d'information

Aucune technologie. Gupta, grâce à sa mémoire, garde le contact personnellement avec ses enfants. Par contre, il a un solide réseau financier, géré par lui-même et, quand il est absent, par ceux de ses fils auxquels il fait le plus confiance. Banques, comptes rémunérés, bons placements etc. l'argent récupéré par lui-même et ses enfants le rend fabuleusement riche.

Le repaire du grand-père

Gupta possède une grande et luxueuse propriété à l'ouest de l'Inde. Bien meublée, décorée de superbes œuvres d'art, elle n'est cependant pas au top du point de vue de la technologie d'intérieur : mais Gupta s'en fiche !

Et les armes ?

Le métier d'assassin professionnel exige du bon matériel, auquel le dragon s'attache souvent. Qu'il soit parfaitement moderne (le dernier fusil avec visée laser, etc.) ou que l'arme soit ancienne (une vieille épée), le dragon noir prendra toujours le meilleur pour accomplir au mieux son contrat.

Le Dragon Rouge

Vermithrax est très riche, mais également un peu vieux jeu. Pour lui la matière grise, l'initiative et la compétence sont plus valables que la technologie. Il a raison sur le fond...mais son organisation est en retard d'une révolution technologique, ce qui risque à court terme d'handicaper sa croissance.

Les dragons rouges

Toute l'organisation de Vermithrax est très liée aux banques et à l'argent. Les dragons rouges chefs d'entreprise ou financiers sont en général des dragons urbains, qui vivent dans des appartements modernes et pratiques de cadres supérieurs. Ils aiment l'informatique, ont des ordinateurs personnels, des portables et des téléphones cellulaires, apprécient les grosses voitures, les hélicoptères, les avions privés et, d'une manière générale, tout ce qui "peut simplifier la vie du chef d'entreprise pressé". Les dragons rouges "intellectuels", historiens ou antiquaires, sont parfois un peu moins in. Moins stressés, ils affectionnent les vieilles maisons, les beaux quartiers et une certaine douceur de vivre...

Le système d'information

Il n'est hélas pas à la hauteur des informations qui y circulent. Alors que les dragons rouges

sont, avec les asiatiques, parmi les mieux informés des données économiques et financières mondiales, alors que perdre quelques secondes sur un achat ou une vente d'actions peut leur faire perdre des millions, alors que tous les délits d'initié qu'ils pourraient commettre en entrecroisant les rumeurs qu'ils ont entendues pourraient leur rapporter des milliards... Vermithrax ne fait pas grand-chose pour centraliser et diffuser l'information entre ses dragons. Un bon réseau informatique où chaque dragon entreposerait ses données résoudrait le problème... mais au grand désespoir de ses enfants et petits-enfants, qui, comme nous venons de le décrire, sont plutôt technophiles, Vermithrax refuse les ordinateurs. Une réaction un peu passéiste, mais aussi paranoïaque : il pense – et n'a pas tort – que des ordinateurs se piratent, alors qu'une armée de secrétaires, des papiers, une photocopieuse et des réunions entre ses descendants pour parler quand il en a besoin, c'est beaucoup plus difficile et beaucoup plus long à espionner...

Le repaire du grand-père

Le repaire de Vermithrax étant dans les îles éoliennes, son organisation dispose de toute une gamme d'hélicoptères pour faciliter les rencontres. Vermithrax n'hésite pas à se balader et donne ses réunions dans les îles qui lui plaisent autour de son domaine. Son repaire est au cœur du volcan Stromboli, où il vit comme un dragon de légende : dans une grotte, sous forme draconique, sur un tas de bijoux dont la plupart sont de magnifiques objets mana ramenés pour lui par ses descendants. Dans une grotte avoisinante sont installés – plutôt confortablement – ses gardes du corps. Et, attenants à cette grotte, quelques boyaux aménagés en bureaux où travaillent en permanence les six secrétaires particuliers (tous dragons rouges) de Vermithrax. Bureaux, machines à écrire (et oui, même pas un traitement de texte), photocopieuse, fax et téléphones... Les secrétaires gèrent le quotidien de l'organisation. Quand une liaison téléphonique ne suffit pas et qu'il n'y a pas de réunion prévue, les responsables se déplacent et demandent audience. Jichin rirait bien s'il voyait cela, pensent certains enfants, un peu dégoûtés. Mais il aurait tort : les dragons rouges sont extrêmement puissants (voir

l'extension "Politique"). Ce parti-pris de Vermithrax marche, en vérité, parce que les responsabilités sont très décentralisées et que, contrairement aux asiatiques, les dragons rouges sont – tant qu'ils restent dans la ligne de ce que Vermithrax veut – financièrement indépendant.

Et les armes ?

Vermithrax veut ce qu'il y a de meilleur : ses gardes du corps sont très bien armés et ont carte blanche pour s'acheter le dernier cri en matière de défense et d'attaque. De même, les dragons rouges n'ont aucun complexe sur l'utilisation des armes et vont, selon leur goût, du Desert Eagle 50 au katana... avec une préférence pour le Desert Eagle !

Le Dragon Vert

Tshuapa est un des seuls dragons à avoir réussi à mettre la technologie au service de la nature. Bien qu'il soit proche de la terre, il utilise les moyens des humains pour travailler de son mieux...

Les dragons verts

Pour simplifier, citons deux sortes de dragons verts : Ceux qui "ont réussi" et qui travaillent de manière pacifique pour l'écologie. Ils restent alors en contact avec Tshuapa par tous les moyens de communication nécessaires : pour eux, la technologie est une alliée. Ceux qui n'ont pas réussi à s'intégrer : souvent tombés dans le cercle infernal de la violence, ces dragons utilisent les armes des pays où ils habitent... du vieux fusil rouillé au tank moderne en état de marche...

Le système d'information

Grâce aux ondes radio, au téléphone relié par satellite, aux BBS sur lesquels il intervient, Tshuapa reste relié avec ses enfants. Il leur donne ses ordres, assure les entraides et la solidarité. Tshuapa ne stocke pas d'informations.

Le repaire du grand-père

Tshuapa vit dans une tanière près du fleuve qui porte son nom. Il y a installé tout son bric-à-brac électronique...mais si son système de communication est très au point, Tshuapa ne s'accorde aucun autre confort.

Et les armes ?

Tshuapa n'en utilise pas...ces enfants agissent selon leurs opinions.

L'Hydre

Sous sa folie apparente, Vorok dissimule un esprit (ou 7 ?) plus structuré qu'on ne le croit, et son organisation tient debout !

Les hydres

Elles n'en font qu'à leur tête...

Le système d'information

Aucun système ne relie les hydres entre elles, à part leur bon vouloir : mais le système financier de Vorok, lui, est géré parfaitement. Vorok s'est entouré d'hydres "calmes", son compte en banque est sur informatique, et ses sept têtes s'y connaissent bien en placement.

Le repaire du grand-père

Vorok possède un appartement de standing dans la plupart des banlieues de toutes les villes importantes. Pour gérer ses affaires, un ordinateur et un fax lui suffisent.

Et les armes ?

Elles n'en font décidément qu'à leur tête...

Le Serpent à Plumes

Quetzalcoatl méprise la technologie.

Le Serpent de Mer

Ainsi que Quetzalcoatl, Nauru évite de se servir de la technologie qui, de toute manière, ne marche généralement pas sous l'eau. Il lui arrive cependant de s'allier avec Athabaska pour des missions ponctuelles.

La Wyvern*

Gwellarion est plus un ermite qu'autre chose, et le matériel n'a qu'une valeur pratique. Pour lui la technologie, c'est un moyen pratique, mais il ne faut pas se prendre la tête avec. Un système simple est un système fiable. Pas la peine d'en rajouter...

Les wyverns

Les wyverns n'ont pas de style de vie imposé, mais en fait, on les retrouve principalement dans les bas-fonds des grandes sociétés modernes. Hell's Angels, clochards, voyous de petite envergure. La technologie n'est pas pour eux une priorité, et en plus ça coûte cher. Un portable est courant, un ordinateur un luxe. De part leur vie plutôt nomade, c'est le véhicule qui semble être privilégié.

Le système d'information

Le réseau est lent et efficace. En fait, nombreuses sont les wyverns qui n'ont même pas d'ordinateur. Par contre, comme les "rebelles" sont une catégorie de wyvern qui reste en contact avec la famille, comme la plupart des wyverns vivent dans les bas-fond, les informations obtenues concernent souvent des faits intéressants et secrets. Alors, si Gwellarion ne connaît quasiment rien au monde moderne des humains, tout ce qui se passe dans le milieu draconique secret parvient à ses oreilles. Les enfants – rebelles ou non - restent généralement en contact avec les parents (plutôt par courrier ou téléphone), et les parents répercutent les informations pertinentes directement à Gwellarion. Celui-ci garde tout en mémoire et quand il a des ordres à faire passer, il s'adresse aux quelques parents qui vivent dans le même réseau de grotte que lui, et ceux-ci répercutent les ordres. En fait, les ordres

sont rares, chaque enfant et parent faisant un peu ce qu'il veut.

Le repaire du grand-père

Gwellarion vit dans un immense réseau de grottes en Irlande. Si le confort est spartiate, on ne peut pas dire qu'il soit inexistant. Gwellarion partage son réseau avec quelques parents particulièrement fidèles et ils vivent dans un milieu confortable, sans plus.

Les seuls luxes du logis de Gwellarion sont : un système de télévision satellite performant, histoire de pouvoir assister à l'ensemble des compétitions de combat du monde entier, et un complexe sportif extrêmement bien fourni.

Autrement, on ne sait même pas si Gwellarion sait se servir d'un ordinateur, ni même s'il en possède un, en fait !

Apparemment, il ne gère rien, laissant la tâche de

contrôler tout ce qui tourne autour des combats dans le monde aux parents qui vivent avec lui. Mais quand il donne un ordre, rares sont ceux qui désobéissent, pas seulement par la crainte qu'il inspire, mais surtout par le respect qu'il impose.

Et les armes ?

C'est simple : Gwellarion déteste tout ce qui touche aux armes modernes. La meilleure façon pour un combattant d'être méprisé par Gwellarion, c'est d'aimer les armes à feu. A l'inverse, même s'il n'est pas un fan – il considère que la meilleure arme c'est encore son corps et son cerveau -, il accepte plutôt bien tout ce qui est arme blanche. Aussi, nombreuses sont les wyverns fidèles qui bichonnent une arme blanche.

* Gwellarion n'étant pas cité dans l'extension, ce chapitre vient de moi (NdGG).

7 Saint-Dumas

Une légende raconte qu'un alchimiste helvète cherchait le secret de la pierre philosophale. A la place, il a découvert l'emmental. Mais ce n'est qu'une légende.

Une visite guidée au monastère

Commençons la visite en partant de Montreux. Montreux, siège du plus célèbre festival de rock du monde depuis son immortalisation dans le classique "Smoke in the Water" des non moins classiques Deep Purple. Montreux, à l'extrême est du lac Léman est une ville charmante, station hivernale et centre touristique qui, comme toutes les villes de Suisse n'offre aucun intérêt.

Prenons le train. L'un de ces trains lourds et vieillots, qui circulent au fond des vallées à l'ombre des cimes enneigées. Dans ces wagons, d'une propriété typiquement helvétique où ne traînent ni papiers gras ni vieilles dames incontinentes, pénétrons dans le canton du Valais. Le Valais, vingtième canton de la confédération helvétique, dont les "crétins" sont un des plus grands mystères de notre civilisation.

Arrêtons-nous à Sion et attention à la marche en descendant. Sion, qui, uniquement à cause d'une simple connotation étrange fut le décor d'un des monuments de la désinformation et de la propagande : le Protocole des Sages de Sion, censé lever le voile sur les agissements des gnomes de Zurich à la solde des usuriers juifs. Cette jolie cité, d'à peine vingt mille habitants, accueille également l'évêché catholique du coin, mais nous y reviendrons.

Quittons cette belle ville pour nous aventurer dans la vallée. Les alpages nous accueillent, les vaches aussi. C'est grâce au lait que donnent tous ces mammifères exceptionnels, sacrés par d'autres religions que la nôtre que les deux mamelles de la Confédération, le gruyère et le chocolat, sont produites.

Plus nous grimpons, plus les routes rétrécissent pour devenir de simples chemins qu'empruntent les mulets depuis des siècles. Il faut pourtant encore grimper, encore et encore, ce n'est que le début...

C'est tout au bout d'un chemin qui n'est indiqué sur aucun des itinéraires de randonnée, aux pieds du Matterhorn que se trouve le monastère de l'ordre de Saint-Dumas.

C'est une tradition dans certains ordres religieux de se spécialiser dans tel ou tel artisanat. On peut évidemment citer en exemple la chartreuse des moines de l'ordre de Saint-Bruno dans la grande Chartreuse. Les moines de Saint-Dumas, eux, se sont spécialisés dans le travail du métal et plus précisément de l'acier.

Histoire (officieuse) de Saint-Dumas

Il y a longtemps, très longtemps, bien avant que la Suisse ne s'érige en confédération, bien avant que Guillaume Tell ne transperce la pomme sur la tête de son fils, bien avant que la Suisse ne soit rattachée au royaume de Germanie, avant même que le Christ ne se fasse crucifier en terre palestinienne...

En ce temps-là, les informations scientifiques se transmettaient comme de véritables secrets, de bouche à oreille et la plupart du temps sous un codage quelconque pour qu'il ne soit pas diffusé et pour éviter tout problème physique style torture ou combustion spontanée sur un bûcher. C'est pour cette même raison que se sont perdues des techniques venues d'autres continents et pourtant utilisées couramment comme le feu grégeois ou la poudre.

C'est de l'Extrême-Orient que venaient les secrets de fabrication de l'acier. Cette trempe qui différenciait une arme banale d'une arme pouvant couper une tête en un centième de seconde ou pouvant tuer un dieu. C'est aussi en Extrême-Orient que la tradition orale des dragons était la plus forte. Elle n'atteindrait l'Europe et les pays nordiques que plusieurs siècles plus tard. Et c'est en Chine que les premiers humains ont affronté des dragons face à face et ont survécu. Ils avaient pour cela des armes fabuleuses, trempées des centaines de fois.

Mais les Chinois ont inventé de nombreuses choses et les alchimistes de l'empereur étaient connus dans tout le continent.

Certaines de ces inventions se sont perdues au cours de l'histoire, comme semblent se perdre naturellement certains secrets.

On ne sait comment Dumas, un forgeron romain qui s'appelait encore Lucius Aramis, apprit les secrets qui permettaient de forger des armes capables de tuer des dragons. Il n'eut jamais l'occasion de s'en servir, jusqu'à ce qu'il arrive en garnison en Palestine.

C'était alors un temps où les légions romaines occupaient Jerusalem. Le prophète avait tant et tant agité la foule et le peuple qu'il se faisait enfin juger. Il était déjà passé devant le tribunal des Juifs présidé par son grand-prêtre Caïphe et celui-ci l'avait condamné. Abandonné par le gouverneur romain, il serait bientôt crucifié sur la plus haute colline de la ville. Depuis longtemps, le prophète avait fait la preuve de ses pouvoirs, réveillant les morts et changeant l'eau en vin. Et dans les rangs du pouvoir, certains s'inquiétèrent : on meurt lentement sur la croix, très lentement et d'asphyxie. Comment pouvait donc mourir un dieu ? Et si le dieu en question décidait malgré ses belles paroles de déchaîner sa puissance ? Alors ordre fut donné à Lucius de forger une pointe pour la lance de son centurion quelques jours avant la crucifixion.

Il réalisa la plus belle lance qu'il avait pu imaginer. Une pointe fine, capable de transpercer n'importe quel bouclier ou n'importe quelle carapace et capable de transpercer le flanc de n'importe quel prophète. Il n'avait pas le temps de la tremper plusieurs dizaines de fois, mais il y mit toute sa science et tout ce savoir hérité de l'autre bout du monde.

Et il vit Longinus, son centurion, enfoncer la lance dans le flanc du Christ et il vit le sang, son sang car c'était également le sien, s'en écouler. Et il vit le fils de Dieu le regarder, lui qui restait à l'écart et ce n'était pas un regard de colère, juste un regard de pitié et de compassion. Ce jour-là, sans attendre le troisième jour, sans attendre la résurrection, il prit son baluchon, prit ses outils de forgeron et s'en alla sur les routes.

Il suivit les voies romaines car c'était un temps où les Romains régnaient sur la moitié de l'Europe. Il visita longuement tous les pays de l'Empire, prêchant la parole de celui qu'il avait tué ou presque.

Durant tout ce temps, il ne tira pas une seule fois son épée, ni ne forgea d'arme pour les autres. Il arriva en Suisse, ou ce qui allait le devenir, au soir de sa vie. Il ne lui restait plus longtemps et il s'installa dans les montagnes, loin de tout, entouré seulement d'une petite communauté.

Ce sont ces gens, qui pour la plupart l'avaient suivi au fil de ses voyages qui formèrent la première génération de l'ordre de Saint-Dumas. A ces hommes et à ces femmes, il apprit la seule chose qu'il connaissait, l'art de fabriquer et de forger le métal. Et au patriarche, à celui qui, s'il n'était pas le chef, faisait au moins autorité dans le groupe, il transmit le secret des armes qui pouvaient tuer des dieux, le sel qu'il fallait rajouter à l'âme du métal pour amoindrir la défense d'un dragon. Et celui-ci, le transmit à son tour avant de mourir. De génération en génération, le rituel se transforma, s'agrémentant de détails chrétiens. Lucius Aramis fut canonisé au douzième siècle après la disparition des derniers dragons et ce fut à la même époque que l'on décida que Sion serait le siège de l'évêché.

Le monastère de nos jours

La vie quotidienne dans le monastère n'est pas différente de celle de tout autre monastère. L'ordre de Saint-Dumas n'est pas un ordre contemplatif et les moines ne font pas vœu de silence. Les touristes peuvent visiter le cloître et les chapelles, mais n'ont pas accès aux forges, qui restent off limits. Officiellement, les moines de Saint-Dumas ne forgent plus d'armes depuis la fin de la Première Guerre Mondiale. Ils se contentent de forger des objets décoratifs qu'ils vendent au public pour subventionner

l'ordre. Ils accueillent des apprentis, à qui ils apprennent les techniques de forge et de fabrication des armes. Ils ne leur apprennent pas, sauf exception, les secrets de fabrication des Dragonslayers, ainsi qu'on appelle les épées ++ de l'ordre de Saint-Dumas quand on est au courant de l'existence des dragons. Les moines subsistent également grâce aux intérêts provenant du placement des sommes d'argent reçues pour l'acquisition d'épées forgées au monastère il y a maintenant longtemps. Le monastère n'est pas situé en Suisse pour rien.

Comme vous le savez tous, les montagnes suisses ne sont qu'un gigantesque gruyère, percées qu'elles sont par de multiples abris antiatomiques. Le monastère est relié à l'un de ces abris par son aile ouest. Les forges sont situées au sous-sol et sont protégées par un système d'alarme extrêmement perfectionné, IS Electronics bien sûr, et gardées en permanence par trois moines triés sur le volet.

Contrairement à d'autres monastères, Shaolin en Chine par exemple, l'ordre de Saint-Dumas ne développe pas de techniques guerrières. Il ne fait que forger les armes avec lesquelles on peut s'entre-tuer. Il ne camoufle pas non plus de salles d'entraînement comme dans tout bon James Bond qui se respecte, ni n'est la planque de faux moines qui cachent des bottes ferrées sous leur robe de bure. Une attaque en force du monastère est donc tout à fait possible : elle permettrait sûrement de massacrer tout le monde dans un temps record, mais n'apporterait rien à celui qui voudrait apprendre les secrets des moines. L'existence même du monastère est importante, en tant que menace virtuelle, en tant que prédateur.

On raconte que depuis le réveil des grands Dragons, certains moines venus en apprentissage à l'Ordre n'étaient pas tous humains. Le grand principe "connais ton ennemi". Certains dragons ne verraient pas d'un mauvais œil l'apparition de commandos armés de Dragonslayers pour éliminer certains opposant de façon musclée.

L'ordre n'accepte plus de forger d'arme, mais il faut bien que le secret se passe de génération en génération. Alors en de rares occasions, tous les vingt ou trente ans, parfois plus, parfois moins, le patriarche explique à celui qui va le remplacer quel est le secret de la fabrication, afin qu'il ne se perde

jamais. Pour cela, ils forgent ensemble une arme, non pas une épée cela prend trop de temps, mais plutôt un poignard ou une dague. Ces armes sont conservées au monastère comme les plus grands des trésors.

La position de la M&D sur l'ordre de Saint-Dumas

L'ordre de Saint-Dumas n'a pas échappé au regard inquisiteur de la McKeenan & Dodge. Les techniques employées par Lucius il y a bientôt deux mille ans sont très similaires au sel de dragon et n'offrent aux technomanciens rien de novateur.

Cela fait pourtant longtemps que dans l'inconscient des alchimistes et des chasseurs de Dragon l'ordre occupe une place de premier choix. On lui vaut tout de même la quasi-disparition des grands dragons collecteurs, du moins ceux qui furent victimes des grandes figures mythiques.

La M&D garde donc un œil sur les moines, ne serait-ce que pour percer le secret de leurs archives qui sont encore plus protégées que leurs forges. Ces archives gardent une trace de toutes les transactions depuis la fondation de l'ordre. de quoi intéresser tout le monde.

Quelle est la différence entre une épée longue forgée normalement et une épée forgée par les moines de Saint-Dumas ?

En termes de jeu, une épée fait des dommages qui ne sont pas pris en compte par les table du livre de base. Il est vrai que les joueurs ne sont pas censés se promener avec des katana sous leur imperméable, mais bon, quel est le maître de jeu qui irait l'interdire ?

Ne serait-ce que pour des questions de réalisme, il est bon de rajouter une ligne à la table de combat au contact que voici :

Puissance	3 ou moins	4 à 7	8 ou plus
Faible	Rien	Egratignure	Blessure légère
Moyenne	Egratignure	Blessure légère	Blessure grave
Importante	Blessure légère	Blessure grave	Coma
Remarquable	Blessure grave	Coma	Mort

A la Table des Armes de contact s'ajoute :

Mode d'attaque	Puissance
Machette	Importante
Katana(vrai)	Remarquable
Épée ++	Remarquable

On appelle épée ++, toute épée ayant été forgée avec autre chose en tête que d'en faire une bête épée. C'est le cas d'un véritable katana (c'est pourquoi il est classé avec les mêmes dommages) car il suffit de poser le doigt dessus pour se couper, et que la trempe, plus de deux cents fois, en fait un objet qui sort de l'ordinaire. Cela ne concerne bien sûr que les katana véritables, made in Japon médiéval. Les répliques contemporaines n'ont aucune capacité particulière. Les épées ++ bénéficient souvent

d'un bonus au toucher, sur le jet d'action, et / ou aux dommages sur le jet de dommages.

Les actions concernant les katanas et épées ++ seront toujours des actions "difficiles", quelle que soit la position, le nombre des adversaires, le temps qu'il fait dehors ou l'âge du capitaine.

Une épée normale tirera ses dommages sur la ligne "machette". La différence entre une épée normale et une épée ++ provient non seulement des dommages plus importants qu'elle provoque, mais également de ses bonus. La plupart du temps, une épée ++ bénéficie également d'un ou de plusieurs pouvoirs magiques qui fonctionnent comme avec n'importe quel objet alchimique.

8 Armes ++

Ce n'est pas parce qu'il s'est baigné dans le sang du dragon que Siegfried est devenu invulnérable. C'était parce qu'il était déjà invulnérable et qu'il possédait une arme magique qu'il avait réussi à tuer le dragon.

Les armes dites magiques sont rares dans le monde Scales. Il faut donc s'y attarder d'autant plus. Les armes qui suivent ne sont pas des armes mythiques au sens propre du terme. Nous n'allons pas parler ici de Mjolnir, le marteau de Thor, ou de Gungnir, la lance d'Odin, il sera bien temps d'y revenir dans le supplément qui traitera de la magie et des objets magiques. Nous allons juste parler d'armes qui font partie du folklore, mais qui ont toutes la particularité d'être forgées comme des Dragonslayers, des épées pouvant tuer des dragons. Elles bénéficient en tant que telles de bonus au toucher et/ou aux dommages ainsi que parfois de pouvoirs alchimiques. Ces armes diront quelque chose au fervent du mythe arthurien. Ce n'est pas un hasard, loin de là, les chevaliers de la Table Ronde ayant comme sport de prédilection la chasse au dragon.

Ces armes ne sont évidemment pas à la portée du premier venu. Elles sont la propriété de riches collectionneurs qui ne connaissent peut-être même pas leur histoire ou leur capacité, ou encore se sont-elles perdues au cours de l'histoire et attendent endormies qu'on les ramasse, ou encore sont-elles peut-être dans un laboratoire en train de se faire analyser. Un gestalt aventureux en découvrira peut-être une lors d'une mission périlleuse. Elles n'ont pas non plus été toutes forgées par l'ordre de Saint-Dumas. Celles-ci, typiquement les armes de Saint-Michel, Saint-Georges et les autres héros chrétiens du XI^{ème} et XII^{ème} siècles seront détaillées plus tard.

A la fin de la description des armes et de leur histoire sont indiqués les bonus qu'elles accordent

à leur porteur sous la forme suivante :

"x/y", x étant le bonus à la réussite de l'action (toucher) et y étant le bonus au jet de dommage. Viennent ensuite la description des pouvoirs si besoin est.

Note aux petits malins : ne vous précipitez pas dans le premier musée venu pour voler l'épée ayant prétendument appartenu à Barnabé 1^{er} en déclamant que c'est une épée +5/+5 avec les pouvoirs Crémation, Invulnérabilité et Détection des technomanciens. Ça ne marche pas. Les armes magiques dans Scales sont encore plus rares que les objets magiques, ce qui n'est pas peu dire.

Comme les objets magiques, chaque arme à son histoire, ses possesseurs, son trajet à travers le monde. On pourrait écrire un bouquin entier sur Excalibur, il y en a même qui ont fait des films dessus. Contentons-nous ici de faire un rapide résumé, nous nous étendrons plus avant sur ce sujet une autre fois.

Note aux petits malins, le retour : comment ? Les armes magiques ça n'existe pas dans Scales ? Ah bon ? Et les créatures magiques ? Ah oui, ce n'est pas pareil ? Et c'est qui qui écrit le jeu ? Merci.

La lance de Longinus

Commençons par l'arme maudite par excellence. Cette lance, également appelée lance de la Vengeance, a été forgée par celui qui allait devenir Saint-Dumas et qui, portée par le centurion Longinus, perça le flanc du Christ sur la Croix. Lucius Aramis l'avait forgée sous les ordres des légions

romaines et il y avait incorporé certains secrets de sa connaissance. Sa forme différait complètement des lances de l'époque par sa ligne et son tranchant, ressemblant plus au profil d'un poignard Bowie qu'à l'amande des pilums de l'époque. Deux traditions s'affrontent quant au futur de la lance. Certains affirment que le contact avec le flanc divin en fit immédiatement une arme sacrée, dotée de pouvoirs de guérison. Il ne faut pas rêver non plus. D'autres affirment que percer le flanc du Christ en a fait une arme maudite et que c'est pour cette raison qu'Adolf Hitler, qui était à la recherche de tous les objets magiques durant son mandat de dictateur, la fit rechercher par monts et par vaux. Il ne l'a pas retrouvée et pour cause, la légende voulant que Galahad l'ait emportée avec lui lors de sa montée au Paradis. Certains disent qu'elle est de nouveau la propriété de Saint-Dumas, ou plutôt de l'ordre de Saint-Dumas en Suisse, mais ses membres se gardent bien de confirmer. Surtout qu'il y aurait bien un petit malin pour venir les voir pour savoir s'il n'y a pas des traces de sang du Christ sur le fer de la lance. Après Jurassic Park, Golgotha Park. Ça marcherait beaucoup moins bien.

Bonus : +0/+5

Pouvoirs : Cette arme permet de retirer 3 points d'armure à sa cible. Ce n'est pas un bonus au toucher, c'est l'annulation pure et simple de trois points d'armure ou de carapace. Ce n'est pas non plus l'équivalent du pouvoir Point Faible des Striges. Toutes les armes forgées par l'Ordre de Saint-Dumas possèdent ce pouvoir à plus ou moins haut niveau.

Excalibur

Ou Escalibor suivant les sources légendaires.

Souvent confondue avec l'épée mythique enfermée dans une enclume ou dans un rocher qu'Arthur libéra dans sa jeunesse, Excalibur est probablement l'épée la plus célèbre au monde. elle n'est malgré tout pas la plus extraordinaire. La tradition veut qu'elle n'ait pas été forgée par des humains. il est très possible, vu ses caractéristiques et sa finesse, qu'elle ait été forgée par des Trolls pour le compte de quelque dieu celte. Selon les sources, le roi Arthur confia Excalibur à Gauvain en tant que symbole de son pouvoir. Pour d'autres, cf. plus

loin, Gauvain aurait plutôt été en possession de Galatine, l'épée qui se trouvait dans le rocher.

A la mort d'Arthur, l'épée fut jetée dans un lac, où la Dame du Lac devait la récupérer. Toutes les légendes arthuriennes tournent autour de la récupération future d'Excalibur, qui annoncerait le réveil d'Arthur et le renouveau de Camelot.

Bonus : +2/+3

Pouvoirs : Solidité. Excalibur ne peut être brisée et ne s'émousse jamais.

L'épée de Priamus

Cette arme de fabrication orientale est un cimenterre, orné d'or et de pierres précieuses. Le pommeau est orné de plusieurs émeraudes. Elle n'accorde aucun bonus aux dommages, mais son pouvoir est redoutable. Le cimenterre a disparu après le règne d'Arthur.

Bonus : +2/+0

Pouvoirs : Hémorragie. Quand l'arme cause une blessure, celle-ci ne s'arrête jamais de saigner. On peut compresser la plaie, mais la blessure s'ouvrira à nouveau dès que l'on retirera la compresse. On imagine quels sont les effets répétés d'un tel traitement.

L'épée du roi Ryon

Un "crossover" entre les Dragonslayers et les armes magiques, cette épée est censée avoir été forgée par Vulcain lui-même et portée par le demi-dieu Hercule. Tout à fait logiquement, cette arme n'accorde que peu de bonus, puisque Hercule tapait comme un sourd de toute façon. C'est une petite épée, du modèle des épées courtes romaines, elle n'est pas décorée et est complètement banale.

Bonus : +1/+1

Pouvoirs : Solidité. Cette épée ne peut être brisée et ne s'émousse jamais.

Galatine

Galatine était-elle plus ou moins puissante qu'Excalibur ?

Son enchantement était certainement plus puissant. Galatine est l'épée fichée dans la roche qu'Arthur doit retirer pour accéder au trône d'Angleterre.

On dit qu'elle ne fut pas forgée, comme Excalibur, par des mains humaines. Galatine est une épée finement forgée à la lame gravée et au pommeau recouvert d'or. Arthur la confia à Gauvain comme symbole de son pouvoir.

La tradition veut que son enchantement lui vienne directement de Merlin. Galatine disparut après la mort d'Arthur, et certains disent que c'est avec elle que Mordred tua son père lors du combat final.

Bonus : +2/+2

Pouvoirs : Danger. Galatine se met à briller fortement quand son porteur est en danger. Elle ne brille pas avant, mais juste au moment du danger. Elle semble réagir à la tension de son porteur, à moins qu'elle n'ait une certaine conscience. Le flash provoqué est aveuglant et permet au porteur de prendre l'initiative.

Durandal

Quoi que ne faisant pas du tout partie du même "batch", Durandal possède pratiquement les mêmes caractéristiques physiques qu'Excalibur. Épée de Roland, comte des marches de Bretagne et neveu de Charlemagne, elle ne fut pas brisée par le mourant à Roncevaux, mais fut récupérée par un des Basques qui avaient tendu une embuscade à la petite troupe. Elle passa de main en main pour finalement se faire emmurer dans une petite ville touristique en France, près de . . .Naan, on va pas vous le dire, on n'a pas envie de voir tous les gestalts courir dans tous les sens à sa recherche. Ce sera peut-être pour un scénario. . .

Bonus : +2/+3

Pouvoirs : Solidité. Cette épée ne peut être brisée et ne s'émousse jamais. D'autre part, Durandal possède le pouvoir Destruction, qui permet de fracasser toute armure (pierre, métal mais pas la peau. Pour la carapace, on vous laisse la surprise quand vous l'aurez en face de vous. . .) en frappant dessus.

L'épée du roi David

Cette épée, dont on ne connaît pas le nom, était la propriété du roi David d'Israël (pour plus de renseignements, reportez-vous à Heaven & Hell, une extension très bien pour un autre jeu non moins

bon). Le roi Salomon eut la vision que son descendant Galahad en aurait besoin et il la posa sur un plateau spécial avec tout plein d'autres choses. Le bateau navigua durant des siècles jusqu'à ce que Galahad le découvre. L'épée est magique et est une des plus puissantes Dragonslayers à avoir touché le sol de la planète. Son fourreau était composé d'une peau de reptile écarlate, un serpent ou un dragon ?

D'après certaines sources, cette épée n'aurait pas accompagné Galahad au ciel, où que ce soit, mais aurait voyagé de par le monde, portée par des héros, le plus célèbre d'entre eux étant probablement le Siegfried des Niebelungen.

Bonus : +2/+3

Pouvoirs : Solidité. Cette épée ne peut être brisée et ne s'émousse jamais. Elle possède également le pouvoir de Résistance totale au feu. Quand l'épée est tenue en main, son porteur ne souffre d'aucun dommage dus au feu, aux flammes ou évidemment au souffle d'un dragon.

Et ce n'est pas fini : elle possède également un pouvoir de guérison qui décale toutes les blessures de deux colonnes. Le porteur se fait blesser par une arme de contact, catégorie importante. Le résultat après modification est de 9, c'est en principe le coma/

Le pouvoir de l'épée est tel que le porteur ne subit qu'une blessure légère.

L'épée de Balin

Tiens, une épée maudite. Cette épée ne supporte aucun autre porteur que son propriétaire, or comme Balin et Galahad, les seuls qui pouvaient la prendre en main sans se blesser ont disparu, elle est encore dangereuse. Elle est très belle, très bien forgée, mais tentera de blesser son porteur à la moindre occasion. Il doit pourtant y avoir un antidote car selon la légende, d'autres guerriers s'en sont servi durant des batailles. Certains ont parlé de fourreau maudit. Comme l'épée n'est pas disponible pour répondre. . .

Bonus : +1/+1

Pouvoirs : Malédiction, cf. page 61 du livre de base Scales (mais de façon permanente).

Ce que pensent les dragons des Dragonslayers

Globalement, on aurait pu s'en douter, ils sont contre. Et pourtant, on murmure que certains jeunes

dragons apprécient d'être entourés d'êtres magiques équipés de telles armes. Surtout les plus rebelles. Cela tombe assez bien, puisque le fait de porter une Dragonslayer va sûrement les rendre encore moins populaires tout d'un coup.

9 Le choix des armes

Dans ce chapitre, l'extension parle normalement d'armes (comme vous pouvez vous en douter) et sincèrement, les informations qui sont dans ce chapitre seront très facilement compensées par vous-mêmes en consultant n'importe quel site sur les armes. Alors, je ne le recopie pas. Na !

Voici seulement ce que vous ne pourrez trouver dans les autres sites.

Guerrier naturel

En général, lorsque les balles commencent à pleuvoir, tout le monde se retrouve à plat ventre, la gueule dans la boue ou dans le sable. Juste le temps de se rendre compte que ce qui se passe. Ceux qui n'ont pas ce réflexe n'ont pas besoin d'être classifiés plus avant : ils sont morts. La grande majorité de ceux qui sont encore vivants se contentent de se recroqueviller dans la moindre anfractuosit  du terrain et attendent que  a passe. Le r le de tout bon leader est alors d'inciter personnellement chaque soldat   combattre l'adversaire (ou au moins   utiliser leurs armes dans la direction approximative d'o  viennent les tirs ennemis).

Mais il existe un pourcentage minime d'êtres humains qui possèdent l' tonnante capacit  de r -

agir avec agressivit    ce genre de situation. Ce sont les "guerriers naturels".

M me si Hollywood vous a fait croire que tous les h ros d fendant le glorieux drapeau am ricain en font partie, il faut bien comprendre que ces guerriers naturels sont plut t rares.

Un guerrier naturel voudra tout de suite en d couvrir avec l'ennemi. Il se placera en position de tir et privil giera   un bon angle de vue une position d fensive ad quate. Ce qui diff rencie un individu hyst rique d'un guerrier naturel est simple : le guerrier naturel survivra   l'accrochage.

En termes de jeu, un guerrier naturel sera consid r  comme ayant une agressivit  de +1 alors qu'un simple imb cile inconscient sera dot  d'un magnifique +2.

De nombreux psychologues et psychiatres de l'arm e ont tent  de d terminer ce qui fait d'un simple soldat un guerrier naturel mais ils ne sont parvenus   aucune analyse satisfaisante. Il semble que l' ducation et la forme physique n'aient rien   voir dans cela, pas plus que l'entra nement ou l'exp rience pr liminaire. Certains dragons verts et f eriques pensent que tout guerrier naturel est un  tre magique qui sommeil. De plus amples  tudes sont en cours.