

SCALES



INTRODUCTION

xdt75466980000
Connected to XNetServer
Protocol password: *****
login: vermithrax
password: *****
Access key: *****

&access database

Welcome to The CLAW
You have new mail
Restrictions apply

&display recent.info

Draconis Historium

Pour comprendre ce qui est advenu au monde qui m'a vu naître et qui a fait de moi plus qu'un simple mortel, je dois vous raconter une histoire qui commence alors qu'aucun humain ne foulait le sol de la Terre. Il y a donc plusieurs centaines de millions d'années de cela, le grand dragon, celui que de nombreux mages appellent le Dragon Céleste, arriva sur Terre. Il était accompagné de sa femelle et trouva sur Terre un havre de paix propre à l'éclosion des œufs que sa compagne allait pondre. Elle creusa elle-même une grande caverne où elle pondit une trentaine d'œufs tandis que le mâle chassait pour les nourrir. La Terre n'abritait alors que des créatures primitives et tout juste sorties de l'océan originel. Il n'eut pas de mal à subvenir aux besoins des nouveau-nés et de leur mère. Lorsque, quelques millions d'années plus tard, les enfants furent assez grands pour chasser eux-mêmes, leur père les sépara en deux groupes et leur confia deux missions primordiales. Le premier groupe, composé des treize enfants les plus robustes, reçut pour mission de prendre soin de la mère et de s'assurer qu'il ne lui arrive rien de fâcheux. Le second groupe reçut pour mission de ramasser sur Terre ce que leur père appelait « la Mana », qui était une sorte de fluide dont il avait besoin pour vivre et supporter le froid et le vide spatial entre chacun de ses voyages. Tous, à leur façon, signalèrent au père qu'ils avaient bien compris leur travail et qu'il pouvait partir sans crainte. Ce qu'il fit, alors que les premiers grands dinosaures foulaient déjà le sol de la Terre.

Le petit groupe composé des treize gardiens de la mère s'enferma avec elle pendant quelques millions d'années alors que les autres enfants s'éparpillaient sur Terre à la recherche de la Mana. Lorsque les treize gardiens ressortirent, la mère était morte et c'est leur cœur rongé par l'échec qu'ils tentèrent de renouer des contacts avec leurs frères. Ces derniers avaient déjà commencé à se reproduire avec les grands dinosaures, donnant naissances à des dizaines de dragons plus ou moins proches de leurs formes originelles. Ils se sentirent très différents d'eux et refusèrent de se salir pour chercher la Mana. Ils commencèrent à se chamailler et à tenter de faire retomber sur les autres la responsabilité du décès de leur mère. Lassés par encore quelques milliers d'années de vie monotone et de querelles sans suite, ils se séparèrent et creusèrent des cavernes profondes où ils s'endormirent, espérant un jour être réveillés par quelque chose d'un peu plus amusant qu'un brontosauve. À peine quelques milliers d'années plus tard, les premiers mammifères apparurent.



D'après mes faibles connaissances de ces créatures puissantes, aucun d'eux ne s'est jamais réveillé et j'espère que le monde futur, celui où je ne serai plus, n'aura pas à supporter le joug de ces oppresseurs.

Ce sont bien les versions perverses de ces animaux mythiques, ceux qui cherchaient la Mana, qui ont causé la perte de toute ma race et de nombreuses autres. La Mana permettait en effet à la Terre de donner vie à des créatures magiques dont les pouvoirs étaient seulement basés sur cette énergie mystique. Sans la Mana ils n'étaient plus magiques et même pas humains, ils n'étaient rien. Les Elfes moururent lorsque leurs forêts protectrices, privées de leur énergie, disparurent, laissant place à des conifères tout à fait normaux. Les Trolls des cavernes et ceux des ponts furent chassés par les humains, incapables qu'ils étaient de se défendre, privés de leur résistance et de leur force. Plus les dragons accumulaient la magie, plus les créatures féeriques disparaissaient. Les licornes donnaient naissance à des chevaux tout à fait normaux et le peuple fée était livré à tous les prédateurs de la forêt car les sorts magiques qui le faisait passer inaperçu ne trompaient plus personne.

Les seuls qui vécurent quelques dizaines d'années de plus furent ceux de ma race, ceux qui contrôlaient la Mana, ceux qui la pliaient à leur seule volonté. Appelés sorciers, druides, devins, chamans, magiciens, d'où qu'ils viennent sur la Terre, ils avaient tous le même besoin, un seul et même but: la Mana. Je crois bien être le dernier des sorciers et demain matin à l'aube, je ne serai plus. J'ai vu déjà renaître cent cinquante sept fois la nature et sans l'énergie magique de la Terre, je ne suis plus rien. Mes dernières forces, je vais les utiliser pour tuer le dernier grand dragon. Après, il ne restera que les quelques dizaines de créatures perverses et primitives qui devront se cacher pour ne pas être anéanties par une nouvelle ère de croyance humaine. Le Dieu des chrétiens, celui qui les pousse à tuer les hérétiques, les guidera certainement vers ces êtres impies.

Faites qu'un jour, si les dragons retrouvent la puissance qui était la leur avant leur dégénérescence, quelqu'un retrouve ces lignes. Et faites qu'il sache les utiliser pour se battre contre ces monstres.

Fait le 19 Juin 1121 à Rennes-le-Château.

&next, same subject

Les dragons, mythe ou réalité

Quelques jours après mon douzième anniversaire, alors que notre classe passait quelques moments de détente sur les pentes du mont Fuji, point culminant de l'île qui m'a vu naître, je fis la rencontre qui allait bouleverser toute ma vie. Séparé du reste du groupe par un besoin de solitude très peu en rapport avec la promiscuité qui règne dans nos villes, c'est sans m'en rendre vraiment compte que je me suis retrouvé explorant un petit boyau rocailleux, une lampe de poche à la main, dans une caverne d'une taille exceptionnelle. La peur ayant complètement fondu en une sorte de tourbillon d'horreur, de tout ce qui s'est passé par la suite, je ne me souviens que d'une caverne encore plus grande, une immense masse écailleuse de couleur jaune et verte et surtout d'un souffle pareil à celui du tsunami. Je me rappelle ensuite d'une course à plat ventre dans le boyau, de multiples chutes, de la nuit qui était tombée, et derrière moi la créature qui me poursuivait. En fait, presque rien de tout cela n'était arrivé, aucun animal mythique ne m'avait suivi et le soir même, après avoir été sévèrement puni par mes parents, je m'endormis en pensant à cette masse d'écailles gigantesque qui avait évoqué pour moi le grand dragon des légendes, celui-là même qui était mort sous les coups de Tokoyo.

J'ai donc poursuivi mes études sans trop penser à cet événement curieux et surtout sans en parler à qui que ce soit. Ratant examens sur examens à cause de ma manie de passer des nuits

entières à déchiffrer des ouvrages anciens, je finis par trouver un petit boulot dans une usine de vêtements. Je passais toutes mes soirées à la bibliothèque et toutes mes économies à la librairie. Mes rares congés et mes quelques loisirs étaient consacrés à l'étude des dragons dans le monde entier.

Il n'y avait rien de bien passionnant dans tout cela. Bien sûr, le monstre du loch Ness et le dragon de Babylone étaient de belles histoires, les serpents de mer étaient aperçus par des marins ivres et les quelques peuplades primitives d'Afrique, survivantes de la colonisation à outrance des européens, vénéraient encore des êtres gigantesques et reptiliens. Tout cela n'avait pas grand intérêt à moins d'avoir, comme moi, une raison de penser que tout était vrai. Les dragons existaient, endormis ça et là sur la Terre ou transformés en des créatures puissantes mais inintelligentes sur toute la surface de la Terre. Leur histoire datait de bien longtemps, bien avant que l'homme ne soit homme, avant même peut-être la première forme de vie originelle.

Car ce qui était certain, c'est que les dragons n'étaient pas issus de la Terre. Et pour une raison bien simple qui n'aurait pas fait douter un instant n'importe quel biologiste, si on lui avait confié la dépouille d'un tel animal. Le dragon était en effet le seul animal vertébré à posséder trois paires de membres. Trois paires de pattes ou deux paires de pattes et une paire d'ailes chez la plupart d'entre eux, certains individus particulièrement dégénérés ne possédaient aucun membre bien que cela ne les écarte pas de leurs ascendants hexapodes.

Toutes les civilisations primitives avaient conté des histoires mettant en scène des êtres reptiliens semblables. Apep, le dragon égyptien, devait avoir un lien de parenté avec Midgard, celui qui avait fait plier Thor lui-même. Le héros grec Cadmos avait lui aussi été confronté à un être d'écailles. La créature du mont Fuji devait être l'un des leurs. Je devais en être sûr. Mes souvenirs étaient de plus en plus vagues et j'en venais à espérer que toute ma vie n'ait été basée que sur la peur d'un enfant perdu dans une caverne sombre et profonde.

J'ai mis plus de soixante ans à oser retourner dans le boyau obscur qui avait bouleversé toute ma vie et je sais très bien désormais que ce n'était pas un rêve. Hier, j'ai touché sa peau d'écailles couverte de poussière, j'ai fait jouer la lumière de ma lampe sur sa pupille humide et j'ai senti son souffle puissant sur ma peau nue. Rien ne me fera oublier ce qui s'est passé ensuite. Sa pupille a changé de forme et ce mince filet est devenu rond et gros comme une assiette. Il n'a pas bougé mais il m'a vu. Il ne m'a pas tué mais j'étais déjà mort. De peur. L'adulte que je suis n'a pas été plus brave que l'enfant que j'étais.

Mais ce monstre issu de l'aube de la Terre a fait une seule erreur. Il m'a laissé fuir. Je suis vivant et demain la Terre entière sera réveillée. Les dragons existent, je les ai rencontrés.

Fait le 8 Août 1945 à Hiroshima.

&find ref on dragons

Confessions d'un tueur

J'ai appris à me battre avant de savoir parler. Dans la rue, dans le quartier de Los Angeles où j'ai vu le jour, la violence est présente vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Le jour où mon père a tapé sur ma mère une fois de trop, je lui ai pris la batte des mains et j'ai frappé pour que tout cela s'arrête, une bonne fois pour toutes. Ma mère s'est relevée, mais pas lui. J'avais tout juste quinze ans et je me suis retrouvé le lendemain même en maison de correction. Là aussi, j'ai appris à frapper avec tout ce qui me tombait sous la main, pour ne pas leur servir de souffre-douleur ou de femme. Deux ans d'enfer derrière des barreaux pour payer ce que j'avais pris pour de la légitime défense. Je crois que ma haine du système, des flics et de la justice vient de là. Quand je suis sorti, il y a un an, je n'avais aucune envie de subir les

reproches de ma mère et les railleries des voisins. J'ai erré dans la ville et dormi sous les ponts. Et puis, à peine une semaine plus tard, j'ai rencontré Stephen.

Lui et ses potes portaient les couleurs d'un gang : un gros serpent ailé, lové sur lui-même et crachant du poison de ses crocs acérés. J'ai bien cru qu'ils allaient me faire mordre la poussière mais Stephen a commencé à me parler, sans agressivité, juste pour me prouver ses bonnes intentions. Mais attention, Stephen n'était pas un de ces babas aux cheveux longs qui parlent d'amour et se piquent aux acides. Non, lui c'était un tueur, un prédateur, aussi jeune que moi mais tellement plus charismatique. Lorsqu'il parlait, tous l'écoutaient. S'ils n'écoutaient pas, ils se retrouvaient la gueule en sang sur le bitume. J'ai passé avec lui les meilleurs moments de ma vie. On a vécu comme des loups, une meute que rien ne pouvait arrêter. Et puis, un jour, tout a basculé.

Eazy, le plus jeune d'entre nous s'est fait refroidir par un groupe de mecs qu'on avait jamais vu traîner dans le coin. C'était même pas un gang, juste un groupe de mecs, on n'a pas très bien compris. Stephen, lui, a vu dans ces types un danger bien plus grand que tous les autres. Il nous a dit qu'il allait falloir nous battre, pour nous et surtout pour lui. Il n'a pas voulu en dire plus et d'ailleurs il n'aurait pas pu nous prévenir, on n'aurait pas compris.

La nuit suivante, on est parti, avec armes et bagages, vers un vieux hangar dont les types se servaient comme cachette. Stephen était le plus nerveux d'entre tous et savoir qu'il pouvait redouter ce qu'on allait trouver me faisait légèrement flipper. Pourtant, le premier qu'on a refroidi à coups de surin était tout à fait normal : il a saigné et il est mort. Ça a dégénéré lorsqu'on est arrivé dans le hangar proprement dit. Tous les gusses y étaient rassemblés et le chef, le con avec son Beretta 92, a rien trouvé de mieux que de flinguer le néon qui éclairait la salle. Dans le noir, ça devenait carrément le bordel. Ça tirait à tout va. On entendait les Uzis des gusses d'en face et les Colts Anaconda de mon gang. Je me demande bien où ils tiraient d'ailleurs car je n'y voyais rien. J'avais mon flingue prêt à tirer et j'attendais de voir quelque chose. Je me suis déplacé latéralement et j'ai buté sur le corps ensanglanté du meilleur tireur du gang. Au bout de quelques secondes, il n'y avait plus que les Uzis qui crachaient et toujours le Beretta de l'autre con. On était dans la merde. Maintenant ils bougeaient, leur chef leur indiquant où aller. Mais merde, il ne pouvait pas nous voir. Je visais dans la direction de la voix mais je ne pouvais franchement rien faire d'autre.

La balle me toucha à la hanche et me projeta en arrière. J'eus à peine le temps de me redresser que je vis une forme approcher. Elle était comme une sorte de brasier qui luisait dans le noir. Sur le sol, sur ma gauche, je voyais aussi le corps d'un des miens, légèrement moins brillant. Ma cible était aussi visible qu'en plein jour et j'ai fait feu à trois reprises. À chaque tir, le mec faisait un pas en arrière mais refusait de tomber. Il poussait des cris horribles, inhumains. À la troisième balle, il est tombé d'un coup et ma vue a commencé à se brouiller. J'avais déjà perdu beaucoup de sang et je me suis évanoui.

À mon réveil, à l'hôpital de la prison, je me suis aperçu que j'étais le meurtrier d'un flic. Tous mes potes étaient morts et Stephen avait disparu. Je ne lui en veux pas. Il était pas du genre à se faire enfermer, c'était un vrai guerrier. S'il avait pu me sortir de là, il l'aurait fait.

Je ne vois pas pourquoi je te raconte tout ça. Je suis plusieurs fois meurtrier et toi, tu prêches la paix dans le monde, tendre une joue quand on te frappe sur l'autre et toutes ces conneries. Tu sais bien que maintenant, la veille de passer sur la chaise, je ne regrette rien et que si je le pouvais, je revivrais la même chose. Mais merde, ce flic, ce n'était pas un homme. Je n'ai jamais vu un homme supporter deux balles d'Anaconda sans tomber.

Fait le 16 Décembre 1992 à Los Angeles.

&next, same subject

Le retour

Ma vue se brouille, je n'en ai plus pour très longtemps. Si mes origines draconiques m'ont permis de voir le soleil se lever plus de cent mille fois, elles ne pourront rien faire contre le mal qui me ronge. La vieillesse est une maladie insidieuse qui coupe un par un, jour après jour, les ponts qui me lient au monde des vivants. Je n'écris pas ces quelques lignes pour vous faire part de ma chute mais bien pour vous prévenir d'un danger encore plus grand qui guette tous ceux de notre race, des plus puissants aux plus faibles, des plus purs aux plus pervers.

Un homme est venu me voir. Il avait la peau mate mais n'était pas du peuple qui m'a vu naître. J'ai d'abord cru à un journaliste, venu ici pour récolter quelques images de famine et de guerre, comme si la capitale et son débarquement médiatisé n'avaient pas suffi. Il m'a parlé de tout et de rien pendant quelques heures puis j'ai senti monter en lui une colère indicible, comme un ouragan prêt à déferler. J'ai compris qu'il était des nôtres, j'ai compris que c'était lui.

En quelques mots, il m'a précisé que nous étions tous coupables, que nos pères et les pères de nos pères avant eux avaient reçu une mission qu'ils n'avaient pas menée à bien. La Mana qui coule dans nos veines et qui nous donne notre puissance était dispersée sur toute la surface de la Terre, à la fois regroupée dans des réceptacles solides et pourtant si difficile à rassembler. Il m'a reproché d'avoir laissé en vie, cachés au plus profond de leurs apparences humaines, les êtres magiques qui, privés de Mana, auraient pu, auraient dû, disparaître.

Mais les autres, les grands dragons, avaient fait pire encore. Non seulement ils avaient laissé mourir leur mère mais il était même probable que ce soit non pas un accident mais bien un crime. Il m'a dit qu'il avait enfanté sur Terre des serviteurs qui se chargeraient de faire payer à tous le chagrin qu'il éprouvait. Il m'a laissé en vie pour que je puisse parler ou plutôt écrire et j'espère que ce petit texte ne vous arrivera pas trop tard. Il est revenu. Vous ne pourrez pas fuir indéfiniment. Il vous faut réagir. Vite.

Fait le 9 Mai 1993 à Erigavo.

&logout

login time 001421

no idle process

LIB PAD CL

LIB PAD XS100

NO CARRIER

Les treize grands dragons, après avoir lu les quatre textes, réfléchirent un instant. Tous semblaient épier leurs voisins, les accusant du regard et rejetant sur eux tous les problèmes présents et à venir. Entre des enfants qui les servaient mais dont le nombre était trop restreint, des petits-enfants rebelles et anarchistes qui s'alliaient contre eux avec d'anciens êtres magiques et leur père qui criait vengeance, la vie allait bientôt devenir très difficile.

Vermithrax, en tant que chef du conseil de cette année de grâce 1993, fut le premier à oser esquisser un mouvement. Il écarta les ailes comme pour se donner du courage, se concentra pour ne pas laisser échapper quelques flammes de ses narines dilatées et se mit à parler.

Son discours fleuve dura plusieurs heures durant lesquelles il résuma tout ce qui s'était passé sur Terre depuis leur naissance. Il décrivit les terribles luttes entre dragons et êtres humains à la source même de leur histoire, remercia Jichin de les avoir réveillés et développa les théories visant à les sortir de ce mauvais pas. Pour tous, la vie n'avait été qu'une immense partie de plaisir où chacun agissait à sa guise et il fallait maintenant devenir plus rigoureux. Pour tous les dragons de la Terre, ce n'était définitivement plus un jeu.

Mais pour vous, cher lecteur, le jeu ne fait que commencer.

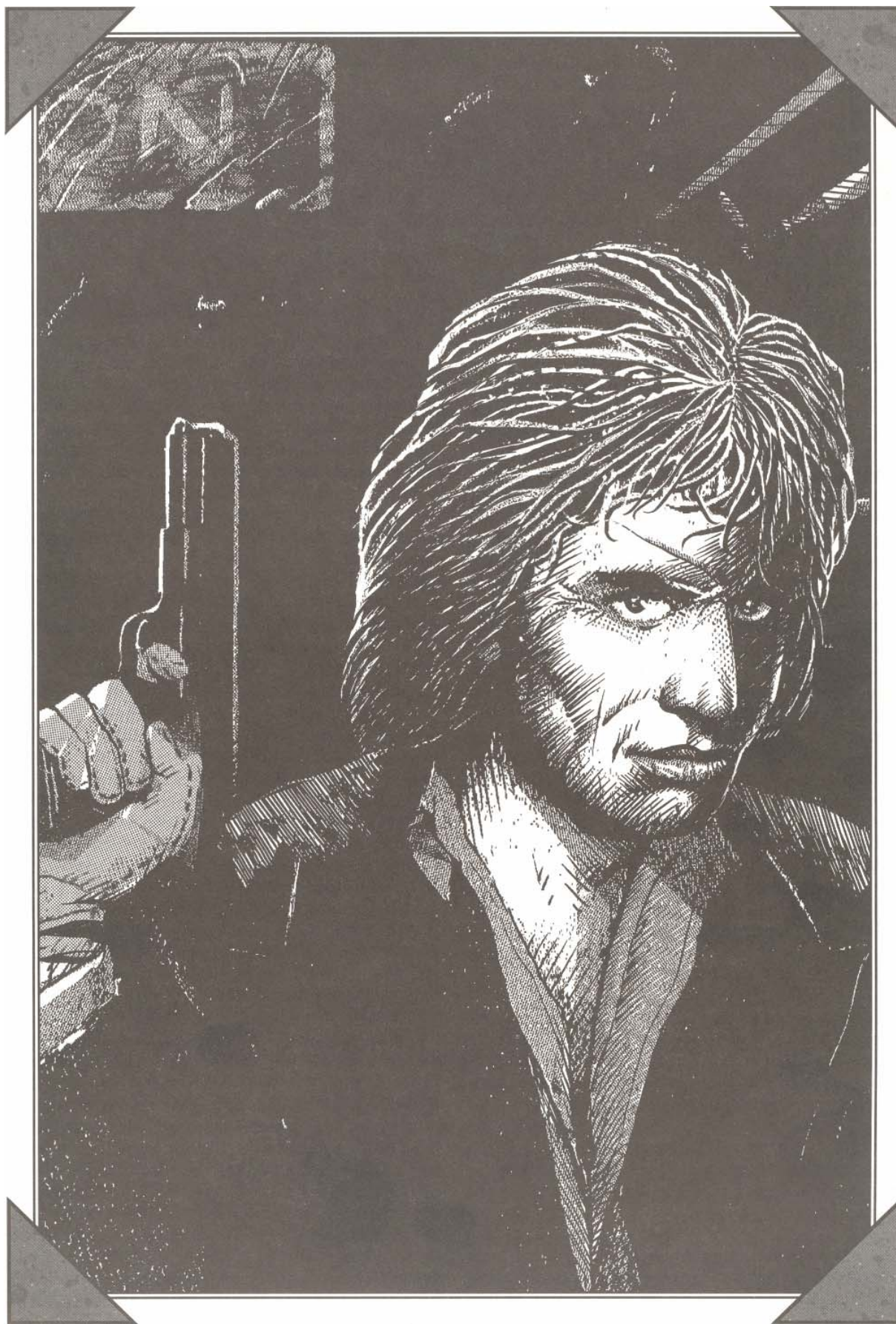
SCALES - Introduction

Il est relativement compréhensible que, même si les principes du jeu de rôle dans son ensemble vous sont familiers, les quelques nouveaux principes utilisés dans Scales vous soient totalement inconnus et il serait donc de bon ton que vous puissiez lire attentivement, à tête reposée, et si possible plusieurs fois, les principaux chapitres qui composent ce jeu. Les annexes, les textes d'accompagnement et la description de toutes les familles de dragons pourront être consommés sans modération, au fur et à mesure de votre progression dans ce nouvel univers afin qu'au-delà des mécanismes de jeu, vous puissiez vous imprégner de son ambiance.

Tous les mécanismes de ce jeu utilisent un objet de forme étrange appelé « dé à dix faces » et dont l'abréviation est « d10 ». Son achat dans une boutique de jeux se révélera aussi simple que peu coûteux. Bien que parfaitement utilisable seul, certains joueurs ou maîtres de jeu préfèrent d'ailleurs les acquérir en grand nombre. Aucune explication logique, à part peut-être l'attrance des individus susnommés vers les petits objets brillants, n'a jamais été avancée pour justifier cela. Il faut aussi noter que, lorsqu'une procédure de jeu vous propose une division, le résultat devra toujours être réduit à l'entier supérieur.

Je vous signale aussi l'existence d'un roman dont les personnages sont directement issus du jeu et qui devrait vous permettre encore d'affiner votre façon de jouer ou de maîtriser.

Bons jeux et... que le dragon céleste ne croise jamais votre chemin.



FRANCOIS MAXENS, dragon noir (Âge : 28 ans – Nationalité : suisse – Pays de prédilection : Principauté de Monaco – Métier : tueur à gages – Hobby : déguisement)

SCALES - Introduction

J'veux qu'mes chansons soient des caresses
Ou bien des poings dans la gueule
À qui qu'ce soit que je m'agresse
J'veux vous remuer dans vos fauteuils
Alors, écoutez-moi un peu
Les pousse-mégots et les nez-d'bœuf
\$Les ringards, les folkleux, les journaloux.
D'puis qu'y'a mon nom dans vos journaux
Qu'on voit ma tronche à la télé
Où j'vends ma soupe empoisonnée
Vous m'avez un peu trop gonflé
J'suis pas chanteur pour mes copains
Et j'peux être teigneux comme un chien.
J'déclare pas, avec Aragon
Qu'le poète a toujours raison
La femme est l'avenir des cons
Et l'homme n'est l'avenir de rien
Moi mon av'nir est sur le zinc
D'un bistrot des plus cradingues.
Mais bordel ! Où c'est qu'j'ai mis mon flingue ?

J'vais pas m'laisser emboucaner
Par les taches, par les gauchos
Tous ces pauv'mecs endoctrinés
Qui foutent ma révolte au tombeau
Tous ceux qui m'traient de démagog
Dans leurs torchons que j'lirai jamais « Renaud c'est mort, il est récupéré ».
Tous ces p'tits bourgeois incurables
Qui parlent pas, qu'écrivent pas, qui bavent
Qui vivront vieux leur vie d'minables
Ont tous dans la bouche un cadavre.
T't'façon, j'chante pas pour ces blaireaux
Et j'ai pas dit mon dernier mot.
C'est sûr'ment pas un disque d'or
Ou un Olympia pour moi tout seul
Qui me feront virer de bord
Qui me feront fermer ma gueule.
Tant qu'y'aura d'la haine dans mes s'ringues
Je ne chant'rai que pour les dingues.
Mais bordel ! Où c'est qu'j'ai mis mon flingue ?

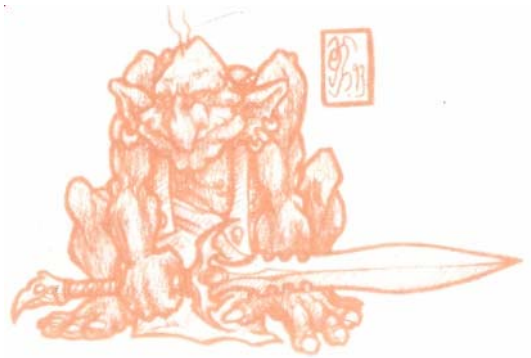
SCALES - Introduction

Y'a pas qu'les mômes, dans la rue
Qui m'collent au cul pour une photo
Y'a même des flics qui me saluent
Qui veulent que j'signe dans leurs calots
Moi j'crache dedans et j'crie bien haut
Qû le bleu marine me fait gerber
Qu'j'aime pas l'travail, la justice et l'armée.
C'est pas d'main qu'on m'verra marcher
Avec les connards qui vont aux urnes
Choisir c'lui qui les f'ra crever
Moi, ces jours là, j'reste dans ma turne
Rien à foutre de la lutte de crasses
Tous les systèmes sont dégueulasses !
J'peux pas encaisser les drapeaux
Quoi qu'le noir soit le plus beau
La Marseillaise, même en reggae
Ca m'a toujours fait dégueuler
Les marches militaires, ça m'déglingue
Et votr'République moi j'la tringle.
Mais bordel ! Où c'est qu'j'ai mis mon flingue ?

D'puis qu'on m'a tiré mon canif
Un soir au métro Saint-Michel
J'fous plus les pieds dans une manif
Sans un nunchak' ou un cocktail
À Longwy comme à Saint-Lazare
Plus de slogans face aux flicards
Mais des fusils, des pavés, des grenades !
Gueuler contre la répression
En défilant « Bastille-Nation »
Quand mes frangins crèvent en prison
Ca donne une bonne conscience aux cons
Aux nez-d'boeufs et aux pousse-mégots
Qui foutent ma révolte au tombeau.
Si un jour j'me r'trouve la gueule par terre
Sûr qu'ça s'ra d'la faute à Baader
Si j'crève le nez dans le ruisseau
Sûr qu'ça s'ra d'la faute à Bonnot
Pour l'instant, ma gueule est sur le zinc
D'un bistrot des plus cradingues
Mais faites gaffe ! J'ai mis la main sur mon flingue !

CREATION DES PERSONNAGES

Le principe de la création des personnages de Scales est basé sur un concept bien simple : limiter le travail du maître de jeu tout en permettant aux joueurs de disposer d'individus aux caractéristiques relativement précises et variées. Ce système permet aussi aux joueurs imaginatifs d'incarner des entités qui ne sont pas limitées par des listes de caractéristiques, de compétences ou de talents trop courtes. Bien que les notions habituelles de caractéristiques et de compétences soient utilisées, elles le sont d'une façon relativement nouvelle. Mais j'arrête ici la théorie pour passer directement à la pratique, vous invitant, pour mieux appréhender les règles, à créer un personnage tout en lisant ce qui suit.



Caractéristiques

Un peu de théorie : Le concept des caractéristiques, qui réduit souvent un personnage à une série de chiffres, est laissé de côté pour permettre une plus grande liberté de création. En effet, le système de jeu de Scales prend comme base les chances de réussite d'un personnage humain moyen et il n'est souhaitable de quantifier une caractéristique que lorsqu'elle est différente de cette base. Dans le même ordre d'idée, le jeu vous propose six caractéristiques mais cette liste n'est nullement limitative. En effet, puisque tous les personnages normaux ont, comme base, une valeur moyenne, ils peuvent en théorie être définis par plusieurs dizaines de caractéristiques toutes identiques qu'il n'est pas nécessaire de quantifier. Le maître de jeu pourra donc se contenter de faire vivre des personnages moyens ou définis par deux ou trois caractéristiques remarquables, puisque différentes de la base humaine. Les joueurs, de leur côté, pourront préciser plus particulièrement leur alter ego. Ces personnages seront peut-être plus difficiles à gérer, mais il ne faut pas oublier que ce sont des êtres d'exception et qu'un joueur n'en dirige qu'un seul. Les six caractéristiques dont vous trouverez une liste ci-dessous sont un guide pour les joueurs ou les maîtres de jeu trop peu imaginatifs mais ne doivent en aucun cas limiter les autres.

Force : Représente la puissance musculaire du personnage.

Endurance : Représente son habileté à résister aux coups, aux poisons et aux maladies.

Volonté : Représente la résistance mentale du personnage.

Perception : Représente l'utilisation des cinq sens du personnage.

Agilité : Représente la capacité qu'a le personnage à utiliser son corps.

Dextérité : Représente la capacité qu'a le personnage à utiliser ses mains.

Un joueur qui préférera incarner un personnage plus original pourra utiliser des caractéristiques plus typées telles que la précision, la rapidité, l'équilibre physique ou mental, les réflexes, la chance, la beauté, la personnalité ou la coordination. Certains joueurs auront peut-être envie de diviser la perception en cinq caractéristiques différentes: la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût. Les nombreuses caractéristiques mentales qui peuvent servir à définir un personnage ne devront être utilisées que pour les personnages dirigés par le maître de jeu. En effet, on estime que, pour les personnages des joueurs, ces caractéristiques sont celles du joueur lui-même et n'ont donc pas besoin d'être définies, ni utilisées pour résoudre

une action. Ces caractéristiques sont relativement nombreuses et je me bornerai à vous en donner quelques-unes: la logique, le raisonnement, le sens commun, l'intuition ou l'adaptabilité. Pour ce qui est de la valeur exacte de ces caractéristiques, on estime qu'elle varie généralement entre +8 et -8, la valeur de base, 0, étant appelée moyenne humaine. Certains intervenants très spéciaux peuvent disposer de caractéristiques supérieures ou inférieures à ces valeurs et seront toujours décrits comme des êtres d'exception.

Métiers et hobbies

Le système de compétences de Scales est conçu pour donner une entière liberté aux personnages joueurs tout en simplifiant le rôle du maître de jeu. Ce système, proche de celui utilisé pour les caractéristiques, est lui aussi basé sur une moyenne humaine dont les personnages pourront s'écarter à loisir. La notion de métiers et de hobbies, très importante pour comprendre ce qui suit, devra tout d'abord être définie avec précision. Un personnage sera toujours défini comme ayant un métier (quelques fois plusieurs) et un hobby (le plus souvent plusieurs). Ce sont ces deux valeurs qui permettront au maître de jeu de calculer les chances de réussite d'une action entreprise par le personnage. Elles permettront aussi de donner au joueur quelques indications quant à la façon dont il devra se comporter dans certaines circonstances critiques.

Un métier : C'est un regroupement de plusieurs compétences importantes qui peuvent être utilisées par le personnage durant une partie. Il sert à calculer ce qu'un personnage peut réussir ou non, ainsi que les domaines de connaissance qui lui sont accessibles. Le maître de jeu devra décider, avec l'accord du joueur, de toutes les compétences qui peuvent être liées à un métier et ce, à l'avance ou plus simplement au cours du jeu selon les actions entreprises.

Un hobby : C'est une compétence unique qui sert aussi bien à calculer les chances de réussite de certaines actions qu'à définir le personnage d'une façon plus originale qu'un simple métier. Théoriquement, un hobby est considéré comme tel lorsqu'il ne représente pas plus qu'un simple loisir pour le personnage. Ainsi, le simple fait de savoir jouer aux échecs peut aussi bien être considéré comme un métier que comme un hobby selon le temps passé par le personnage à s'adonner à cette passion.

Pour ce qui est de la valeur de ces métiers et hobbies, le maître de jeu disposera de trois niveaux. Le premier, amateur ou débutant, servira pour les individus peu expérimentés. Le deuxième, normal ou qualifié, servira pour la majorité des personnages, qu'ils soient contrôlés par les joueurs ou par le maître de jeu. Le troisième, expert ou spécialiste, sera réservés à certains individus exceptionnels. La dénomination exacte de chaque niveau peut être résumée comme suit :

Métiers et hobbies		
Niveau	Métier	Hobby
1	Débutant	Amateur
2	Normal	Normal
3	Expert	Spécialiste

La description des personnages créés par le maître de jeu dans ses scénarios pourra ainsi être débarrassée de tout le côté mathématique du jeu de rôle. On pourra, par exemple, indiquer que les joueurs seront interpellés par trois policiers, deux débutants et un expert. Le premier étant un spécialiste de la pêche à la mouche tandis que le dernier sera amateur d'armes anciennes. Ces deux phrases suffiront donc pour cadrer très simplement la personnalité de l'individu, tout en fournissant au maître de jeu les valeurs suffisantes dont il a besoin pour résoudre telle ou telle action.

Les annexes contiennent de nombreux exemples de métiers et de hobbies, ainsi que les compétences qui y sont associées. Un maître de jeu débutant ou un joueur en manque

d'imagination pourra les compulser tout en sachant que ces listes ne sont en aucun cas exhaustives et que, comme dans tout jeu de rôle, l'improvisation et l'invention sont des qualités dont tous doivent faire preuve.

Création d'un groupe

Bien que chaque joueur puisse théoriquement créer son personnage avec comme seul support ce présent livret, il est recommandé que tous les personnages d'un même groupe soient créés en même temps et avec le soutien du maître de jeu. Un groupe devra toujours comporter, à sa création, un enfant dragon et un ou plusieurs êtres magiques. Le joueur qui incarnera le dragon devra être déterminé par les joueurs ou par le maître de jeu lui-même si ces derniers n'arrivent pas à se mettre d'accord.

Il est fréquent, dans les groupes de joueurs où la puissance des intervenants prime sur le jeu lui-même, que les personnages déséquilibrés dans un même groupe soient la source de problèmes importants, aussi bien durant le jeu qu'après. Scales ne tente pas de résoudre ce problème en équilibrant les personnages d'une façon aussi mathématique que laborieuse mais incite les joueurs à vivre normalement avec leurs différences. L'enfant dragon sera



physiquement et mentalement puissant, disposera de nombreux pouvoirs magiques et sera généralement bien plus puissant que ses camarades. Les êtres magiques, quant à eux, sont proches de l'humain normal, possèdent un métier et des caractéristiques humaines, ainsi que des pouvoirs magiques plus que limités. Tout joueur intelligent devra comprendre que le but d'un jeu de rôle est de s'amuser entre amis, de parvenir à surmonter les embûches mises en place par le maître de jeu et de survivre le plus longtemps possible. Ces trois principaux buts ne pourront être réalisés que si tous les personnages d'un même groupe sont solidaires les uns des autres et ce, quelle que soit la puissance de chaque personnage pris séparément.

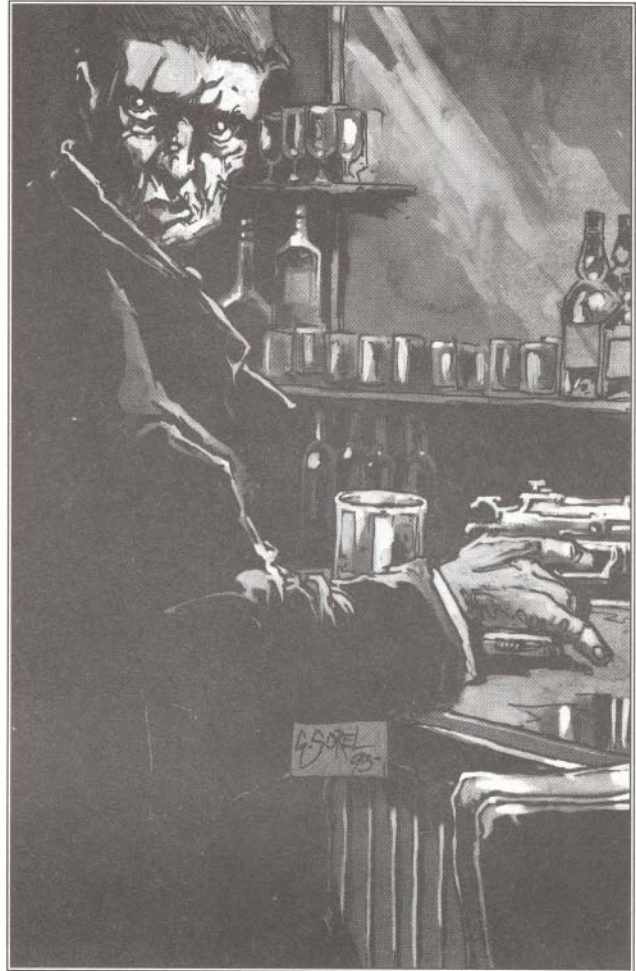
Il faut aussi noter que tous les personnages d'un même groupe sont liés par un gestalt qui devra être déterminé par le maître de jeu, conjointement avec les joueurs, lorsque ceux-ci disposeront d'un personnage entièrement achevé. Ce concept magique nouveau, expliqué plus en détail dans le chapitre correspondant, ajoute une explication mystique, pour ceux qui en ont besoin, à la réunion de tous les personnages du groupe.

Création d'un enfant dragon

Le joueur qui incarne le dragon du groupe devra prendre conscience de son rôle particulier au sein du gestalt. Il est certainement le plus puissant de tous les personnages et, pour cela, devra être toujours là lorsque ses camarades moins puissants auront besoin de lui. Ses relations privilégiées avec les membres de sa famille mettront souvent ses talents de diplomate à rude épreuve. Il devra aussi quelquefois faire confiance aux autres membres du gestalt car malgré sa puissance, il n'a pas le don d'ubiquité, ni la faculté de surveiller ce qui se passe dans son

dos. Le dragon devra respecter les êtres magiques de son groupe et apprendre l'humilité si, un jour, l'un d'eux lui sauve la vie. Car il ne faut jamais oublier qu' étant l'élément principal du groupe, il est surtout la cible privilégiée de tous les adversaires que le maître de jeu peut mettre sur son chemin et qu'il aura bien du mal à être toujours sous les feux de la rampe. Être un héros n'est pas toujours une tâche facile.

Description : La forme naturelle d'un enfant dragon étant humaine, c'est la description de cette forme qu'il faudra déterminer. Le choix est totalement vôtre en respectant cependant une seule condition : votre personnage devra être né dans les années 68-75. Il sera donc relativement jeune (entre 18 et 25 ans), ce qui limitera légèrement le niveau des compétences auquel il aura accès. À vous d'utiliser votre imagination afin de composer un personnage à la fois cohérent et intéressant à jouer. Dans cet ordre d'idée, son métier devra lui permettre de voyager sans trop de contraintes ou, plus généralement, de disposer d'un temps libre relativement important. Il est très difficile d'incarner un personnage aventurier qui doit, tous les lundis matin, pointer à l'usine voisine. En désespoir de cause, votre métier pourra être seulement un souvenir lointain, laissant aux ASSEDIC le soin de vous fournir l'argent dont vous avez besoin pour vivre. Il a déjà été indiqué que les enfants dragons sont rebelles à leur famille mais il n'est pas



obligatoire qu'il le soit à la société humaine qui les accueille. Votre personnage pourra donc aussi bien arborer une magnifique crête verte qu'un costume trois pièces de grande marque. Le type exact de dragon devra aussi être choisi. Bien que treize types soient décrits dans les règles, le maître de jeu peut diriger légèrement votre choix pour que votre personnage soit en accord avec les scénarios qu'il prévoit de lui faire jouer.

Caractéristiques : Les dragons, même enfants, ayant des caractéristiques beaucoup plus hautes que la plupart des humains doivent en tenir compte pour définir les valeurs de base de leurs caractéristiques. Les valeurs de toutes les caractéristiques d'un tel personnage devront être comprises entre -2 et +4. Le joueur, pour les définir exactement, disposera de 6 points à partager, sachant qu'en plus, il pourra augmenter ce total d'un point par point de caractéristique négative. On peut donc imaginer, par exemple, un dragon ayant une force de +3, une perception de +2 et une rapidité de +1. S'il choisit d'attribuer une valeur de -2 à son agilité, il pourra s'accorder une caractéristique de beauté à +2. Pour ne pas trop déséquilibrer artificiellement les personnages, un personnage créé par un joueur ne pourra pas disposer de plus de 3 points de caractéristique négative.

Compétences : Les enfants dragons, étant jeunes, ne disposeront pas de compétences aussi développées que les êtres magiques qui les accompagneront. Pour simplifier la création des personnages et pour permettre au joueur de visualiser très rapidement les actions qu'il est

à même de réaliser, tout enfant dragon devra choisir un métier qu'il pourra exercer au niveau débutant et deux hobbies où il sera considéré comme amateur. Alternativement, il pourra échanger ses deux hobbies contre un seul, mais dans lequel il sera considéré comme averti.

Pouvoirs magiques : Les enfants dragons possèdent à la fois des pouvoirs innés et peuvent dans certains cas, utiliser la magie draconique. Ces pouvoirs sont définis par leur type et décrits plus en détail dans le chapitre concernant la magie. Il faut noter que si la création d'un personnage reste une entreprise très aisée, les différents pouvoirs et sortilèges utilisables par un dragon sont beaucoup plus difficiles à appréhender.

Création d'un être magique

Description : Les êtres magiques compagnons de l'enfant dragon peuvent être issus de milieux totalement différents, et ce, grâce au gestalt qui les lie tous irrémédiablement. L'âge de ces personnages n'est en aucun cas limité, bien que la plupart de ces êtres aient entre 25 et 40 ans lorsqu'ils sont attirés vers un gestalt. Plus tôt, ils ne sont pas viables du point de vue expérience et plus tard, les ravages du temps commencent à apparaître et limitent trop les capacités physiques du personnage. Il faut noter que, quel que soit son âge, l'être ne disposera d'aucun pouvoir magique, car ceux-ci n'apparaissent qu'en cours de jeu. La description aussi bien physique que mentale, l'origine ethnique, les événements vécus et passés ainsi que l'histoire personnelle sont entièrement laissés à l'appréciation du joueur, le maître de jeu se contentant de commenter cette description par de judicieuses remarques qui ont pour but d'éviter les personnages trop incohérents. Ce n'est pas, bien entendu, une raison pour faire de votre personnage un « monsieur tout le monde » aussi amusant à faire jouer que n'importe quel humain pris au hasard dans la rue. La variété et l'exotisme, sans exagération, doivent être de mise durant toute cette partie du jeu.



Caractéristiques : Les êtres magiques sont, à la base et à leur création, très proches des êtres humains normaux. Leurs caractéristiques seront donc très proches de ces derniers. Les valeurs de toutes les caractéristiques d'un tel personnage devront être comprises entre -2 et +2. Il disposera donc de trois points à partager, sachant qu'en plus, il pourra augmenter ce total d'un point par point de caractéristique négative. Un personnage pourra donc être doté d'une personnalité de +2 et d'une agilité de +1. Si son endurance est égale à -1, il pourra posséder une rapidité de +1. Pour ne pas trop déséquilibrer artificiellement les personnages, un personnage créé par un joueur ne pourra pas disposer de plus de 2 points de caractéristiques négative.

Compétences : Si les enfants dragons possèdent des caractéristiques surhumaines, les êtres magiques disposent de compétences bien plus développées. La plupart sont relativement plus âgés et leur nature humaine leur permet d'être beaucoup plus réceptifs au monde qui les

entoure. D'autre part, ils n'ont pas eu à maîtriser de pouvoirs innés et magiques et ont développés de nombreuses autres compétences annexes. Pour simuler ceci, un être magique devra choisir un métier dans lequel il sera considéré comme expert et deux hobbies où il sera averti. Alternativement, il pourra troquer son métier expert contre un métier qualifié et un métier débutant ainsi que ses deux hobbies de niveau averti contre un seul de niveau spécialiste. Le maître de jeu devra cependant vérifier qu'un personnage dispose bien des métiers et hobbies qui correspondent à son âge, à son éducation et à son mode de vie. Cela ne devrait pas poser trop de problèmes au joueur puisque c'est lui qui définit ces trois critères.

Pouvoirs magiques : Les êtres magiques sont, à leur création, totalement dépourvus de pouvoirs, quels qu'ils soient. Ils sont totalement humains et ne voient leur nature magique apparaître qu'au bout de plusieurs parties. Vous ne devez donc pas vous occuper de tout ce qui concerne vos origines, tout du moins pas avant que le maître de jeu n'ait fait intervenir un événement qui vous incite à vous poser des questions et à fouiller au plus profond de vous-mêmes dans le but de réveiller la créature qui est en vous.

Création d'un gestalt

Pour ceux qui ne veulent pas, pour le moment, se rendre au chapitre qui traite en détail des gestalts, je me bornerai à vous décrire brièvement la définition de ce mot barbare. Un gestalt est une sorte de lien magique, symbolisé par un objet, qui contient l'esprit de groupe de tous les individus qui le composent. Un groupe de joueurs dont les membres sont tous réunis au cœur même du gestalt aura des facultés magiques spéciales qu'il pourra exploiter en lisant avec soin le chapitre concerné.

Description physique : Un gestalt prend toujours l'apparence d'un objet ayant été créé par un ou plusieurs êtres humains. Bien que les gestalts datant d'après le quatorzième siècle existent en très petit nombre, ceux utilisés par les joueurs sont relativement plus communs car ils ont été créés souvent bien avant. La description physique de l'objet n'a que très peu d'importance techniquement mais, en pratique, il est toujours de bon ton d'en connaître son apparence, son poids et sa valeur monétaire. Le maître de jeu devra décider de ces paramètres avec tous les joueurs et pas seulement avec le dragon. Il pourra aussi, alternativement, créer un gestalt aux caractéristiques précises et en accord avec le scénario qu'il a préparé.

Caractéristiques : Les valeurs chiffrées qui sont associées aux gestalts sont très peu nombreuses, les principales caractéristiques étant celles des joueurs qui en font partie.

Toutefois, on considère deux valeurs comme primordiales. La première, la taille, est égale au nombre de joueurs présents lors de la première partie, majoré de (d10/2) points. Ce résultat indique le nombre maximum d'êtres vivants qui peuvent être liés dans l'objet. Au-delà de



cette valeur, les êtres magiques ne sont plus attirés et ne peuvent plus se lier au groupe composé par les joueurs d'une façon aussi intime. La deuxième caractéristique est la puissance, qui n'est autre que $5+(d10/2)$ et qui donne une idée des pouvoirs contenus dans celui-ci. Pour plus de renseignements concernant la puissance et la taille du gestalt, je vous propose de lire en détail le chapitre concerné.

Exemple de création de personnages

Puisque quelques exemples valent mieux qu'un long discours, je vous propose d'assister à la naissance d'un groupe de joueurs et du gestalt qui les lie. À vous de prendre cet exemple uniquement pour ce qu'il est, c'est-à-dire une intrusion dans l'intimité d'un groupe de joueurs et pas une procédure obligatoire et immuable. Comme vous le verrez, le maître de jeu sera souvent amené à dialoguer avec les joueurs pour que ceux-ci soient bien en accord avec les scénarios qu'ils vont être amenés à vivre ou si, le cas échéant, ils désirent ne pas suivre ses conseils, qu'ils soient totalement conscients des effets de certaines de leurs décisions.

Trois joueurs, Christophe, Valérie et Gérard, sont rassemblés autour de la table et ont la ferme intention de créer des personnages de Scales. Ils sont munis de ces présentes règles, d'un dé à dix faces et d'un maître de jeu en pleine possession de ses moyens. Christophe s'estime le plus apte à être le leader du groupe et, malgré les ronchonnements de Gérard, décide qu'il en sera ainsi avec la bénédiction du maître de jeu.

Toute séance de création de personnages commence par celle de l'enfant dragon qui en sera le centre. C'est donc à Christophe que reviennent l'honneur et l'avantage de modeler son personnage. Après avoir survolé, avec l'aide du maître de jeu, les treize types de dragons, Christophe opte pour un serpent à plumes, car il estime que c'est cette race qui correspond le mieux au type de personnage qu'il souhaite incarner. Il indique au maître de jeu son âge, 24 ans, et son métier, étudiant en biologie. Il se nomme Francis Valdez et, bien que français, possède des origines sud-américaines très prononcées, surtout du côté de la couleur de la peau, franchement basanée. Il tente vainement de passer sa maîtrise et passe ses loisirs à faire du rafting et à élever de grosses araignées. Il est de corpulence moyenne et s'habille tout à fait normalement. Il parle espagnol couramment, plus par nécessité que par goût, ses affaires draconiques l'attirant de plus en plus souvent en plein cœur de l'Amazonie. Le maître de jeu note cette description et demande ensuite au joueur de déterminer ses caractéristiques. Il choisit, en tant que serpent à plumes, de privilégier l'agilité et s'accorde une valeur de +4 dans cette caractéristique. Son endurance, mise à rude épreuve dans les régions qu'il visite, reçoit une valeur de +1. Souhaitant associer à sa perception une valeur de +2, il donne en contrepartie une valeur de -1 à sa force, estimant qu'un serpent à plumes n'est pas toujours d'une force surhumaine. Le maître de jeu n'y voit aucune objection, même si les dragons sont en général très forts, et note les valeurs choisies par le joueur. Pour ce qui est du métier et des hobbies, le joueur indique avec précision son métier d'étudiant en biologie au niveau débutant et ses deux hobbies au niveau amateur: le rafting et l'élevage des araignées. Le maître de jeu note que son métier d'étudiant lui permet, entre autres, de parler espagnol. Christophe estime, avant même de lire le chapitre concerné, que la magie qu'il utilise communément est basée à la fois sur les tatouages rituels sud-américains et sur la composition d'oeuvres musicales pouvant être jouées à la flûte de Pan. Reste à savoir si la nature même de son personnage lui permettra d'utiliser ces types de sortilèges. Le personnage est quasiment terminé et c'est au tour de Valérie de créer le sien.

Etant relativement débutante et habituée à incarner ce genre de rôles, Valérie choisit celui d'une journaliste. Elle se nommera donc Emilia Estevez et sera de nationalité chilienne. Elle a rencontré Francis en France car elle est réfugiée politique dans ce pays. Elle parle très difficilement le français mais parle parfaitement bien l'espagnol et le portugais. Elle vit de petits boulots free-lance et réalise de nombreux reportages politiques dans les pays

d'Amérique du Sud tout en se gardant bien de retourner au Chili. Elle fêtera bientôt ses 28 ans et est aussi grande que mince. Le maître de jeu considère que cette description est parfaitement viable et demande à Valérie de déterminer ses caractéristiques. Valérie choisit d'abord une apparence de +1, une perception de +1 et une personnalité de +2. Le maître de jeu lui fait remarquer qu'elle vient de dépasser le total des 3 points qui lui sont alloués. Elle ajoute donc une valeur de -1 à son endurance, estimant que les nombreuses années passées en France ont sensiblement diminué sa résistance physique. Le maître de jeu note tout cela et demande à Valérie de déterminer son métier et ses hobbies. Elle choisit comme métier celui de journaliste au niveau expert et se contente d'un seul hobby au niveau spécialiste: la plongée sous-marine. Le personnage est terminé et c'est au tour de Gérard de décider quel sera son rôle.

Adeptes du jeu fin, Gérard décide de prendre le rôle d'un mercenaire belge vétéran de nombreuses sales petites guerres dans toute l'Amérique du Sud. À vrai dire, il aurait préféré l'Afghanistan mais les deux premiers personnages étant liés à l'Amérique du Sud, il préfère continuer dans cette voie. Il a un tout petit peu plus de 40 ans, s'appelle Gilbert Bonnaire et est relativement mince, privilégiant le côté nerveux à la force brute. Il s'est rangé du mercenariat depuis quelques années, servant d'homme de main pour quelques caïds de la drogue colombiens. Le maître de jeu lui fait remarquer que c'est certainement dans ce pays qu'il a fait la rencontre de Francis. Gérard acquiesce et détermine les caractéristiques de son personnage.

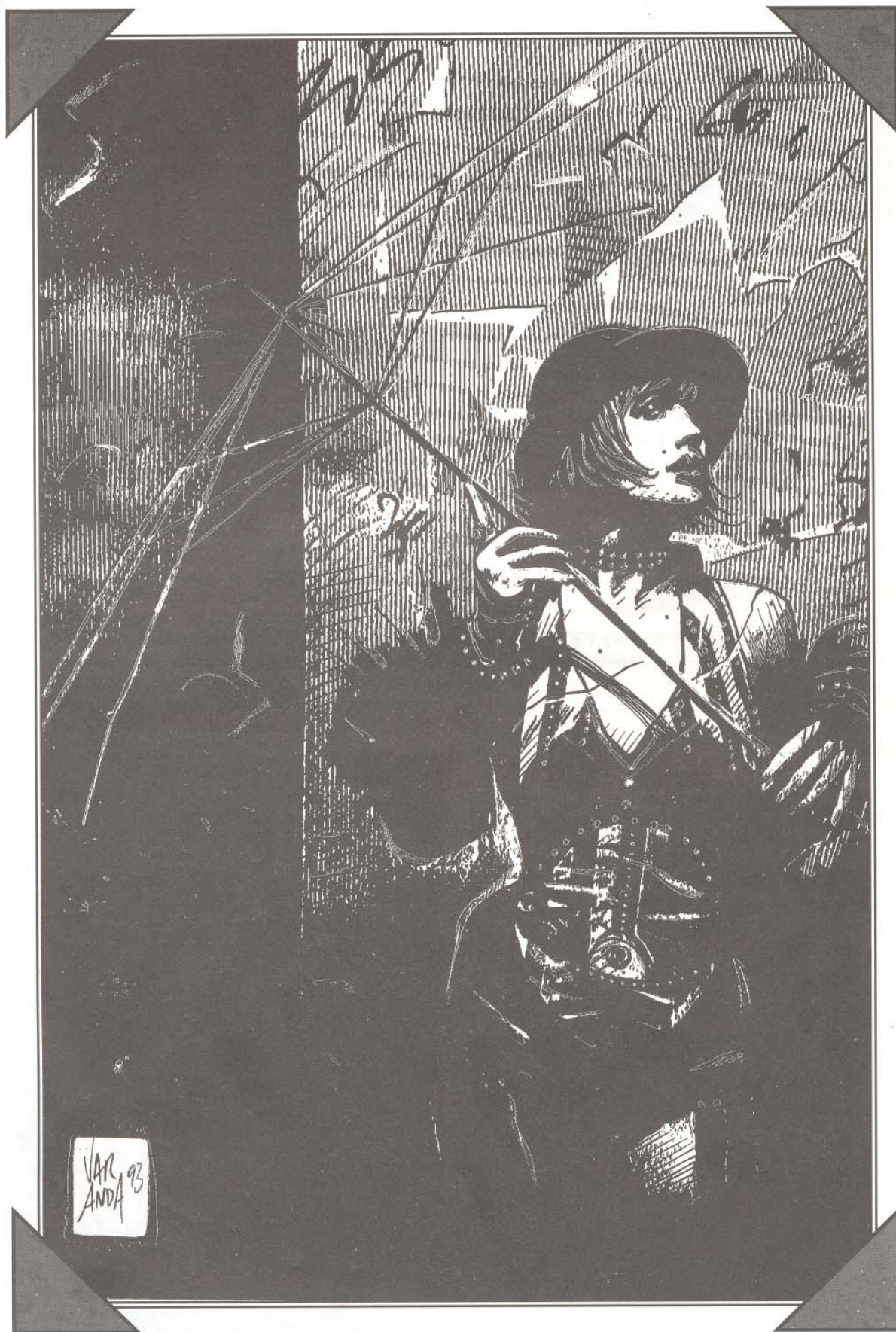
Sa perception sera de +2 et son endurance de +1. Troquant une apparence de -2 due à une sale balafre qui lui zèbre une partie du visage, il ajoute à tout cela des réflexes de +2 qui lui ont souvent sauvé la vie. Le maître de jeu estime qu'une balafre ne suffit pas pour bénéficier d'une apparence de -2. Gérard décide donc que le visage de son personnage sera, en plus de la cicatrice, constellé d'éclats de grenade. Voilà qui est beaucoup plus réaliste. Comme métier, Gilbert choisit d'être mercenaire au niveau qualifié et garde du corps au niveau débutant. Son seul hobby sera le parachutisme au niveau spécialiste.

Pour finir, le maître de jeu décide avec Christophe, Valérie et Gérard quelle sera l'apparence du gestalt du groupe. Christophe propose une statuette inca, sans trop savoir à quoi cela correspond. Valérie précise que la statuette est en fait une relique de la civilisation pré inca des Tiahuanaco de Bolivie et qu'elle date du Même siècle. Gérard ajoute que la couleur rougeâtre de la pierre est due à une épaisse couche de sang séché, ce qui donne à l'objet une apparence légèrement plus malsaine. Deux jets de dé viennent caractériser le gestalt d'une façon plus pragmatique. Le premier, 5, indique que la taille maximale du groupe sera de 6 personnages (Les 3 rassemblés autour de la table plus les 3 du jet de dé). Le deuxième, un 3, indique que la puissance de base du gestalt est de 7 points (5 de base plus 2 du jet de dé).

Le maître de jeu termine cette séance de création de personnages en précisant la façon dont les trois compagnons se sont rencontrés. C'est particulièrement aisé puisque les joueurs eux-mêmes ont décrit avec soin leur personnage, la rencontre entre Francis et Gilbert ayant même d'ailleurs été déjà évoquée. Il précise cependant qu'Emilia et Francis se sont rencontrés à Paris lors des nombreuses périodes de l'année où la journaliste cherche vainement à vendre ses reportages politiques et exotiques.

Les trois joueurs précisent par la même occasion qu'Emilia ignore tout du passé trouble de Gilbert, le maître de jeu gardant cette information pour créer une tension au sein du groupe lorsqu'il en aura besoin.

Le maître de jeu n'a plus qu'à discuter avec Christophe de ses pouvoirs magiques et à commencer à étudier les mythes belges et chiliens à la recherche d'êtres magiques qui correspondraient à la nature des deux autres joueurs. Notons aussi que cette partie du travail du maître de jeu sera relativement aisée, les joueurs n'apprenant leur vraie nature qu'après de nombreuses parties.



BEATRICE MONTRIEUX, dragon argenté (Âge : 25 ans – Nationalité : française – Pays de prédilection : Hollande – Métier : clocharde/dilettante – Hobby : couture)

SYSTEME DE JEU

Le principe de base du système de jeu de Scales est très simple mais nécessite cependant une grande part d'improvisation, aussi bien de la part des joueurs que celle du maître de jeu. Avant de décrire plus en détail les principaux mécanismes à connaître pour maîtriser une partie, je vais vous décrire la procédure à suivre pour savoir si une action est réussie ou non. Toutes les autres règles étant basées sur ce même principe, il serait bon que vous l'étudiiez avec soin.



Réussite d'une action

Les personnages de Scales ne disposant d'aucune compétence et seulement de quelques rares caractéristiques, le système utilisé est très souple et permet au maître de jeu de résoudre de la même façon toutes les actions entreprises par les personnages.

Dans un premier temps, lorsqu'un personnage agit, le maître de jeu doit décider si l'action est obligatoirement réussie, obligatoirement ratée ou s'il est nécessaire de calculer les chances de réussite. On peut imaginer, par exemple, qu'il n'est pas nécessaire de jeter un dé pour marcher dans la rue, ouvrir une porte qui n'est pas verrouillée ou parler à haute et intelligible voix. Au contraire, sauter d'un avion volant à plusieurs milliers de mètres sans parachute a des conséquences dramatiques qu'il n'est pas nécessaire de quantifier plus précisément. Dans le même ordre d'idée, un personnage sur un vélomoteur poursuivant une voiture lancée à vive allure sur une autoroute n'aura aucune chance de la rattraper.

Lorsque les chances de réussite sont primordiales pour la suite du scénario et qu'elles ne sont pas quantifiables au premier coup d'œil, le maître de jeu devra utiliser la procédure suivante. Tout d'abord, il devra décider si l'action entreprise par le personnage est considérée comme faisant partie intégrante d'un de ses métiers ou hobbies. Si ce n'est pas le cas, le jet de dé à réaliser sera d'autant plus difficile. Un personnage ayant comme hobby la philatélie sera considéré comme apte à reconnaître la valeur monétaire d'un timbre alors qu'un personnage ne disposant pas de ce hobby ne pourra le faire qu'avec difficulté.

Si le personnage possède un métier ou hobby adéquat : Le maître de jeu devra déterminer si l'action tentée est facile, moyenne ou difficile pour un personnage possédant le métier ou le hobby concerné. Ce seuil de difficulté sera utilisé pour connaître les chances de réussite de l'action. Un personnage pompier trouvera très facile défoncer une porte à coups de hache alors que la réanimation d'un blessé en lui faisant du bouche-à-bouche sera considérée comme une action de difficulté moyenne.

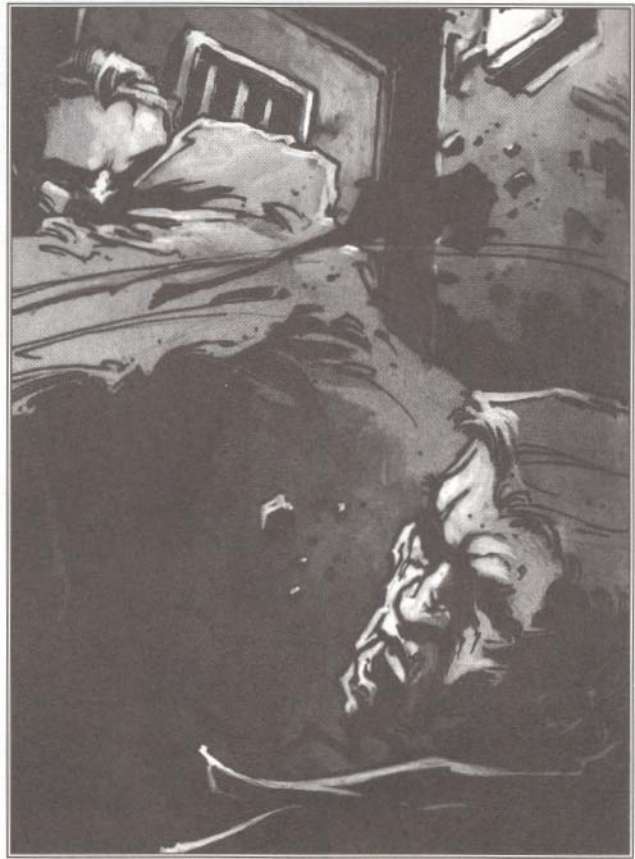
Si le personnage ne possède pas le métier ou hobby adéquat : Le maître de jeu devra déterminer si l'action entreprise est facile, moyenne ou difficile pour un être humain sans compétence ni entraînement particulier. On peut penser, par exemple, que grimper à un arbre est une action facile à réaliser pour un être humain. Au contraire, descendre en rappel sera considéré comme difficile.

Il faut noter que vous trouverez en annexes une liste de métiers et de hobbies, ainsi que les actions typiques qui y sont associées, afin de pouvoir juger rapidement si un personnage est capable de réaliser telle ou telle action. Ces listes ne sont en aucun cas exhaustives et peuvent être modifiées et étoffées à loisir par les joueurs et par le maître de jeu.

Le maître de jeu dispose désormais de deux valeurs distinctes : la difficulté de l'action entreprise et le niveau d'aptitude du personnage qui la tente. En consultant la table suivante et en lisant le tableau à l'intersection de la colonne correspondant à la difficulté et de la ligne

correspondant à l'aptitude, on obtient un nombre qui représente les chances de réussite de base de l'action.

Les chances de réussite finales sont calculées en majorant les chances de base de la valeur de la caractéristique que le personnage utilise pour tenter de réussir l'action. Le maître de jeu devra déterminer si la caractéristique proposée par le joueur est bien utilisable dans le cadre de l'action tentée. Un personnage grim pant à un arbre aura bien du mal à faire croire au maître de jeu qu'il tente l'action avec ses réflexes ou sa perception. Par contre, il est plausible que le personnage utilise sa force ou son agilité dans ce cas précis. Le joueur devra finalement jeter un dé à dix faces et réaliser un total inférieur ou égal aux chances de réussite finales pour que l'action soit considérée comme réussie. Il faut aussi noter que tous les modificateurs de Scales s'appliquant à un jet de réussite font toujours varier les chances de réussite et jamais le jet de dé lui-même.



Si deux personnages antagonistes tentent la même action au même moment :

si les deux personnages échouent ou si l'un des deux seulement parvient à obtenir un résultat inférieur ou égal à ses chances de réussite finales, tout va pour le mieux. Par contre, lorsque les deux personnages réussissent leur action, le maître de jeu devra déterminer celui qui a vraiment réussi et celui qui a échoué par la faute de son adversaire. La procédure utilisée est des plus simples : le personnage ayant réalisé le jet de dé le plus haut, tout en parvenant à réaliser un total inférieur ou égal à ses chances finales, est considéré comme vainqueur et réussi son action. L'autre échoue bien qu'il ait obtenu un total démontrant une réussite. Le maître de jeu devra ensuite décrire avec soin la scène afin de justifier ce résultat. Dans un tel conflit, lorsqu'un personnage est vraiment très bon et que ses chances finales de réussite sont supérieures à 10, il reçoit un bonus exceptionnel à son jet de dé égal à 1 par point au-dessus de 10. Cela devrait l'aider à réaliser un total supérieur ou égal à celui de son adversaire.

Réussite d'une action	Facile	Moyen/normal	Difficile
Non qualifié*	4	2	0
Métier débutant ou hobby amateur	6	4	2
Métier qualifié ou hobby averti	8	6	4
Métier expert ou hobby spécialiste	10	8	6

* : Cette ligne sera utilisée lorsque le personnage ne possède ni le métier ni le hobby adéquat.

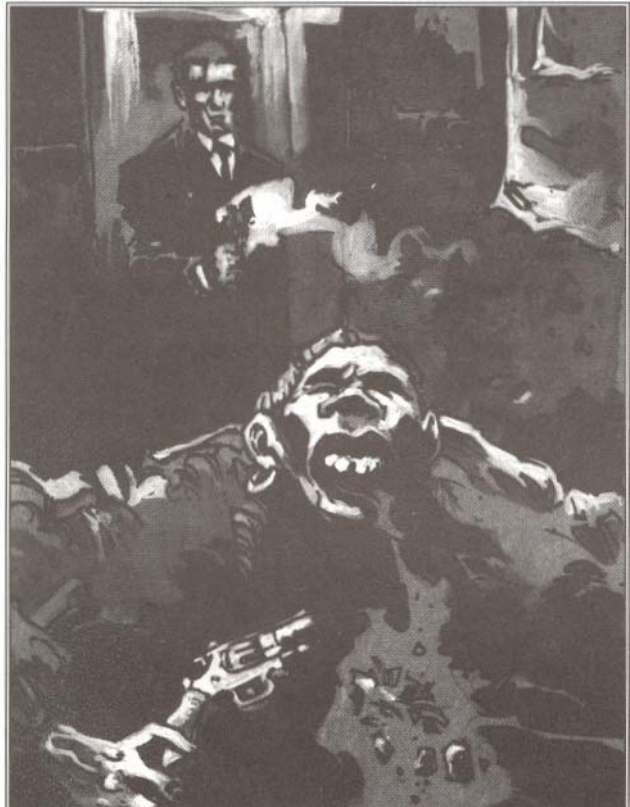
Quelques exemples : Même si ce principe de base est on ne peut plus simple, le maître de jeu devra bien le connaître pour ne pas se retrouver bloqué par une action originale qu'il n'aura pas prévue. Ce système est considéré comme totalement modulable et, en conséquence,

nécessite que le maître de jeu l'ait parfaitement en main. Les quelques exemples qui suivent devraient vous permettre de découvrir à la fois toute sa richesse et ses quelques limitations.

Nos trois compagnons se retrouvent au plein milieu de la jungle amazonienne et commencent à souffrir de la chaleur et de l'humidité. La vermine locale étant relativement agressive, le maître de jeu, au matin du troisième jour, leur demande de réaliser un jet de survie en milieu hostile. Gilbert, Emilia et Francis vont donc devoir jeter un dé à dix faces après que le maître de jeu a calculé leurs chances de réussite finales. Pour Gilbert, il estime que son métier de mercenaire en Amérique du Sud est totalement utilisable dans cette situation. Pour lui, la difficulté de l'action sera considérée comme moyenne. Pour Francis, véritable rat d'amphithéâtre, les quelques connaissances en biologie dont il dispose lui permettent tout juste de considérer cette action comme difficile, même si elle est associée à son métier. Pour Emilia, le maître de jeu considère que ses métiers et hobbies ne lui serviront pas mais que, de par sa nationalité, l'action sera, pour elle, considérée comme moyenne. Les chances de réussite de base sont donc de 6 (qualifié/moyen) pour Gilbert, de 2 (débutant/difficile) pour Francis et de 2 pour Emilia (non qualifié/moyen). Francis précise que son hobby qui consiste à élever des araignées devrait lui accorder un bonus substantiel. Le maître de jeu refuse tout net, précisant que les dangers de cette jungle ne sont pas toujours dus aux arachnides et précise que les chances de réussite finales seront majorées de la caractéristique d'endurance des personnages. Francis et Gilbert ayant tous deux une endurance de +1 et Emilia une endurance de -1, les chances finales sont de 7 pour Gilbert, 1 pour Emilia et 3 pour Francis.

Après un voyage semé d'embûches, les trois aventuriers parviennent à pénétrer dans un très vieil édifice à demi enfoui. Les personnages se séparent et tentent vainement de déterminer la nature exacte de ce bâtiment. Aucun des trois personnages ne dispose d'un métier ou d'un hobby qui leur permettrait de réussir cette action plus facilement. Emilia dispose d'un léger bonus dû à ses origines sud-américaines et Francis aussi, mais simplement parce qu'il a poursuivi des études relativement longues. Les chances de réussite de base sont donc les suivantes: 0 (non qualifié/difficile) pour Gilbert, 2 (non qualifié/moyenne) pour Emilia et pour Francis. Le maître de jeu indique que la perception permettra de modifier les chances de réussite de base. Le bâtiment étant un temple qui sert de base à un serpent à plumes très ancien, le maître de jeu accorde un bonus de 2 points à Francis, mais sans lui en indiquer les raisons. Gilbert et Francis disposent d'une perception de +2 et Emilia dispose d'une perception de +1, ce qui va lui permettre de compenser son relatif manque de culture par une aptitude hors du commun à observer tout ce qui l'entoure. Les chances finales sont de 2 pour Gilbert, 3 pour Emilia et 6 pour Francis.

Les trois personnages parviennent à sortir de la jungle épaisse et tentent de trouver un pilote d'avion assez courageux pour les ramener dans une ville digne de ce nom. Les conditions climatiques ne sont pas des plus avantageuses et les pilotes locaux ne sont pas très chauds pour prendre l'air. Nos trois amis vont donc redoubler de diplomatie pour parvenir à leurs fins. Le



maître de jeu considère que cette action ne correspond ni au métier d'étudiant ni à celui de mercenaire.

Les chances de réussite de base pour Francis et Gilbert sont de 2 (non qualifié/moyenne). Emilia, par contre, a l'habitude de s'exprimer et son espagnol quasiment parfait est encore plus utile dans ces conditions. Les chances de réussite de base seront de 8 (expert/moyenne) pour Emilia. Le maître de jeu considère que les caractéristiques de beauté ou de personnalité seront utilisées pour connaître les chances de réussite finales. Emilia augmente ses chances de 2 points grâce à sa personnalité et Gilbert réduit ses chances de 2 points à cause de sa beauté. Gilbert s'insurge, estimant qu'il ne tente pas de séduire les pilotes et que sa beauté n'entre donc pas en ligne de compte. Le maître de jeu tranche en coupant la poire en deux: ses chances de réussite ne seront réduites que d'un point. Les chances finales sont de 1 pour Gilbert, 10 pour Emilia et 2 pour Francis.

Il est évident qu'Emilia parvient sans problème à décider un des pilotes locaux à les accompagner dans leur délirant périple. Mais le chef du village, un vieil homme qui se méfie de la civilisation et de ses excès, tente de faire changer le pilote d'avis. En tant que chef de village de niveau expert, le maître de jeu estime que ses chances de base sont égales à 8 (expert/moyenne) et que ses caractéristiques, toutes moyennes, ne modifient pas ce chiffre.

Emilia a réussi son jet précédent avec un résultat de 3. Le maître de jeu jette le dé pour savoir si le chef réussit son discours et obtient un 6. Ce résultat est inférieur ou égal à ses chances de réussite finales et l'action est réussie. Puisque cette valeur est supérieure à celle obtenue par Emilia, c'est lui qui a le dernier mot et qui oblige le jeune pilote à rester au village. Nos amis devront donc continuer à pied.

De retour en France, nos trois amis trempent dans une sordide affaire de vol d'oeuvres d'art. Ils doivent, pour réussir leur mission, remplacer une statuette étrusque de valeur par une parfaite imitation de terre cuite. Tout se passe comme prévu jusqu'au moment où Emilia touche une vitrine protégée par un système de sécurité. Une sonnerie retentit et des grilles de protection commencent à descendre inexorablement, fermant définitivement les portes de sortie du musée.

Les trois personnages se ruent vers la porte la plus proche en tentant d'arriver avant que la grille ne bloque définitivement leur seul moyen de fuite. Cette action est difficilement assimilable à un métier particulier et le maître de jeu considère cette action comme étant de difficulté moyenne pour les trois personnages. Les chances de réussite de base sont donc de 2 pour tous. Gilbert reçoit un bonus qui correspond à ses réflexes et Francis celui qui correspond à son agilité exceptionnelle. Les chances finales sont de 4 pour Gilbert, 2 pour Emilia et 6 pour Francis.

« Fou du roi en D6. Je me suis toujours demandé, Anaphi, si tu les aimais vraiment. »

« C'est une étrange question. Je les protège. Sans moi... et sans toi, frère, leur planète aurait peut-être déjà explosé. Rien que le travail que je fais en ce moment autour de la Yougoslavie, pour ne pas que ça dégénère... Dame prend fou du roi. »

« Je respecte ton travail et je sais qu'il est utile, mais je ne crois pas qu'ils en arriveraient à l'autodestruction. Il y aurait encore des guerres, encore des morts, et il est bon que tu travailles à les éviter, mais... mais chaque expérience, chaque mort les a fait grandir, évoluer, leur a appris quelque chose. Aie plus confiance en eux, Anaphi. Laisse les plus libres. Cavalier en F3. »

« La confiance et la liberté. Régulièrement, des humains prennent des mitrailleuses lourdes, ils vont défaire le tyran qui les accablait d'impôts et mettait en prison les intellectuels. La confiance et la liberté sont restaurées.

Puis c'est la famine et la guerre civile, parce que le tyran qui mettait les intellectuels en prison savait comment négocier avec le FMI pour avoir un minimum de subsides et empêchait

l'armée et les chefs de gangs de s'entre-déchirer. Il y a des centaines de milliers de morts et moi je négocie, je soutiens l'action des services secrets, je pousse un peu là où il faut et je fais remettre un autre tyran au gouvernement. Et le calme revient et les gens mangent. Pion prend cavalier... Tu es sûr que tu as l'esprit au jeu, Ancyte ? »

« Je crois que oui. Je crois que c'est toi qui ne vois que la surface du jeu alors que j'en discerne les racines plus profondes. Tout ce que tu dis est vrai. Mais il y a autre chose dessous. De l'espérance, de la lucidité, de l'art, de l'émotion. Et tout cela en un éclair si rapide, quelques dizaines d'années à peine, avant la mort... »

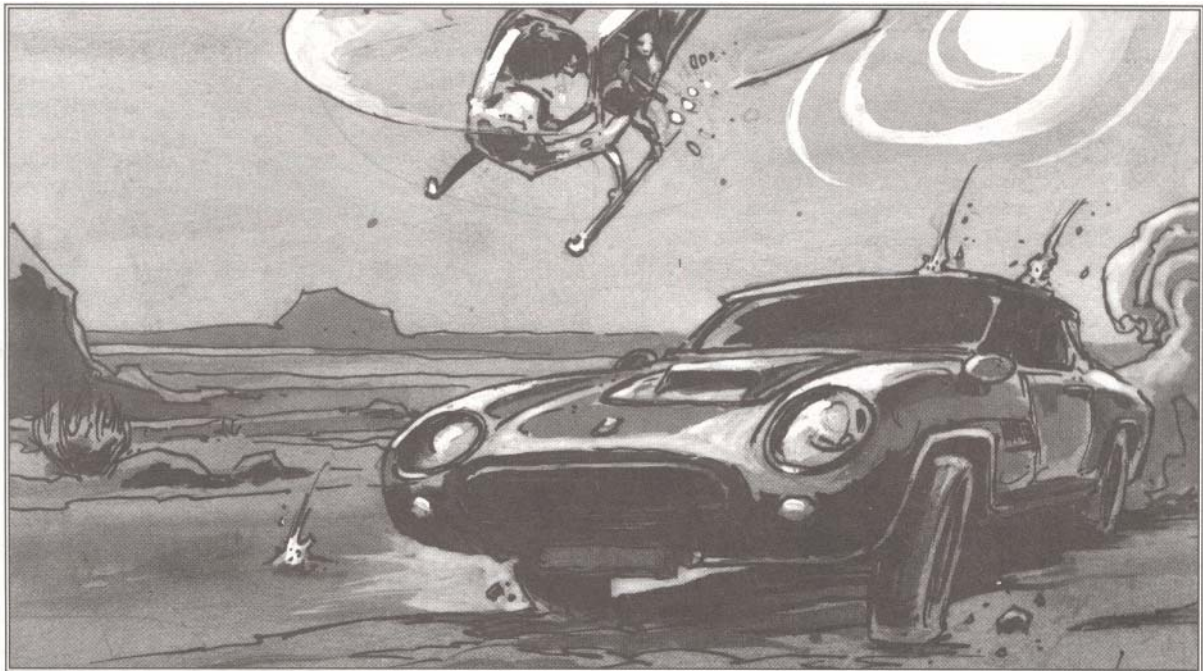
« Oh ça, ils sont mignons, je ne dis pas... À s'agiter dans tous les sens comme des petites fourmis... »

« Je crois que tu viens de répondre à ma question, Anaphi. Pion du roi en E4. »

« Cavalier prend pion... Quelle question ? »

Déplacement

Scales se déroulant dans des milieux et dans des pays aussi exotiques que variés, les personnages seront souvent amenés à voyager, que ce soit sur terre, sur l'eau ou dans les airs. Tant que ce déplacement se fera sans encombres, le maître de jeu se contentera de décrire aux joueurs le périple effectué, précisant par exemple les différentes régions et pays traversés. Bien que Scales soit un univers relativement dangereux pour les personnages incarnés par les joueurs, la majorité des déplacements de feront sans que rien ne vienne trouver le doux ronron du moteur du véhicule utilisé.

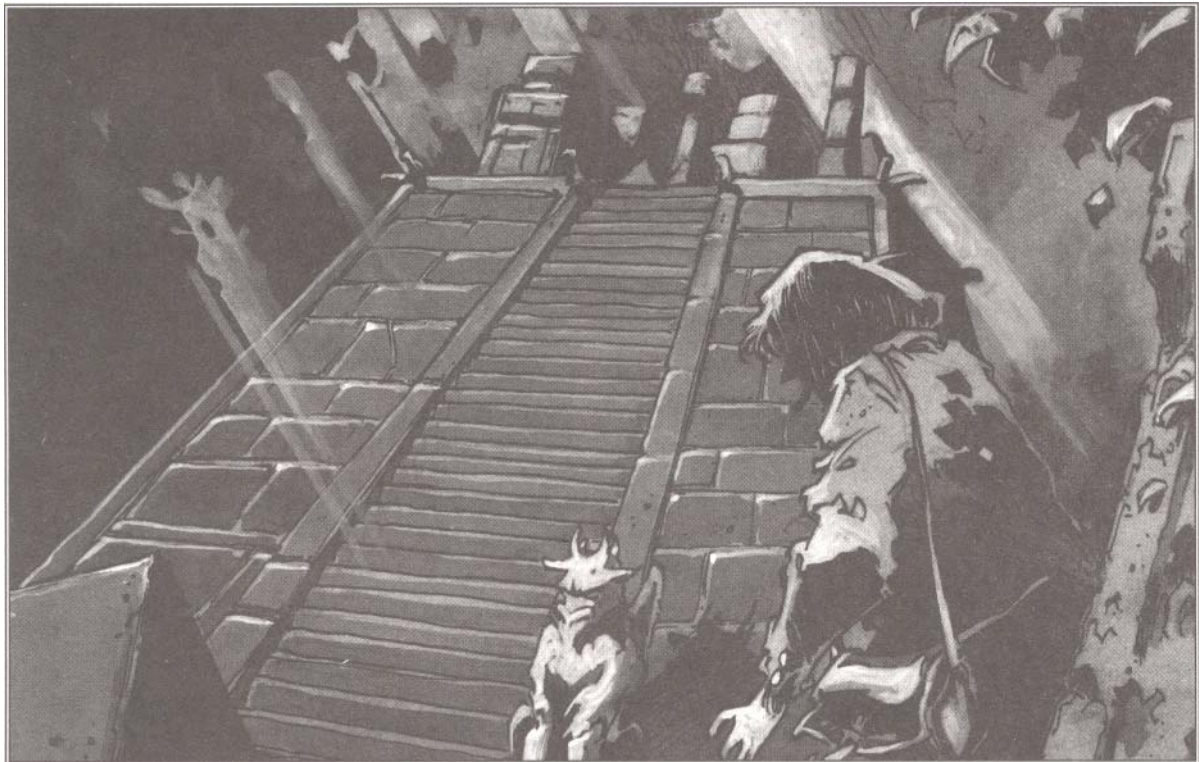


Rien ne va plus par contre lorsque des adversaires tentent de stopper ou de rattraper les personnages. Le maître de jeu devra alors se préparer à simuler des poursuites aux conséquences parfois catastrophiques. Notez bien que lorsque le véhicule utilisé est relativement dangereux, comme un avion par exemple, il est fortement déconseillé au maître de jeu d'organiser une poursuite complexe. Il serait en effet désolant que tout le groupe de personnage soit tué dans un crash par la seule faute d'un malheureux jet de dé raté.

Pour bien simuler une poursuite, il faut tenir compte de trois paramètres, la compétence de conduite ou de pilotage de chaque personnage, le véhicule utilisé et le terrain où se déroule la

poursuite. Ces trois valeurs sont relativement faciles à déterminer mais je me propose cependant de vous aider à le faire.

Compétence de conduite ou de pilotage : C'est cette valeur qui déterminera les chances de base de chaque personnage participant à la poursuite. Tout personnage adulte sera à même de conduire n'importe quel véhicule de tourisme à deux ou quatre roues. Ses chances seront égales à 4 (débutant/moyen) à moins que le métier du personnage ne permette d'en déterminer une autre. Les autres véhicules plus complexes, tels que les avions ou les hélicoptères, seront plus difficiles à manœuvrer. Les chances de base seront alors égales à 0 (non qualifié/difficile) à moins, encore une fois, que le métier du personnage ne permette de calculer un autre résultat. Ces chances seront ensuite modifiées par une caractéristique choisie par le maître de jeu. On peut imaginer que les réflexes soient valables pour les poursuites terrestres tandis que la perception sera choisie lors d'une poursuite aérienne.



Véhicule utilisé : Le maître de jeu devra modifier les chances de base de réussite du conducteur ou du pilote, selon le véhicule utilisé. En fait, ce modificateur dépendra surtout de la différence de performance entre le poursuivant et le poursuivi. Une moto puissante et maniable ne sera que très peu utile si elle est poursuivie par un hélicoptère. Dans le même ordre d'idée, un avion à réaction ne pourra que très difficilement poursuivre un individu fuyant en vélo, justement à cause de sa vitesse minimum. Le modificateur choisi sera modifié aux chances de base du personnage ayant le véhicule le moins efficace et ajouté aux chances de base de son adversaire. Cette valeur ne devra excéder 3 que dans de très rares circonstances et sera le plus souvent égale à 1.

Terrain traversé : Le maître de jeu pourra ensuite modifier une fois de plus les chances de réussite des deux personnages en tenant compte cette fois-ci du milieu où se déroule la poursuite. Cela peut sembler idiot mais un hélicoptère poursuivant une voiture aura beaucoup plus de facilité à le faire en plein désert que le long d'une route serpentant en forêt. Ce modificateur, toujours égal à 1, devra être ajouté aux chances de base du véhicule avantageé et retranché à l'autre.



MARIA GABRIELLI, dragon rouge (Âge : 21 ans – Nationalité : colombienne – Pays de prédilection : Italie – Métier : voleuse – Hobby : collectionneuse)

Une fois les chances de réussite finales calculées, les deux personnages devront jeter le dé pour connaître le vainqueur de la poursuite. Le maître de jeu devra ensuite utiliser ses talents de conteur et son imagination pour décrire cette course effrénée. Arrivés à portée de voix ou de tir, les deux protagonistes pourront alors régler leurs comptes plus directement, par le verbe ou la lame. Alternativement, le maître de jeu, en cas de jet raté, pourra estimer que le véhicule du personnage concerné aura eu des problèmes avec son environnement direct et décrira avec précision tout ce qui a pu se passer pour justifier un tel résultat.

Communication

Bien que les jeux de rôles soient souvent le théâtre de conflits fréquents et que Scales ne déroge pas à cette coutume immuable, les conflits verbaux ont aussi leur intérêt, surtout parce que les personnages sont quelquefois confrontés à des adversaires tellement puissants qu'il serait idiot de les combattre sans avoir tenté par avance de régler le problème à l'amiable en se livrant à une joute verbale aussi intéressante (sinon plus) à simuler et à jouer qu'un combat conventionnel.

Dans ce type de joute, on peut distinguer quatre façons d'obtenir un avantage sur son adversaire : la séduction, l'intimidation, le baratin et la discussion. Ces quatre types de conversation vont influencer directement sur l'issue du conflit et auront des chances de réussite finales qui vont dépendre aussi bien des compétences du personnage que de la façon dont le joueur qui l'incarne s'exprime réellement.

La séduction : Le personnage qui utilise cette tactique va tenter d'attirer physiquement son interlocuteur. Ce dernier doit être sensible à ses charmes et ne pourra être séduit que lors d'un conflit verbal relativement prolongé. Les chances de réussite de base seront modifiées par la beauté ou la personnalité du personnage. C'est une façon longue et complexe de faire changer quelqu'un d'avis mais c'est aussi celle qui donne les meilleurs résultats à court terme.

L'intimidation : Le personnage qui utilise cette tactique tente de faire peur à son interlocuteur. Il devra être physiquement menaçant, soit par sa corpulence et sa force, soit grâce à une arme à l'aspect terrifiant. Evidemment, plus le protagoniste est lui-même intimidant, moins il aura de chances de succomber à une telle attaque. Les chances de réussite de base seront généralement modifiées par la force du personnage. C'est un moyen rapide et sûr de faire changer quelqu'un d'avis, à l'unique condition qu'il y soit sensible.

Le baratin : Le personnage qui utilise cette tactique tente de noyer son interlocuteur sous un flot de paroles très peu cohérentes. L'adversaire, si l'attaque est réussie, sera littéralement assommé par le discours de son adversaire et pourra céder brutalement. Cette option n'est utilisable que si l'adversaire est relativement blasé ou s'il est particulièrement crédule. Dans tous les cas, les effets d'un baratin sont toujours de relativement courte durée. Cette façon de résoudre un conflit verbal est rapide et relativement aisée mais les effets sont trop courts pour être réellement utiles. Les chances de réussite de base pourront être modifiées par certaines caractéristiques mentales possédées par les personnages dirigés par le maître de jeu, telle que la vivacité d'esprit.

La discussion : Le personnage qui utilise cette tactique prendra le temps de démontrer son point de vue à son interlocuteur. Si ce dernier écoute la démonstration jusqu'au bout et si elle est cohérente, le personnage pourra faire changer son adversaire d'avis et ce pour une durée assez longue, certaines discussions ayant même des effets permanents. C'est le moyen le plus difficile mais aussi le plus sûr pour faire changer quelqu'un d'avis. Les chances de réussite de base dépendront principalement des connaissances du personnage et en particulier de celles mises en exergue lors de la conversation ainsi que, pour les personnages dirigés par le maître de jeu, de la caractéristique de logique.

La réussite d'une telle action sera relativement facile à déterminer sauf dans le cas où les deux adversaires tenteront une attaque verbale simultanée. Dans ce cas, c'est toujours le

personnage qui a obtenu le jet de dé le plus haut, tout en ayant réussi à obtenir un résultat inférieur ou égal à ses chances de réussite finales qui sera vainqueur.

Lorsqu'un personnage victime d'une attaque verbale se contente d'écouter attentivement son interlocuteur, le jet de réussite de ce dernier subira un malus égal à la volonté de l'auditeur, ou à toute autre caractéristique que le maître de jeu estime en rapport avec le type de conversation tenu. N'oubliez pas non plus que dans tous les cas, un début de conversation pourra vous permettre de surprendre votre adversaire si vous décidez, à un moment ou à un autre, de le combattre physiquement.

Quelques exemples : Encore une fois, plutôt que de faire d'immenses listes de bonus/malus toujours imprécises, je me propose de vous délivrer quelques exemples particuliers qui devront vous faire comprendre la façon dont les résultats des conflits verbaux sont déterminés.

Francis ayant été mystérieusement enlevé, Emilia tente de pénétrer dans une boîte de nuit où elle sait pouvoir rencontrer un serpent à plumes qui devrait pouvoir l'aider à retrouver son ami. La porte est gardée par un immense colosse aux petits yeux vicieux qui tente visiblement de l'intimider en la soulevant de terre d'une seule main. Elle arbore son plus beau sourire et tente une séduction. Le maître de jeu estime qu'Emilia est relativement habituée à ce genre de pratique, de par son physique et son métier, et que ses chances de base seront donc de 6 (expert/difficile). En effet, le colosse ayant l'habitude de ce genre de pratique, l'action est considérée comme difficile. Bien entendu, c'est la beauté d'Emilia qui sert de modificateur, sa personnalité ayant un peu de mal à s'exprimer lorsqu'elle est tenue à bout de bras par un videur. Ses chances finales sont donc de 7. Le portier est considéré comme un expert et ses chances de base sont égales à 10 (expert/facile). Sa force, égale à +2, est ajoutée à cette valeur pour obtenir les chances finales. Elles sont égales à 12. Emilia aura bien du mal à se faire entendre.

Notre serpent à plumes est dans une bien fâcheuse situation, puisqu'il est retenu en otage par un groupe de nouveaux-nés. Une fois le chef du groupe sorti de la pièce où il est retenu, Francis tente de prouver à l'unique garde qui se trouve dans la pièce qu'il serait totalement idiot de le retenir prisonnier. Cette théorie étant impossible à étayer raisonnablement, il tente donc un baratin. Francis, habitué depuis sa plus tendre enfance à trouver des explications toujours plus abracadabrantes les unes que les autres à ses professeurs pour justifier ses absences répétées, le maître de jeu estime que ses chances de base sont égales à 2 (débutant/difficile).

L'action est considérée comme difficile car son geôlier n'est pas aussi crédule que ses professeurs de lycée. Le nouveau-né se contentant de résister, le maître de jeu réduit les chances de base de la valeur de sa volonté, c'est-à-dire de 1. Les chances finales sont égales à 1 et Francis aura bien du mal à faire triompher son bon droit.

Les amis de Francis ont finalement découvert l'endroit où il est détenu. Gilbert se dirige à grands pas vers le nouveau-né qui monte la garde devant la porte du hangar où Francis est séquestré. Il tente vainement de se faire passer pour un ouvrier dont le rôle est de réparer les canalisations d'eau. Le maître de jeu estime que cette action ne correspond pas à son métier et qu'elle est considérée comme difficile, Gilbert n'ayant même pas le costume adéquat.

Les chances de base sont donc égales à 0. La volonté du nouveau né réduit cette valeur d'un point, ce qui rend l'action impossible à réussir. Dépit, Gilbert se contente de bredouiller quelques mots avant de donner au nouveau-né un très violent coup de boule qui le projette en arrière. Un peu de finesse dans un monde de brutes n'a jamais fait de mal à personne.

C'est en 1950 que Gwellarion et moi créâmes une façon bien pratique de régler ses comptes entre dragons. Le combat rituel est, depuis ce temps, et même depuis bien longtemps avant, un des moyens les plus efficaces et les plus rapides de savoir qui a raison lorsque deux

dragons se rencontrent. Jichin et Wiesärek, toujours prêts à se faire remarquer, refusèrent de signer la charte des combattants, la seule loi que j'ai jamais proposée au conseil des treize. Malgré cela, elle fut ratifiée par les autres et entra en vigueur le même jour. Elle dispose, entre autres, que les participants d'un duel rituel doivent être en forme draconique pure, qu'ils ne peuvent utiliser de magie pendant le combat et qu'ils doivent donc recourir uniquement à leurs pouvoirs innés pour vaincre. Un duel rituel ne peut pas être refusé (sauf par les deux dragons précités ainsi que leurs descendants) et doit se poursuivre au moins jusqu'au premier sang. Il reste très mal vu de tuer son adversaire dans de telles circonstances. Le duel n'est pas une façon de tuer, mais plus simplement une sorte de joute physique destinée à faire triompher ses idées ou son point de vue.

Combat

Bien que Scales soit un jeu de rôle relativement exotique, le système de combat développé dans le présent chapitre se veut très proche de la réalité. Aucun joueur même parmi les plus fous ne se risquera, après avoir vécu une fois cette expérience, à la renouveler rapidement. Le combat est un royaume où la mort rôde à chaque pas, où la plus petite erreur peut être fatale et où le vainqueur n'est jamais celui que l'on croit. Le meilleur moyen de vaincre un ennemi à coup sûr est de ne pas se battre physiquement avec lui.

Lorsque deux ou plusieurs personnages se battent, leurs actions sont cadencées en tours dont la durée est approximativement de 5 secondes. Ce laps de temps permet à chaque protagoniste de porter une attaque ayant des chances raisonnables d'atteindre sa cible, tout en prenant soin de ne pas être victime d'une attaque portée par son ou ses adversaires.

Bien que le rôle des armes utilisées par les différents protagonistes d'un combat soit important, j'ai pris le parti de considérer que l'individu qui porte l'arme est plus important que l'arme elle-même. Au-delà des compétences de combat pures, tous les personnages disposent d'une caractéristique de Combativité qui détermine en grande partie l'issue des combats auxquels ils participeront.

La combativité : Cette caractéristique est primordiale dès que le personnage se trouve en situation de combat. À sa création, un personnage ne possède normalement pas de combativité. Elle sera calculée au début du premier combat auquel le personnage participera. Pour les personnages ayant un métier qui inclut des situations de combat relativement fréquentes, la caractéristique sera calculée normalement avant le début du jeu, dès sa création. La combativité est représentée par un facteur qui va de +3 à -3, le niveau 0 étant considéré comme l'absence de cette caractéristique, c'est-à-dire que, dès qu'un personnage est impliqué dans un combat, la combativité passe obligatoirement de 0 à une valeur positive ou négative. Plus la valeur est éloignée de 0, plus la combativité du personnage est instinctive et incontrôlable. Une valeur négative indique que le personnage est de nature défensive et que ses actions durant le combat seront plutôt orientées vers sa protection. Une valeur positive indique que le personnage est de nature agressive et que ses actions durant la combat seront plutôt orientées vers la mise hors de combat de ses adversaires.

En général, un personnage ayant une expérience du combat sera totalement conscient du danger que cela représente et aura donc une combativité négative, ou, au contraire, sera une véritable bête de combat et aura une combativité positive. Plus elle est basse, dans les négatifs, plus le personnage risquera d'être limité dans ses actions, car poussé par son instinct de conservation à adopter une attitude défensive, très proche quelquefois de la lâcheté pure et simple. Plus elle sera haute, dans les positifs, plus le personnage sera poussé par son instinct



NATSUME TOKUGAWA, dragon asiatique (Âge : 22 ans – Nationalité : japonaise – Pays de prédilection : Japon – Hobby : éleveur de serpents)

de tuer à adopter des attitudes agressives qui pourront mettre en danger aussi bien ses adversaires que sa propre personne.

À la création du personnage, un métier de policier, garde du corps, membre d'un gang de Los Angeles ou convoyeur de fonds permettra au joueur de choisir une valeur de combativité de +1 ou de -1. Comme il n'est pas très agréable de jouer un personnage qui ne correspond pas à ce que le joueur imagine, ce choix est totalement volontaire, bien qu'en réalité il soit aléatoirement conditionné par la nature même de l'individu. Si le personnage est militaire de carrière ou mercenaire et qu'il a déjà participé à une ou plusieurs campagnes militaires, le joueur peut lui choisir, de la même façon que ci-dessus, une valeur de combativité allant de +2 à -2. Rappelons un fois de plus qu'une valeur de 0 n'est imaginable que si le personnage n'a jamais été confronté à aucune forme de combat. Certaines races de dragons disposent d'un pouvoir inné qui leur permet de déterminer leur combativité, et ce quel que soit leur métier.

Au premier round du premier combat auquel un personnage ayant une combativité de 0 participera, le joueur qui le dirige devra choisir une combativité égale à +1 ou -1. Sachez qu'en théorie cette valeur est déterminée aléatoirement et que l'on compte au moins deux fois plus de combativités à -1 que de combativités à +1. Mais le jeu de rôle étant conçu pour incarner des personnages d'exception, c'est le joueur qui contrôle le personnage qui décidera de la valeur exacte.



Cette valeur, une fois calculée, sera ajoutée aux chances de réussite de base de toutes les actions offensives tentées par le personnage et retranchée de toutes les chances de réussite de base de ses actions défensives. Ainsi, un personnage ayant une combativité de +1 aura, par exemple, un bonus pour utiliser une arme à feu et un malus pour se jeter à couvert lorsque les balles commencent à pleuvoir. Inversement, un personnage ayant une combativité de -1 aura, par exemple, un malus pour attaquer avec un couteau et un bonus pour esquiver une attaque de ce même type d'arme.

Cette caractéristique de combativité pourra varier selon les événements qui vont émailler la vie des personnages, la façon exacte dont elle sera modifiée vous sera expliquée au chapitre traitant de l'expérience.

Lorsqu'un personnage participe à son premier combat et que le joueur doit déterminer sa combativité, son initiative et toutes ses actions offensives ou défensives du premier tour de combat se verront accompagnées d'un malus de 5 points. On estime qu'un personnage participe à son premier combat lorsqu'il porte une attaque sur un adversaire vivant ou qu'il est la cible, volontaire ou aléatoire, d'un adversaire. Par exemple, un personnage témoin d'un passage à tabac ne sera considéré en situation de combat que s'il intervient directement dans le pugilat ou s'il est lui-même attaqué.

Il faut noter qu'un personnage ayant un hobby ou un métier qui lui permet de connaître et d'utiliser un ou plusieurs arts martiaux aura la possibilité, uniquement dans le cadre d'un combat au corps à corps, de modifier sa combativité en positif ou négatif. Un expert en arts martiaux ayant une combativité de +1 pourra, au début de chaque tour de combat, décider de la considérer comme étant égale à -1 pour tous les jets ayant trait au combat au corps à corps. Sa combativité de base ne sera pas changée pour tous les autres types de combat.

Penser qu'un être humain, juste suffisamment musclé pour appuyer sur la détente d'une arme, puisse un jour me tenir tête est un cauchemar que je ne souhaite à personne.

- Gwellarion, 10 Mai 1992

La griffe et la dent sont des armes nobles et aucun dragon ne doit oublier le plaisir que l'on ressent lorsque ces lames pénètrent dans le corps de nos adversaires. La faible résistance de la chair lorsque je resserre mon étreinte et le sang chaud qui coule le long du bras ou à la commissure de la gueule lorsque tout est fini ne doivent jamais faire oublier que ces armes nous ont été données pour nous permettre de survivre, et uniquement dans ce but.

Ainsi, nul ne devrait utiliser ces puissantes protubérances issues de notre corps pour attaquer ou pour tuer un être sans défense, à part peut-être pour se nourrir. J'ai trop d'ennemis sur Terre pour perdre du temps à tuer des innocents.

Le combat au corps à corps : Cette forme de combat est sans doute la moins dangereuse et celle que les joueurs utiliseront le plus souvent lorsqu'ils voudront mettre hors d'état de nuire un adversaire sans le tuer. Bien sûr, rien n'empêche un individu de finir à coups de pieds dans la tête un adversaire évanoui mais le but principal de cette forme d'attaque reste d'assommer son adversaire. Bien que le combat au corps à corps soit prévu pour être réalisé sans arme, cette section des règles inclut néanmoins les diverses armes contondantes de petite taille telles que les poings américains et les matraques.

Pour connaître les résultats d'un combat au corps à corps, le maître de jeu devra définir plusieurs paramètres. Le premier n'est autre que les chances de toucher, le suivant étant les dommages causés par une attaque réussie. Le concept d'initiative présent dans les combats à distance n'a pas lieu d'être au corps à corps puisque durant un tour de jeu chaque participant au combat porte une série de coups, tout en esquivant les attaques de son adversaire. Le personnage ayant le mieux réalisé ces diverses actions est le seul à pouvoir espérer toucher sa cible.

Pour connaître le vainqueur d'un tel combat, il suffit de prendre en compte son métier (le plus souvent) ou l'un de ses hobbies (par exemple, pour un personnage qui pratique le judo lors de ses temps libres). La difficulté de l'action est le plus souvent moyenne pour les métiers où le joueur est relativement habitué à se servir de ses poings, difficile pour les autres et facile dans quelques cas précis (celui d'un boxeur professionnel, par exemple). Certains personnages aux métiers totalement pacifiques seront considérés comme non-qualifiés. Les caractéristiques qui

modifient ce jet sont variées, chaque participant pouvant privilégier un style plutôt qu'un autre. L'agilité, la force, la rapidité ou la coordination font très bien l'affaire.

Chaque personnage calcule donc ses chances de réussite et jette les dés comme s'il tentait la même action au même moment. Le personnage vainqueur aura trouvé une faille dans la défense de son adversaire et pourra tenter de lui causer des dommages. Evidemment, le maître de jeu peut accorder des bonus ou faire subir des malus à l'un ou l'autre des participants selon les conditions extérieures exactes du combat (par exemple : un personnage souhaitant uniquement esquiver recevra un bonus de +1). La combativité sera toujours ajoutée aux chances de réussite des deux individus.

Une fois le coup ayant atteint sa cible, il faut se livrer à un nouveau jet de dé pour connaître les effets de ces dommages sur la victime. Les dommages causés par l'attaque dépendent de la puissance de l'arme, de la force du personnage qui frappe et de l'endurance de celui qui la reçoit. La petite table ci-dessous vous permettra de déterminer la puissance des armes les plus couramment utilisées.

Corps à corps	
Mode d'attaque	Puissance
Coup de poing	Faible
Coup de pied	Moyenne
Coup de boule	Moyenne
Poing américain	Importante
Matraque	Importante

Un personnage qui souhaite retenir ses coups pourra considérer le mode d'attaque utilisé comme moins puissant qu'il ne l'est en réalité. Ce choix n'est possible que lors d'un combat au corps à corps (exemple : un personnage donnant un coup de pied pourra estimer que son attaque causera des dommages de puissance Moyenne ou Faible).

Les résultats de l'attaque dépendent d'un jet de 1d10 modifié des valeurs suivantes : on ajoute la Force de celui qui frappe à sa combativité, on retranche l'Endurance de la victime et on ajoute sa combativité. Le résultat est lu sur la petite table ci-dessous.

Les malus causés par les différents types de blessures (corps à corps, contact ou à distance) ne sont jamais cumulatifs. On prend toujours en compte les effets les plus graves pour la victime.

Jet de dommages - combat au corps à corps			
Puissance	3 ou moins	4 à 7	8 ou plus
Faible	Rien	Légèrement sonné	Sonné
Moyenne	Légèrement sonné	Sonné	Assommé
Importante	Sonné	Assommé	Dommages critiques

Dommages - combat au corps à corps	
Légèrement sonné	Le personnage subit un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite au cours du tour suivant et uniquement celui-ci.
Sonné	Le personnage subit un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite jusqu'à ce qu'il puisse récupérer en se reposant environ cinq minutes. S'il est sonné une seconde fois avant de s'être reposé, il est considéré comme assommé (voir ci-dessous).
Assommé	Le personnage s'évanouit pour (d10) minutes s'il est convenablement soigné. Sans aucune aide extérieure l'évanouissement sera cinq fois plus long.
Dommages critiques	Le personnage est assommé et subit une « blessure légère » telle que décrite dans le chapitre du combat au contact.

« .. Alors je me suis retourné et je l'ai agrippé à la gorge. Sa queue fouettait l'air dans tous les sens, le dard essayait de me frapper mais il ne pouvait plus rien faire. J'aurais pu essayer autre chose, mais je l'ai tué en l'étouffant. »

« Mais qu'est-ce que tu peux me faire rire, c'est bien parce que j'ai du respect pour toi, mais tu ne trouves pas que c'est con de se battre au corps à corps ? Comme ça ? Comme des sauvages ? Je sais pas moi... Ta wyvern, elle attaque, comme tu disais tout à l'heure, elle se dresse sur ses pattes, la cible elle fait bien quelques mètres, alors pour la rater... »

« Mais le geste ! Le rituel ! »

« Attends, tu sais ce que j'en pense du rituel ? Là, tu vises, tu enclenches le petit bouton, ça se met à tourner et tu envoies la purée. Tu sais combien ça balance de pruneaux ce jouet ? Trop. Et la wyvern, il n'en reste plus que les pattes. Un minigun ça s'appelle... »

« Sans combat ? Sans... »

« Sans rien... Et même, si t'es un poil vicieux, tu te mets à... je sais pas moi... un kilomètre et tu te sers d'une carabine calibre .50. Ça transperce un blindage, alors une wyvern... Et pan, une bastos et il n'y a plus qu'un trou avec un dragon autour. Sans compter qu'à un kilomètre, il aura du mal à réagir. Et si tu cherches quand même le contact, tu prends un Desert Eagle chambré en .50 et pan, c'est le même résultat. Tu penses, ce sont les Israéliens qui l'ont conçu pour tirer sur les Palestiniens. C'est au point. »

« Oui, mais et la tradition ? »

« L'efficacité p'pa... l'efficacité... »

Le combat au contact : ce type de combat est considéré comme étant très proche du précédent. Des différences existent simplement lorsqu'il s'agit de résister à coup porté. En effet, si votre entraînement vous permet d'être habitué à prendre des coups de poings dans la figure, rien ne vous préparera à être lacéré d'un coup de rasoir ou planté net avec un cran d'arrêt. De même, les armes de contact sont beaucoup plus dangereuses que celles utilisées lors d'un combat au corps à corps. Commençons donc par décrire les armes le plus souvent utilisées dans Scales.

SCALES – Système de jeu

Combat au contact	
Mode d'attaque	Puissance
Cran d'arrêt	Faible
Rasoir	Faible
Poignard	Moyenne
Batte de base-ball	Moyenne*
Machette	Importante

* : Au choix du joueur, une batte de base-ball peut être considérée comme une arme de corps à corps causant des dommages calculés sur la colonne « Moyenne ».

Les dommages causés seront calculés de la même façon qu'au corps à corps en prenant cependant bien soin de lire le résultat sur la table suivante, les dommages causés par des armes de contact étant normalement plus graves que ceux causés par des armes de corps à corps.

Les malus causés par les différents types de blessures (corps à corps, contact ou à distance) ne sont jamais cumulatifs. On prend toujours en compte les effets les plus graves pour la victime.

Jet de dommages - combat au contact			
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

Dommages - combat au contact	
Egratignure	L'attaque n'a qu'un effet sanguinolent sans aucune conséquence grave. Le sang coule, mais un bon pansement devrait pouvoir l'arrêter et éviter que la cicatrice ne soit trop visible.
Blessure légère	Le personnage est meurtri dans sa chair mais sans que cela ait des conséquences vraiment fâcheuses. La douleur cause un malus de 1 point à toutes ses chances de réussite tant que la blessure n'est pas soignée (ce qui prend généralement quelques jours). Une seconde blessure légère reçue moins d'une heure après la première cause une blessure grave (après une heure, la blessure reste légère).
Blessure grave	Le personnage est blessé à un endroit grave. La douleur et la gêne causées par la blessure donnent un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite tant que la blessure n'est pas soignée (ce qui prend généralement plusieurs semaines d'hôpital). Une seconde blessure grave reçue moins d'une heure après la première cause un coma immédiat (après une heure, la blessure reste grave).
Coma	Le personnage est aux portes de la mort. Il lutte de toutes ses forces pour rester en vie mais sombre néanmoins dans un profond coma. Il ne pourra être réanimé qu'avec des moyens médicaux importants. S'il n'est pas secouru avant une heure, il meurt sans jamais reprendre conscience. Un second coma moins d'une heure après le premier cause la mort immédiate de la victime (après une heure, la blessure reste un coma).

Le combat à distance : Le combat à distance, et en particulier celui qui met en jeu les armes à feu, est résolu un peu différemment des deux autres. Le concept d'initiative permet de savoir qui des adversaires utilise son arme en premier et les dommages reçus sont souvent bien plus graves que ceux causés par une arme de contact.

Combat à distance	
Mode d'attaque	Puissance
Arme de poing (petit calibre)	Faible
Pistolet-mitrailleur (coup par coup)	Faible
Arme de poing (gros calibre)	Moyenne
Fusil-mitrailleur (coup par coup)	Moyenne
Fusil à pompe (chevrotine)	Moyenne
Pistolet-mitrailleur (rafale)	Importante
Fusil-mitrailleur (rafale)	Importante
Fusil à pompe (balle)	Importante



L'initiative de chaque tireur est déterminée en lançant un d10 et en y ajoutant une caractéristique appropriée, le plus généralement la rapidité ou les réflexes, ainsi que sa combativité.

Les attaques seront résolues par ordre décroissant d'initiative, une égalité causant l'attaque simultanée des deux adversaires.

Les chances de toucher avec une arme à feu ne sont pas calculées comme les précédentes. Seul le tireur jette son dé (il est impossible de parer ou d'esquiver une balle) en prenant comme lignes celles qui correspondent à son métier et comme colonne une valeur ayant trait à la distance qui sépare le tireur de sa cible. Ne pas oublier d'ajuster le jet des modificateurs suivants. Tout d'abord une caractéristique, le plus souvent la précision, la coordination ou la perception, ensuite il ajoutera sa propre combativité ainsi que celle de sa cible (c'est en adoptant une attitude défensive en combat que l'on peut espérer sortir indemne lorsque les balles commencent à voler bas).

SCALES – Système de jeu

Les dommages causés seront calculés de la même façon qu’au contact, en prenant cependant bien soin de lire le résultat sur la table suivante, les dommages causés par des armes à distance étant normalement plus graves que ceux causés par des armes de contact. Une exception importante est à remarquer : la Force de l’attaquant ne modifie pas le jet de dé d’une attaque à distance.

Les malus causés par les différents types de blessures (corps à corps, contact, à distance) ne sont jamais cumulatifs. On prend toujours en compte les effets les plus graves pour la victime.

Jet de dommages - combat à distance			
Puissance	3 ou moins	4 à 7	8 ou plus
Faible	Rien	Blessure légère	Blessure grave
Moyenne	Blessure légère	Blessure grave	Coma
Importante	Blessure grave	Coma	Mort

Dommages - combat à distance	
Blessure légère	Le personnage est meurtri dans sa chair mais sans que cela ait des conséquences vraiment fâcheuses. La douleur cause un malus de 1 point à toutes ses chances de réussite tant que la blessure n’est pas soignée (ce qui prend généralement quelques jours). Une seconde blessure légère reçue moins d’une heure après la première cause une blessure grave (après une heure, la blessure reste légère).
Blessure grave	Le personnage est blessé à un endroit grave. La douleur et la gêne causées par la blessure donnent un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite tant que la blessure n’est pas soignée (ce qui prend généralement plusieurs semaines d’hôpital). Une seconde blessure grave reçue moins d’une heure après la première cause un coma immédiat (après une heure, la blessure reste grave).
Coma	Le personnage est aux portes de la mort. Il lutte de toutes ses forces pour rester en vie mais sombre néanmoins dans un profond coma. Il ne pourra être réanimé qu’avec des moyens médicaux importants. S’il n’est pas secouru avant une heure, il meurt sans jamais reprendre conscience. Un second coma moins d’une heure après le premier cause la mort immédiate de la victime (après une heure, la blessure reste un coma).
Mort	Le personnage est mortellement touché. Il peut à la rigueur s’en sortir avec des séquelles s’il est soigné rapidement (dans les 5 minutes) et s’il est ensuite suivi médicalement avec des appareils médicaux de haute technologie.

Guérison : Pour ce qui est de la guérison des blessures physiques, une période de soins donnée transforme un type de blessure en une autre, jusqu’à ce que le personnage soit entièrement remis. Cette durée devra être déterminée en jetant un dé diminué de la caractéristique d’endurance du personnage.

Un résultat inférieur ou égal à 1 sera considéré comme un 1. L’échelle de durée sera calculée en consultant la table suivante.

Guérison		
Type de blessure	Temps de guérison	Résultat
Blessure légère	Jours	Guérison totale
Blessure grave	Semaines	Blessure légère
Coma	Heures*	Blessure grave
Mort	Minutes*	Coma

* : Ces deux types de blessures graves nécessitent des soins hospitaliers importants.

Si un personnage est à nouveau blessé durant le temps passé à guérir, le maître de jeu devra rejeter le dé et calculer une nouvelle durée de guérison, tout le temps précédemment écoulé étant annulé par la nouvelle blessure.

Exemple : Emilia vient d'être attaquée par un trafiquant d'armes qui la poursuivait et a subi, durant le combat, une blessure grave. Le maître de jeu, consultant la table ci-dessus, apprend que la guérison demandera un certain nombre de semaines. Jetant un dé et en y ajoutant 1 (la caractéristique d'endurance d'Emilia est égale à -1), il obtient 6. Emilia devra donc traîner sa blessure grave durant 6 semaines. Une fois ce laps de temps passé, la blessure sera considérée comme légère et un nouveau jet devra être réalisé pour connaître le nombre de jours nécessaire à une guérison totale.

Plusieurs combats simultanés : Lorsque plusieurs types d'attaque sont en cours en même temps, on résout en tout premier les attaques à distance (par ordre d'initiative), les combats au contact et en tout dernier lieu les combats au corps à corps. Lorsqu'un même combat met aux prises un personnage équipé d'une arme de contact et un personnage qui en est dépourvu, on détermine qui des deux touche son adversaire et on calcule les dommages selon le type d'arme possédé par le vainqueur. La difficulté de combattre un adversaire utilisant une arme blanche à mains nues provoquera un malus de 1 aux chances de base de toucher du personnage désarmé.

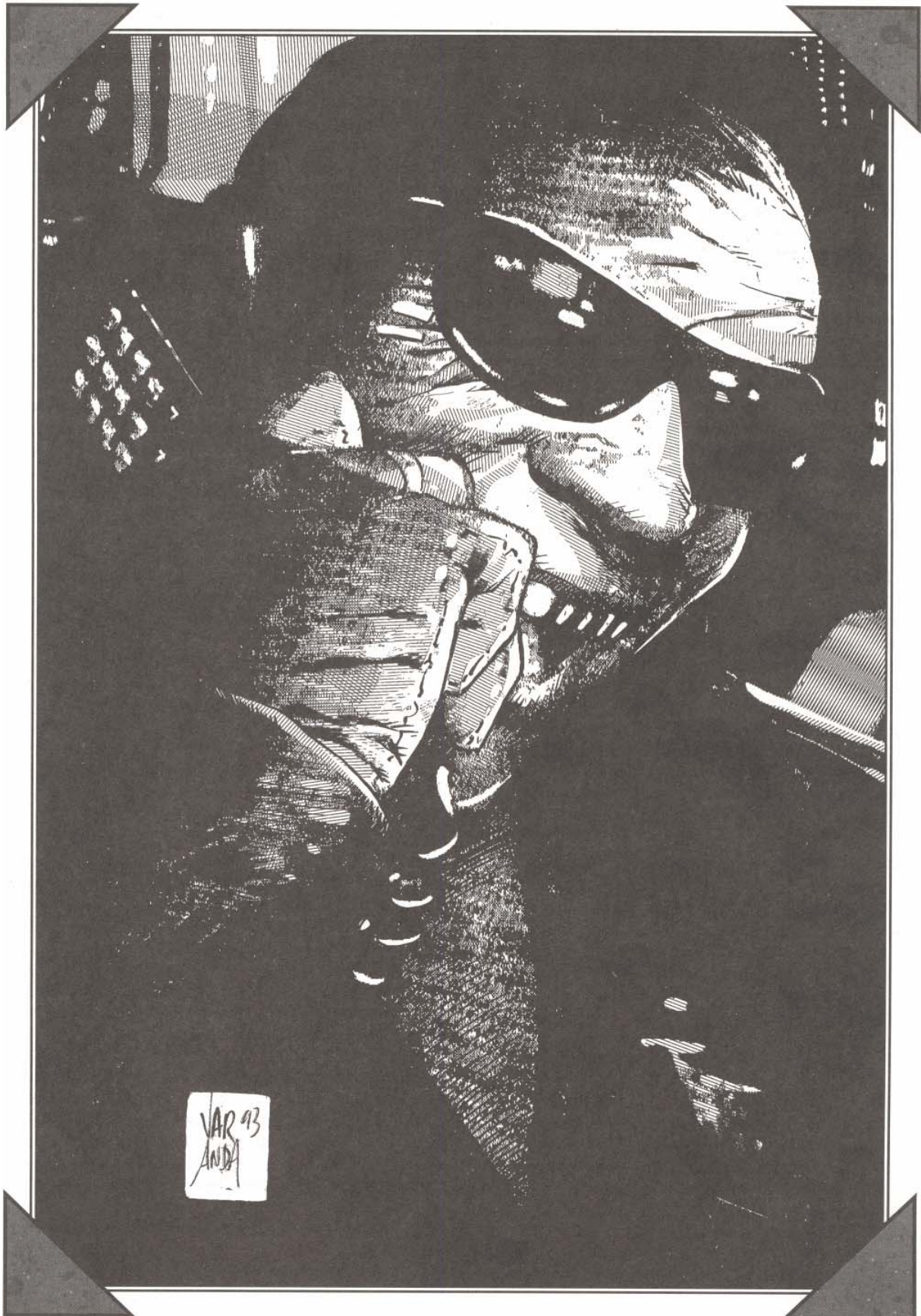
Armure et protection : Certains vêtements peuvent protéger leur porteur contre les dommages qu'il pourrait subir. La petite liste ci-dessous vous indique le modificateur à retrancher au jet de dommages lorsque la cible est vêtue de ce type de protection. Dans tous les cas, Scales étant un jeu de rôle situé dans un contexte moderne, rares sont les intervenants qui seront vêtus de ce type de protection.

Armure et protections	
Vêtement	Bonus
Veste en cuir	1
Gilet pare-balles	1*
Casque	1

* : 3 points contre les armes à feu.

Expérience

L'expérience, dans Scales, est réduite à sa plus simple expression. Si les pouvoirs magiques des personnages augmentent très sensiblement en cours de jeu, les caractéristiques physiques ne sont que très rarement modifiées. Seule une vie longue et semée d'embûches permet aux personnages de progresser et cela ne se fait jamais en quelques séances. On estime qu'un personnage reçoit un point d'expérience par tranche de 8 heures de jeu. Le maître de jeu peut accorder, de temps à autres, un bonus d'un point à la fin d'une aventure particulièrement



THOMAS RODRICK, dragon vert (Âge : 27 ans – Nationalité : américaine – Pays de prédilection : U.S.A. – Métier : truand – Hobby : éleveur d'alligators)

périlleuse ou qui modifie très sensiblement le cours de la campagne. Une fois qu'un joueur a accumulé assez de points pour modifier son personnage, il doit d'abord le proposer au maître de jeu car c'est lui qui est seul juge de son évolution. La liste ci-dessous vous permet de connaître le nombre de points d'expérience à dépenser pour chaque achat ou modification.

Expérience	
Caractéristiques	Coût
Augmenter une caractéristique de 1 point (jusqu'à 0)	2
Augmenter une caractéristique de 1 point (jusqu'à +1)	4
Augmenter une caractéristique de 1 point (jusqu'à +4)*	8
Hobbies	Coût
Apprendre un hobby au niveau amateur	2
Passer d'amateur à averti	4
Passer d'averti à spécialiste	8
Métiers	Coût
Apprendre un métier au niveau débutant	3
Passer de débutant à qualifié	8
Passer de qualifié à expert	16
Combativité	Coût
Passer sa combativité de +1 à +2, de +2 à +1, ou de -1 à -2	5
Passer sa combativité de +2 à +3, de +3 à +2, de -3 à -2 ou de -2 à -3	10
Passer sa combativité de -1 à +1 ou de +1 à -1	5

* : N'oubliez pas que le maximum possible pour un être humain normal est de +2.

Les pouvoirs magiques innés ou non augmenteront d'une façon tout à fait différente et sont beaucoup plus précisément liés aux actions des personnages et à la façon dont ils utiliseront ces mêmes pouvoirs. Les règles complètes concernant l'expérience se trouvent dans le chapitre consacré à la magie.

Nombreux sont mes frères qui m'ont demandé pourquoi j'attachais autant d'importance aux reptiles terrestres. Pourquoi je les choyais et pourquoi je les étudiais.

Nombreux aussi sont ceux qui les considèrent comme de simples brouillons de notre race.

Pourtant, c'est bien dans ces brouillons que se cachent les mystères les plus troublants de nos origines.

Si nous sommes issus, comme Père nous l'a dit, d'une lointaine planète et que la Terre ne fut pour lui qu'une cachette pour que Mère puisse nous mettre au monde, comment se fait-il que les reptiles soient, en apparence, si proches de nous. Ils ont les mêmes griffes, la même peau, le même venin quelquefois. La seule grande différence est que nous sommes hexapodes alors qu'eux ne le sont pas.

Mais Vorok possède bien sept têtes.

Il pourrait donc exister un grand dragon à quatre pattes dont les enfants auraient dégénéré de telle sorte qu'ils seraient devenus une race terrestre à part entière.

Une race qui aurait aussi perdu toute la puissance magique de son corps. Une race qui pourrait peut être, à force de nous côtoyer, retrouver ses pouvoirs passés, comme le font certains êtres magiques au contact des plus jeunes d'entre nous.

- Tshuapa, hypothèses

LA MAGIE

Puisque le concept de la magie est l'un des deux principaux du jeu, le second étant l'existence des dragons, qui font de l'univers de Scales un monde différent de celui que nous connaissons, il est judicieux de préciser le plus clairement possible les principes fondamentaux de son existence et éventuellement de son utilisation. De nombreux termes devront aussi être définis avant de comprendre l'ensemble. Le plus important étant sans doute l'énergie magique, plus communément appelée Mana.



La Mana

Prenons comme base de travail que la Terre, à sa création, disposait d'une énergie magique qui était nécessaire à la vie sur Terre, au même titre que l'eau ou l'oxygène. Cette énergie magique, que nous appellerons Mana était produite par la Terre elle-même et servait, semble-t-il, à nourrir d'une façon plus spirituelle que physique tous les êtres vivants qui s'y développaient. Or, le dragon céleste et sa compagne faisaient partie d'une race extraterrestre qui demandait, pour survivre, une dose de Mana bien supérieure à celle nécessaire pour nourrir les autres êtres vivants terrestres. On peut donc supposer qu'après avoir entièrement vidé leur planète d'origine et les quelques suivantes sur lesquelles ils ont atterri, le dragon et sa compagne ont décidé d'utiliser la Terre comme nouveau garde-manger psychique. Le dragon a donné pour mission à ses enfants de défendre leur mère et de récolter la Mana. Pour ce faire, il a divisé les dragons en deux groupes et s'est ensuite absenté pendant plusieurs millions d'années. Mais cela nous le savons déjà. Intéressons-nous donc plutôt au travail effectué par les dragons chargés de récolter la puissance magique de la Terre.

La Terre étant vaste, même pour des êtres aussi puissants que les dragons, leur tâche n'a pas été des plus simples et la façon bien particulière qu'ils avaient d'enranger l'énergie psychique les incitait à prendre leur temps. En effet, la Mana, nécessaire à toute vie sur Terre doit, pour être transportée facilement, être placée dans des objets. Comme on peut s'en douter, les objets étaient bien peu nombreux lorsque les dragons se sont mis à la récolte de la Mana. Ils ont dû donc, pour être efficaces, attendre que les premiers humains confectionnent eux-mêmes les premiers outils, les premiers bijoux et plus simplement les premières armes. Les coiffes en os et en plumes, les pointes de silex et les sculptures n'avaient pas une grande contenance mais c'était mieux que rien. Lorsque les premiers potiers apparurent, la Mana fut encore plus facile à manipuler et, finalement, lorsque les premières pierres précieuses furent travaillées, les dragons virent dans cette matière à la fois pure et merveilleusement travaillée une façon évidente de stocker la Mana.

Ces travaux d'étude prirent un bon bout de temps et ce n'est que lorsque les Egyptiens créèrent leur première dynastie pharaonique (en 2780 avant Jésus-Christ) que les dragons commencèrent avec acharnement à tirer la Mana de la Terre et l'emmagasiner dans les divers objets technologiques créés par l'homme. Ce travail se poursuivit durant près de quatre mille ans et petit à petit la Terre n'eut plus assez de force pour maintenir un niveau de Mana aussi élevé. La Mana commença à décroître et la magie se fit de plus en plus aléatoire et de moins en moins efficace. Les premières créatures magiques disparurent aux alentours de l'an mil mais la dernière de ces races magiques disparut au quatorzième siècle. Le dernier dragon réellement magique mourut en 1121 et la technologie prit de plus en plus la place de la magie, les diverses nouvelles religions supplantant petit à petit les croyances passées. La Terre avait encore assez de pouvoir pour régénérer la Mana nécessaire à maintenir la vie mais

certainement pas assez pour que la magie fonctionne ou que les êtres magiques continuent à vivre.

La Mana, enfermée dans des objets aussi variés qu'antiques, puisque antérieurs au quinzième siècle, était inutilisable pour quine connaissait pas sa vraie nature. Or, les seules créatures pouvant posséder cette notion étaient les dragons chargés de protéger leur mère et qui s'étaient endormis quelques millions d'années avant. Leur réveil en 1945 annonça le retour à une nouvelle ère magique.

Group: magic.theory [587]

From: Abraxius

Subject: Re: Et les bazookas magiques ?

En réponse à la question de SpeedBolt

- > Si les dragons bleus sont si forts que ça,*
- > pourquoi ils n'ont pas encore inventé de canon*
- > à Mana ?*

Je me permettrai de faire un rappel sur la nature de la Magie. Mais tout d'abord sache, cher SpeedBolt, que si tu avais la moindre idée de la puissance des armes développées dans nos laboratoires, cela t'inspirerait un peu plus de respect. Mais rien ne dit que l'occasion ne te sera pas donnée de t'en rendre compte par toi-même.

Il n'existe qu'une seule créature sur Terre qui en sache plus sur la Mana que les dragons: l'homme. Ceci est dû au phénomène appelé « effet Houdini » dont il a déjà été question ici (cf. messages 356 à 374). Mais cette lacune dont nous souffrons ne doit pas nous empêcher de tirer parti des découvertes des technomanciens. Car si les hommes savent analyser la Mana, ils ne comprennent pas la MAGIE. Ils ont, par exemple, pu observer et décortiquer le processus d'apparition de masses critiques de Mana, mais ils n'ont pas la moindre idée de ce que ça SIGNIFIE. Pour eux, la Mana est un simple élément sur lequel s'appliquent des lois. Bien qu'il en coûte à un esprit rigoureux comme le mien de l'affirmer, et sans vouloir paraître mystique, la Mana est bien plus que ça.

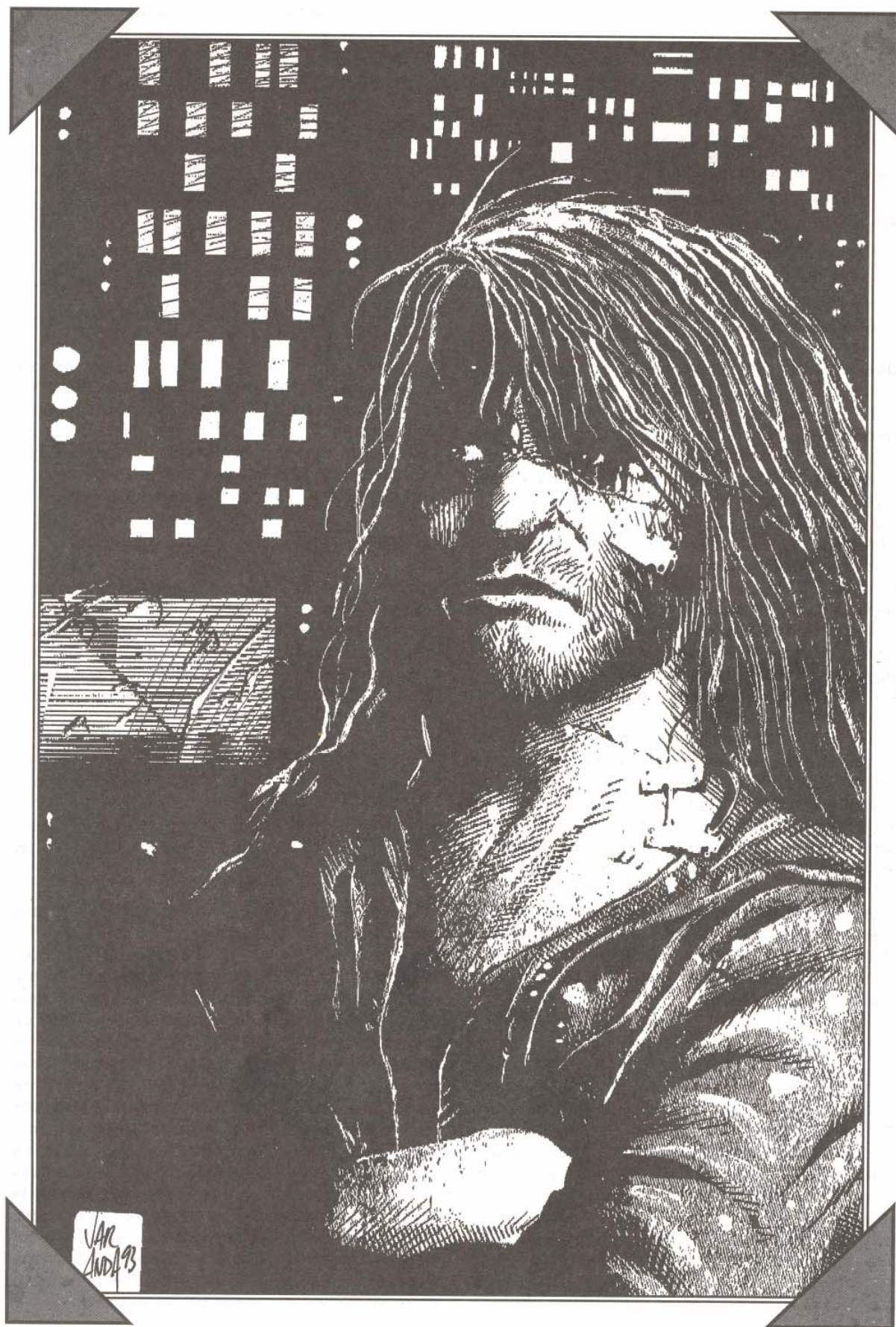
Quand vous lancez un sort, vous ne faites pas que libérer une énergie pour déclencher une réaction et produire un effet. En fait, vous utilisez un outil fait du même matériau que votre ouvrage, la Mana. Vous ne faites pas ployer la réalité sous le poids votre de volonté, vous ouvrez simplement un chemin vers un nouveau possible. La Mana est en toute chose, elle permet l'existence de toute chose et ce monde est moribond depuis sa disparition. Et pourtant il survit. Car la raréfaction même de la Mana ouvre également la voie à de nouveaux possibles. La Mana maintient ainsi parfaitement en équilibre le système planétaire (voir à ce sujet la discussion actuelle du groupe magic.philosophy).

C'est ainsi que des phénomènes comme l'apparition dus gestalts ou le réveil des êtres magiques ne doivent pas être pris à la légère. Qui sait s'il ne s'agit pas là d'un moyen « naturel » pour la Terre de se débarrasser des parasites que nous sommes. Je ne vais pas jusqu'à prêter à la Mana une quelconque volonté, je le répète, je laisse ça aux mystiques.

Nous seuls ressentons dans notre chair la nature de la Mana. Ne laissons pas notre puissance nous aveugler et sachons reconnaître les 'signes avant coureurs d'un grand changement.

Les êtres magiques

Lorsque j'emploie le terme « disparus » pour qualifier les êtres magiques qui peuplèrent la Terre avant l'avènement de la technologie, je devrais plutôt dire que ces créatures se sont « cachées » parmi les êtres humains. Bien entendu, la race humaine elle-même ignore jusqu'à l'existence, au plus profond des gènes de certains d'entre eux, de la présence de ces créatures.



GUSTAV HEIMLICH, hydre (Âge : 30 ans – Nationalité : allemande – Pays de prédilection : toute l'Europe – Métier : S.D.F. – Hobby : mécanique)

Ces gènes, appelés signes magiques par les dragons qui s'intéressent de près à ces phénomènes, se transmettent aléatoirement par l'homme ou la femme à chaque génération et il semble que leur nombre reste le même au cours des générations. Les humains qui possèdent des signes magiques se conduisent comme tous les autres et peuvent même vivre toute leur existence en ignorant leur nature magique. Quelques rares individus entrent en contact avec le symbole même de leur destruction et il se produit alors un étrange phénomène d'attraction. Ce symbole est bien évidemment celui du dragon.

Donc, lorsqu'un dragon et un être humain qui possède des signes magiques se rencontrent, ils sont imperceptiblement attirés l'un vers l'autre, à moins que le dragon ne possède déjà de nombreux compagnons. En effet, cette attraction vient principalement du fait que les êtres magiques sentent la Mana qui émane des dragons et qu'ils s'en nourrissent d'une façon aussi spirituelle qu'involontaire. Lorsqu'un dragon, entouré qu'il est de nombreux êtres magiques en rencontre un autre, il ne génère pas assez de Mana pour attirer le nouvel être.

Bien entendu, les dragons eux-mêmes considèrent avec une certaine fierté cet entourage d'êtres magiques qui recherchent leur présence à tout prix et seuls les enfants dragons ressentent une attraction mutuelle envers leurs compagnons. Plus proches des humains, les enfants dragons le sont aussi de ceux qui possèdent des signes magiques. Alors que les parents exploitent et utilisent leurs compagnons comme des esclaves ou des serviteurs, les enfants les considèrent comme des alliés potentiels mais jamais comme des outils à jeter après emploi. Dans la vie de tous les jours, cela se traduit par un respect mutuel, par de l'amitié ou de l'amour.

Les êtres magiques, de leur côté, nourris qu'ils sont en permanence par la Mana qui émane des dragons, voient resurgir petit à petit leur nature primaire. Ce changement ne sera discernable physiquement que plusieurs générations après, mais il arrive assez souvent qu'en situation de stress les êtres magiques ainsi nourris se souviennent intuitivement de leurs anciens pouvoirs. Petit à petit, les humains qui possèdent des signes magiques arriveront à prendre conscience de leur état et, par la même occasion, domineront et développeront leurs pouvoirs. Bien entendu, ces capacités sont déjà présentes au plus profond d'eux-mêmes et dépendent de leur nature : il ne reste qu'à les découvrir.

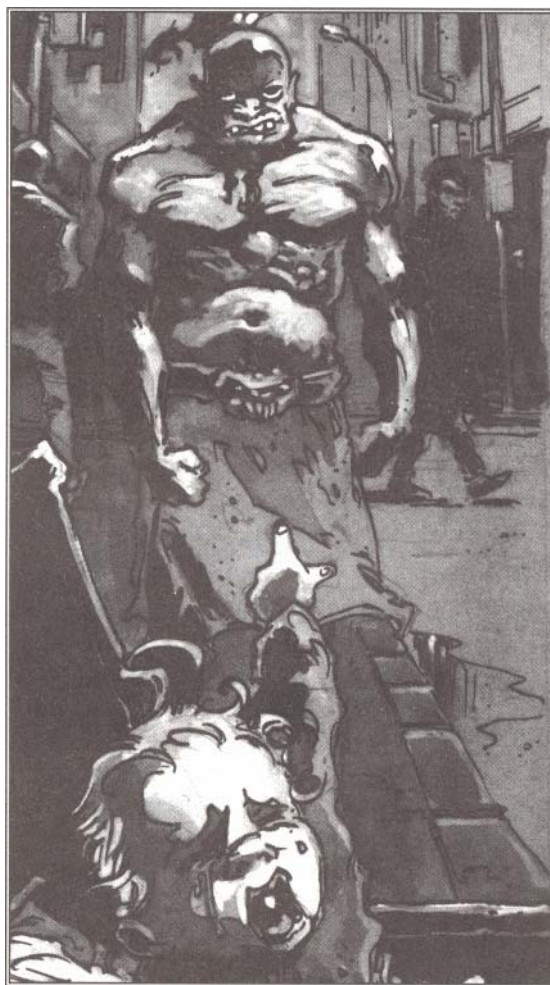
Cette nature affectera aussi, dès leur naissance, le comportement psychique et physique des individus. Un humain qui possède les signes magiques d'un loup-garou appréciera, dès sa plus tendre enfance, la viande sous toutes ses formes. Ce n'est qu'après un contact prolongé avec un dragon qu'il la fera cuire de moins en moins, pour finalement se contenter de la dévorer toute crue. Dans le même ordre d'idée, un être humain possédant les signes magiques d'une licorne, sera plus enclin à se lier d'amitié avec d'autres humains purs, aussi bien physiquement que mentalement. Ce n'est qu'après avoir pris conscience de son état qu'il se rendra compte de cette limitation.



Il faut aussi savoir que les descendants des dragons dont le rôle était de stocker la Mana sont bien trop dégénérés pour se souvenir de quoi que ce soit. Même si la procédure théorique n'est pas la même, par souci de simplification, nous estimerons que les descendants de ces êtres mythiques possèdent des signes magiques très proches de ceux des créatures magiques issues directement de la Terre.

« Un frémissement d'ailes est parfois plus utile qu'un coup de pattes, petit-fils, sauf pour faire rentrer une idée dans la tête de Gwellarion, cela est entendu... Et pendant que nous y sommes, sais-tu quelle est la différence entre une wyvern et un dragon féérique ? Non ? Eh bien c'est... Hihihhihi... c'est... Hihihhi... Bon d'accord, restons sérieux. »

Comment reconnaître un être magique, me demandais-tu ? Etant donné qu'ils n'ont pas encore généralisé les badges (en forme d'oreille pointue pour un elfe et de boîte de thon pour une sirène, Hihihhihi... je suis en forme, aujourd'hui, non ?), il faut recourir à des moyens plus subtils. Tu sais quelle est la période la plus révélatrice de leur vie ? La petite enfance, de un à quatre ans. Ils n'ont pas encore d'inhibition, de carcan imposé par la société. Ils jouent comme leurs instincts les poussent et un observateur minutieux pourrait remarquer bien des choses. Des coups de dents, des séductrices, des gamins passionnés par les arbres, des fillettes qui tombent dans l'eau et ne se noient pas, des petits garçons qui dorment le jour et restent éveillés la nuit, toutes les nuits, leurs sens en éveil dans l'obscurité. Parfois même, ils savent ce qu'ils sont, et certains autres enfants, humains, les reconnaissent, et tout cela leur semble parfaitement normal au point qu'ils n'ont aucune raison d'en parler à leurs parents. « Eh, pourquoi c'est toujours Julien qui fait le loup ? Parce que c'est comme ça, papa, c'est juste comme ça... »



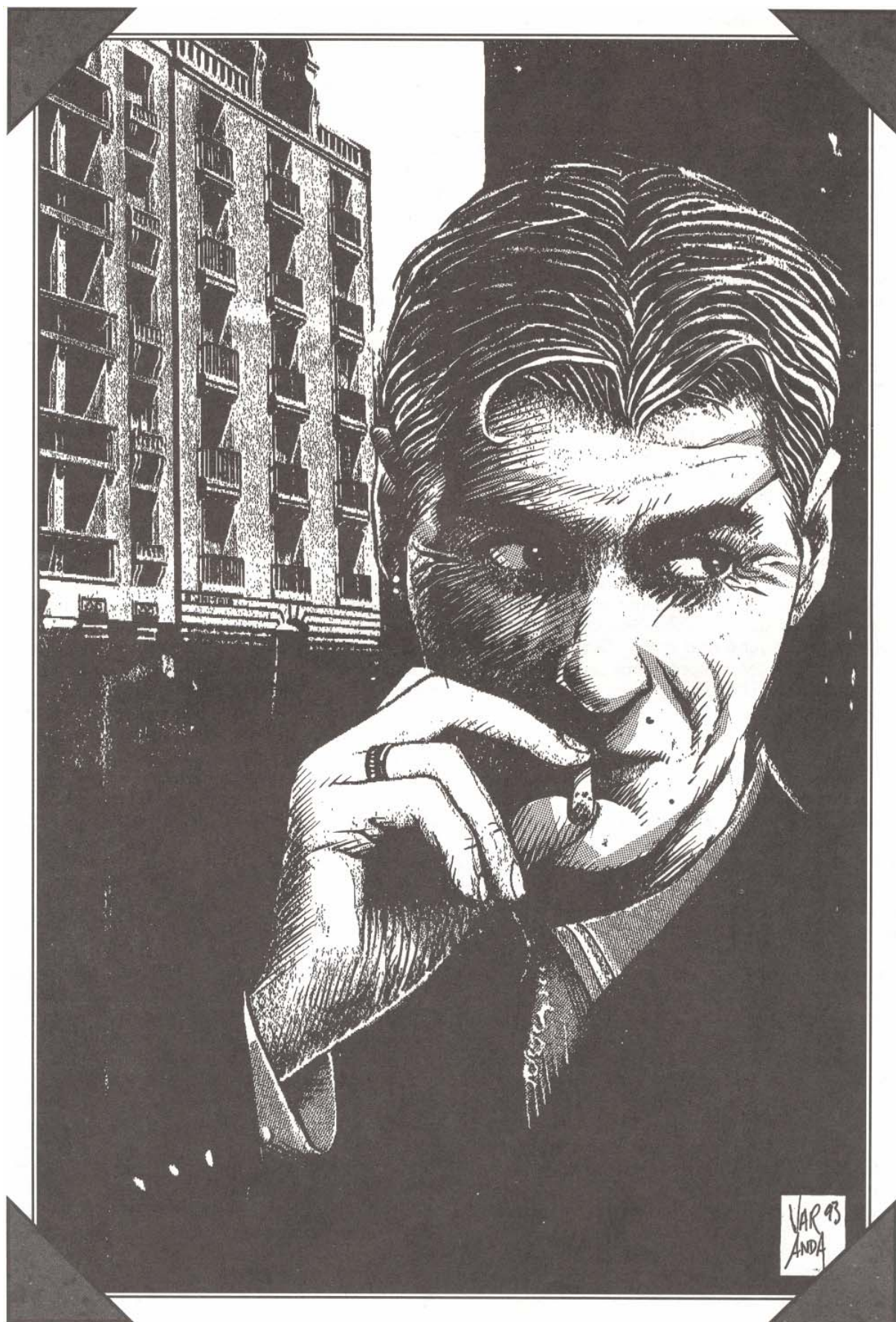
Puis ils ont 5 ans et ils oublient tout.

Ce n'est qu'au moment de la puberté que cela recommence. A peine quelques rêves, quelques fantasmes sexuels, une insatisfaction. Cela peut les pousser à partir sur les routes ou à choisir un certain métier. Et puis, en général, ça s'arrête là.

En général. Mais parfois, ils rencontrent un dragon. Parfois aussi ça se fait tout seul, on ne sait pas pourquoi. Les rêves continuent, le caractère évolue, s'affine, se radicalise. Souvent, à ce moment-là, le dragon qui est proche d'eux leur explique la vérité et les aide à découvrir leur véritable nature, leur explique comment ils doivent suivre leurs instincts, les pousse à aller dans les régions où ils sont attirés, à étudier les légendes, à chercher leurs frères.

Mais parfois aucun dragon n'est là pour les aider et ils errent sans se comprendre. Leurs fantasmes les taraudent, incessants, douloureux, incompréhensibles. On les retrouve chez les psychanalystes, les psychiatres. Ils sont déprimés, fragiles...

Et c'est là que j'interviens. »



VINCENT DE RICHAUD, dragon blanc (Âge : 27 ans – Nationalité : française – Pays de prédilection : France – Métier : critique de cinéma – Hobby : chasseur de dragons)

Les signes magiques : Tous les personnages qui sont d'anciennes créatures magiques réagissent d'une façon bien spéciale à la proximité du dragon avec lequel ils sont liés, le gestalt agissant comme une sorte de catalyseur de la mana que le dragon diffuse très légèrement autour de lui. Un tel personnage est donc, au fur et à mesure de son existence, confronté à des signes magiques qui sont autant de petits indices dont le but est de lui faire prendre conscience de sa vraie nature. Evidemment, dans le cas d'un personnage dirigé par un joueur qui connaît forcément la nature très spéciale de son personnage, ces signes devront être distribués d'une façon bien particulière.

Pour ce faire, le maître de jeu doit commencer par noter l'origine ethnique du personnage et le regarder jouer durant quelques séances. Il aura certainement tôt fait de remarquer des petits tics originaux qui, associés à l'origine du personnage, devraient l'aider à mieux cerner la créature cachée en lui. Ce travail sera relativement rapide pour un joueur qui incarne un personnage très typé et relativement long pour un joueur moins doué qui se contente d'incarner un rôle fade et inexpressif. Mais telle est la dure loi du jeu de rôle.

Le maître de jeu pourra aussi s'aider des jets de dés réalisés par le joueur, qui provoquent des événements relativement bizarres. Un personnage qui saute dans une mer déchaînée pour sauver un camarade tombé à l'eau et qui, grâce à plusieurs jets de dés quasiment miraculeux, réussit à se sortir indemne de ce mauvais pas devrait faire penser au maître de jeu que la créature cachée en lui est d'origine marine. Dans le même ordre d'idée, un personnage qui rate lamentablement tous les jets de discrétion que l'on peut lui proposer est certainement habité par un individu rustre et pataud.

Une fois le maître de jeu fier de son idée et conforté dans son choix d'une créature par les actions et les attitudes du joueur, il devra le pousser, petit à petit, à prendre les défauts et les manies de l'être qui est en lui. Un bon joueur devrait rapidement comprendre que sa vraie nature commence à transparaître et suivre les petits conseils du maître. Un joueur amorphe et sans aucun talent continuera à ignorer sa vraie nature, insensible aux messages subtils du maître de jeu et de la nature.

Bien que les annexes contiennent de nombreuses créatures issues des mythes et légendes du monde entier, je ne saurais trop vous conseiller de créer vous-mêmes les caractéristiques de nombreux autres êtres magiques. Inutile de connaître leur apparence exacte puisque jamais le corps physique du personnage ne se modifiera. Les changements sont uniquement mentaux et, poussés à l'extrême, accordent au joueur quelques pouvoirs magiques innés qui lui permettront d'apprécier la magie présente dans Scales. Mais ces pouvoirs sont toujours rares et très difficiles à maîtriser, au moins tant que le personnage n'est pas totalement conscient de sa vraie nature.

Description des créatures : Privées de la Mana qui leur servait à se protéger, toutes les races magiques qui ont été obligées de se cacher dans une enveloppe humaine pour ne pas être exterminées par leurs ennemis sont définies par des caractéristiques relativement précises. On peut les définir en se reportant aux annexes ou en fouillant avec soin les nombreux livres qui traitent des mythes et des légendes. Les créatures choisies devront toujours être des races entières et pas des individus solitaires ou uniques. Le maître de jeu devra en particulier s'attacher à définir les points suivants:

- Le nom de la créature et l'endroit d'où elle vient.

- Son caractère, ses défauts, ses manies et ses tics aussi bien physiques que mentaux. Cela inclut aussi son régime alimentaire et la façon dont elle se comporte dans de nombreuses situations spéciales (la nuit, en cas de danger, etc.).

- Les pouvoirs innés dont elle était dotée au sens général du terme. Cela peut inclure une connaissance ou une compétence particulière, une immunité, des pouvoirs magiques plus visuels ou bien un mode d'attaque particulièrement efficace.

Pour bien comprendre comment définir une race particulière, je ne saurais trop vous conseiller de consulter celles qui sont décrites, à titre d'exemple, dans les annexes de ce jeu. Un petit travail de recherche et une bonne dose d'imagination devraient vous suffire pour transformer les manies d'un joueur en race magique merveilleuse et puissante.

Emergence de la créature : Le personnage qui aura pris conscience de son état d'exception devrait, petit à petit, acquérir à la fois les défauts, les manies et les pouvoirs de la créature cachée en lui. Cette émergence se fait en cinq phases qui prennent toutes un certain laps de temps avant de laisser place à la suivante. Retrouver sa vraie nature est une quête de longue haleine que chaque joueur devra vivre personnellement en même temps que les scénarios conventionnels destinés au groupe tout entier. Les cinq phases vous sont décrites ci-après ainsi que la façon de passer de l'une à l'autre. Le terme de « séance » est une unité de temps qui correspond à 8 heures de jeu.

Phase humaine : Le personnage vit normalement comme un humain. Il possède des défauts, des manies et des qualités normales ou qu'il considère comme tels. Sa nature magique est totalement latente et ne transparaît d'aucune autre manière. Cette phase débute lorsque le personnage est lié au gestalt du groupe pour la première fois et dure entre 4 et 6 séances, le passage à la phase de frémissement s'opérant lorsque le maître de jeu estime avoir obtenu assez d'indices pour concocter une créature originale au personnage.

Phase du frémissement : Dès que le maître de jeu pense avoir trouvé la créature qui correspond le mieux au personnage, il indique au joueur, toujours très discrètement, la façon dont il devrait se comporter dans telle ou telle situation, non pas pour l'empêcher d'agir mais uniquement pour affiner la personnalité de la créature. Cette période est particulièrement importante et rien ne doit être fait pour accélérer les choses. Une fois le maître de jeu et le joueur en accord parfait, la phase de connaissance peut s'opérer. Celle du frémissement dure entre 10 et 15 séances.

Phase de la connaissance : Cette phase est totalement liée aux actions du personnage, même si le maître de jeu devra lui tendre des perches lui permettant de se renseigner sur la vraie nature de l'être qui l'habite. Seuls les joueurs les plus mauvais et les plus tricheurs se ruent aussi vite qu'ils le peuvent sur des livres de mythes et de légendes parlant de la race dont ils font partie. Les autres saisiront les occasions offertes par le maître de jeu pour affiner leurs connaissances d'eux-mêmes. Bien évidemment, trouver un livre qui parle de la race à laquelle on appartient ne suffit pas, il faut aussi rencontrer des individus de la même race et confronter vos expériences avec les leurs, chercher bien plus loin, au-delà des légendes oubliées, quelquefois au cœur même des vestiges du passé ou dans des livres bien plus anciens que les ouvrages de vulgarisation que l'on trouve dans toutes les bibliothèques. Un dragon ou un technomancien pourra même vous aider si vous acceptez le marché qu'il ne manquera pas de vous proposer en échange de ses services. Cette phase, assez longue, dure environ 10 séances.

Phase du voyage : La dernière phase avant celle qui fera de vous un être magique à part entière est celle que vous devrez mener seul aux endroits les plus mystérieux du pays dont vous êtes issu. Vous pouvez être amené à vous y rendre dans le cadre d'une aventure ou lors d'un moment de repos. Cette sorte de pèlerinage à la source même de votre naissance n'est pas une aventure à partager. Elle se déroulera donc vous seul face au maître de jeu. Elle durera environ 1 séance et vous permettra de presque tout savoir sur vos origines et sur vos

pouvoirs innés. C'est sans aucun doute la phase la plus importante pour un être magique et elle devra être particulièrement soignée de la part du maître de jeu.

Phase de la transformation : Une fois le voyage effectué, vous pourrez retourner avec les amis qui partagent votre gestalt pour continuer à vivre de passionnantes aventures avec eux. Cette phase est théoriquement la dernière, votre puissance maximale étant atteinte. Certains technomanciens très puissants, ainsi que la plupart des grands-parents dragons, pensent que n'est pas la dernière phase de la vie d'un être magique. Mais cela, seule votre propre expérience vous permettra de le savoir.

Chaque phase correspond aussi à l'acquisition et à l'augmentation de vos pouvoirs innés. En règle générale, un être magique acquiert un nouveau pouvoir par phase après la première et ce au niveau 1. Chaque phase suivante augmente de 1 le niveau des pouvoirs précédents. Ces principes vous sont résumés sur le petit tableau ci-dessous. Les pouvoirs eux-mêmes sont définis par le type de créature qui habite le personnage.

Phase	1er pouvoir	2ème pouvoir	3ème pouvoir	4ème pouvoir
Humaine	-	-	-	-
Frémissement	1	-	-	-
Connaissance	2	1	-	-
Voyage	3	2	1	-
Transformation	4	3	2	1

Les pouvoirs pourront être déterminés en même temps, dès la phase du frémissement atteinte, ou plus simplement chaque fois que le personnage franchira un nouveau seuil. On peut même imaginer que ce soit le joueur lui-même qui propose des pouvoirs au maître de jeu. Là encore, les choix sont importants et devront être pris par le maître de jeu en toute connaissance de cause. Bien que la liste des pouvoirs innés décrits dans le chapitre du même nom soit relativement importante, rien n'empêche les joueurs ou le maître de jeu de créer de nouveaux pouvoirs ou même de modifier ceux qui existent déjà.

Lorsque le maître de jeu l'estime nécessaire, il peut accorder temporairement à un personnage des pouvoirs qui correspondent à la phase suivante. Ces pouvoirs seront utilisés uniquement en situation de stress et sans que le maître n'explique réellement leur fonctionnement. Cela permet aux joueurs qui incarnent des êtres magiques de bénéficier d'avantages exceptionnels qui les incitent à évoluer et à changer de phases. Ces pouvoirs aléatoires doivent être relativement rares et ne doivent jamais être utilisés volontairement par le joueur. Dans tous les cas, ces utilisations devront servir à renforcer encore l'atmosphère magique et exotique du jeu.

Exemple : Dans les textes d'introduction, on peut lire les confessions d'un jeune garçon, possédant des signes magiques, et qui prend d'assaut le QG d'un groupe de nouveaux-nés. Le choc de la balle qui le touche de plein fouet déclenche quasi immédiatement un pouvoir de vision thermographique qui lui permet de prendre pour cible le leader du groupe adverse. Gageons que ce pouvoir n'aurait pas fait son apparition s'il n'avait pas été gravement blessé, le personnage étant bien évidemment en phase humaine.

Exemple de développement d'un être magique

Après la première séance de jeu, le maître prépare avec soin une étude sur les créatures magiques d'Amérique du Sud afin de pouvoir cerner rapidement la vraie nature du personnage incarné par Valérie (je vous rappelle qu'elle incarne Emilia, une jeune journaliste

d'origine chilienne). Ses recherches sont fructueuses et il parvient à obtenir la description sommaire d'une dizaine de créatures, les plus remarquables et les plus originales étant les Onaquis, les Yuruparis et les Lobizons. Il souhaite orienter son choix vers ces trois créatures qui possèdent une personnalité particulièrement riche.

Les Onaquis sont des monstres terrifiants qui dévorent le cœur de leurs victimes et dont les battements de cœur sont audibles à grande distance. Ils sont vénérés par des tribus primitives qui leur offrent des sacrifices humains. Les Yuruparis sont des génies de la forêt qui la défendent et qui tourmentent les êtres humains qui s'y aventurent. Enfin, les Lobizons sont la version locale des loups-garous européens et vivent le plus souvent aux abords des villes. Ces créatures sont relativement féroces et ne cadrent apparemment pas vraiment avec le personnage de Valérie. Reste à savoir comment elle va incarner son personnage.

Lors d'une partie suivante, alors que les trois personnages sont perdus dans la jungle et pourchassés par une tribu primitive, Emilia réussit à se cacher admirablement dans les plantes qui couvrent le sol de jungle et parvient même à échapper à ses poursuivants en grimpant sur la cime d'un des arbres géants de la forêt. Séparée de ses amis, elle parvient à survivre en réussissant de superbes jets de dés. Incontestablement, sa nature magique primitive est proche de la forêt. Le Lobizon est donc rapidement écarté.

Lorsqu'elle parvient à retrouver ses deux camarades, Emilia se rend compte qu'ils ont été capturés par les indigènes. Usant de diplomatie et de charme, elle parvient à les faire libérer. Le maître de jeu pense que c'est sa nature Onaqui qui a terrorisé les habitants du village. Mais cela ne cadre toujours pas avec son comportement habituel. Elle reste toujours pacifiste et on n'aurait du mal à voir en elle un mangeur de chair humaine.

Une fois rentrée à Paris, Valérie précise au maître de jeu qu'elle orientera ses prochains articles sur la sauvegarde de la forêt vierge plutôt que sur la politique du continent sud-américain. Ce choix, apparemment alimentaire, n'est guidé que par l'intérêt soudain des européens pour la « rain forest ». De plus, elle accepte de reverser un pourcentage des gains de son article à une fondation qui tente de sauvegarder la forêt vierge amazonienne.

Le maître de jeu est désormais certain que la vraie nature d'Emilia est celle d'un génie de la forêt, un Yurupari. Il tente alors de déclencher la phase du frémissement en proposant à Emilia de participer à un raid visant à arrêter le défrichement d'une partie de la forêt. Elle accepte sans hésiter alors que cela reste une mission relativement dangereuse. Le maître de jeu est donc certain de son choix et prendra bien soin, par la suite, de faire comprendre à Emilia que sa prise de conscience n'est pas du tout aléatoire mais bel et bien guidée par ses origines magiques.

L'expédition menée par des journalistes français est arrêtée net par un problème bien plus grand. En effet, les défricheurs en question ne sont pas seulement des destructeurs de la nature mais bel et bien des trafiquants de drogue armés et bien décidés à ne laisser aucun témoin qui pourrait localiser leur camp retranché. Aidée par Francis et Gilbert, Emilia est l'une des rares à s'en sortir vivante. Ses amis, alarmés par un bouleversement du gestalt, arrivent quelques jours plus tard et s'aperçoivent que non seulement Emilia est parvenue à s'en sortir sans une seule blessure mais qu'elle est aussi parvenue à échapper aux trafiquants. Pris dans une embuscade, c'est avec une relative surprise que les deux hommes voient Emilia se fondre littéralement dans le sous-bois environnant, échappant ainsi on ne peut plus facilement aux attaques de leurs ennemis.

Ce pouvoir magique de camouflage semble ne fonctionner qu'en jungle et l'effort développé par Emilia pour disparaître ainsi est relativement fatigant, comme le prouvent les trois heures qu'elle passe ensuite à se reposer sur les branches les plus basses d'un arbre géant. Ce n'est que bien plus tard que ce pouvoir deviendra de plus en plus facile à utiliser et surtout de plus en plus puissant.

La phase de frémissement étant en place, le maître de jeu va, petit à petit, inciter Emilia à défendre de plus en plus vigoureusement la forêt vierge amazonienne. Quand son implication dans la mouvance « rain forest » sera totale, il devra l'inciter à se rendre au coeur même de la forêt afin de discuter avec des individus qui sont, comme elle, des Yuruparis. On peut même imaginer que, sans se rendre directement dans ces régions, certains membres de son association soient eux-mêmes des êtres magiques similaires mais totalement conscients de leur nature.

Reste à savoir si Emilia va supporter l'attitude particulièrement détestable des Yuruparis dont elle fait partie vis-à-vis de tous les humains qui pénètrent dans la forêt vierge, elle qui reste tout de même plutôt gentille et pacifique. Mais cela, seul l'avenir nous le dira.

Serpents de mer : Les maîtres du monde ?

- Pourquoi les serpents de mer ne prennent-ils pas plus activement part à la lutte entre les dragons ? Notre organisation terrestre est rudimentaire tant sur le plan logistique que médiatique. Ne parlons pas de l'aspect diplomatique. C'est tout juste si Nauru se donne la peine d'ouvrir la bouche aux conseils.

- Tu n'as pas l'air de comprendre que si nous ne jouons pas au même jeu que les autres, nous contrôlons cependant les sept dixièmes de la planète. Alors... patience.



Les pouvoirs magiques innés

Toutes les créatures qui disposent dans leur corps d'un potentiel de Mana peuvent utiliser des pouvoirs innés comme si elles agissaient le plus simplement du monde. Cela inclut sans aucun doute tous les dragons, ainsi que les êtres magiques qui ont été assez longtemps en contact avec le dragon pour accumuler dans leur corps une puissance suffisante pour utiliser les pouvoirs innés dont ils se souviennent petit à petit. Même si le pouvoir en question est relativement spectaculaire, il est toujours inné lorsqu'il est utilisé par un être humain ayant des signes magiques. Ces pouvoirs sont normalement utilisables à volonté et ne demandent aucune consommation de Mana, ce qui n'est pas vrai pour la magie draconique et alchimique. Les grands dragons et le dragon céleste possèdent de nombreux pouvoirs innés qui sont même quelquefois plus puissants que les sorts de magie draconique lancés par les plus jeunes

générations. La puissance de leur magie draconique est inimaginable pour le commun des mortels, voire pour le commun des dragons. Les parents et les enfants possèdent des pouvoirs innés relativement peu puissants et pratiquent quelquefois la magie draconique à un assez haut niveau.

La magie alchimique est très rarement utilisée par un dragon de première ou de deuxième génération. Certains enfants particulièrement haineux envers leurs parents pratiquent quelquefois cette forme de magie, bien que cela reste particulièrement rare et peu rentable. Il est en effet assez gênant d'avoir à sa disposition un organe de dragon gorgé de Mana chaque fois que l'on veut lancer un sort.

Il faut aussi noter que la forme naturelle du dragon céleste et des treize grands dragons est draconique et que leur pouvoir inné de polymorphisme leur permet de prendre forme humaine. Au contraire, pour tous les autres dragons, leur forme naturelle est humaine et leur pouvoir de polymorphisme leur permet de prendre une forme draconique. Dans tous les cas, lorsqu'un dragon meurt, il retrouve sa forme naturelle.

Les êtres humains possédant des signes magiques étant par définition humains, leur forme naturelle reste celle d'un homme ou d'une femme, même si les racines magiques de la créature sont très fortes et particulièrement développées.



Détermination des pouvoirs innés

Le chapitre précédent et les annexes de ce jeu nous permettent rapidement de déterminer à la fois les pouvoirs utilisables par les êtres magiques, ainsi que leur niveau réel. Ainsi, même lorsqu'il a atteint une phase de total contrôle de soi, un être magique ne peut dépasser le niveau 4 de son pouvoir principal, les trois autres étant respectivement de niveau 3, 2 et 1. Pour les dragons, le nombre de pouvoirs et les niveaux de ceux-ci dépendent de leur type et de leur âge. Les modifications ayant lieu au bout de plusieurs centaines, voire milliers d'années, les pouvoirs innés de ces créatures ne peuvent pas évoluer. Tous les pouvoirs de ce type que possèdent les joueurs incarnant des dragons sont donc définis une bonne fois pour toutes à la création du personnage. Une petite liste vous permettra de vous rendre compte de la puissance de toutes les créatures existantes dans le jeu.

Type de créature	Niveau maximum
Être magique	4
Nouveau-né	3
Enfant dragon	6
Parent dragon	8
Grand-père	10
Dragon céleste	15

Les pouvoirs (et leur niveau) du dragon céleste et des grands-parents sont énumérés dans le chapitre où vous pourrez trouver leur description. Pour ce qui est des enfants, des nouveau-nés et des parents, les quelques listes qui suivent devraient vous permettre de vous faire une idée précise de la puissance de chaque type de dragon.

Dragons argentés (parents) : Carapace 6, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 3, Souffle (gaz soporifique) 2, Vol 4.

Dragons argentés (enfants) : Carapace 3, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (gaz soporifique) 1, Vol 3.

Dragons asiatiques (parents) : Invisibilité 2, Magie alchimique 1, Magie draconique 4, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 3, Télépathie 4, Vol 1.

Dragons asiatiques (enfants) : Invisibilité 1, Magie draconique 2, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1, Télépathie 2.

Dragons blancs (parents) : Carapace 4, Combativité (au choix) 3, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 2, Peur 3, Polymorphie (draconique) 6, Vol 4.

Dragons blancs (enfants) : Carapace 2, Combativité (au choix) 2, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 1, Polymorphie (draconique) 3, Vol 3.

Dragons bleus (parents) : Carapace 3, Compétence (esprit d'analyse) 3, Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (aile) 2, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 3, Vol 4.

Dragons bleus (enfants) : Carapace 1, Compétence (esprit d'analyse) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 1, Vol 3.

Dragons dorés (parents) : Carapace 3, Compétence (discussion) 3, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 3, Souffle (attaque sonique) 5, Vol 4.

Dragons dorés (enfants) : Carapace 1, Compétence (discussion) 2, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (attaque sonique) 1, Vol 3.

Dragons féériques (parents) : Camouflage (forêt tempérée) 6, Invisibilité 4, Majoration (réflexes) 3, Polymorphie (draconique) 4, Télépathie 8, Venin (mâchoire, soporifique) 3, Vol 6.

Dragons féériques (enfants) : Camouflage (forêt tempérée) 3, Invisibilité 2, Majoration (réflexes) 2, Polymorphie (draconique) 2, Télépathie 4, Vol 5.

Dragons noirs (parents) : Camouflage (ombre) 3, Carapace 3, Combativité (au choix) 2, Compétence (poisons) 6, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 3, Peur 3, Polymorphie (draconique) 2, Venin (mâchoire) 6, Vol 4.

Dragons noirs (enfants) : Camouflage (ombre) 1, Carapace 1, Combativité (au choix) 1, Compétence (poisons) 3, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Dragons rouges (parents) : Carapace 4, Compétence (expertise) 3, Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (feu) 6, Souffle (flammes) 5, Vol 4.

Dragons rouges (enfants) : Carapace 2, Compétence (expertise) 2, Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 2, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (feu) 3, Souffle (flammes) 2, Vol 3.

Dragons verts (parents) : Camouflage (jungle) 4, Carapace 3, Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Nage 4, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (poisons) 4, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Dragons verts (enfants) : Camouflage (jungle) 2, Carapace 1, Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Nage 2, Polymorphie (draconique) 1, Résistance (poisons) 2, Venin (mâchoire) 1, Vol 2.

Hydres (parents) : Carapace 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 2, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (attaques mentales) 4, Sens accru (vue) 3.

Hydres (enfants) : Carapace 1, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 1, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (attaques mentales) 2, Sens accru (vue) 1.

Serpents à plumes (parents) : Camouflage (jungle) 4, Compétence (biologie) 3, Magie draconique 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Polymorphie (draconique) 2, Sens accru (thermographique) 4, Télépathie 2, Vol 8.

Serpents à plumes (enfants) : Compétence (biologie) 2, Magie draconique 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1, Sens accru (thermographique) 2, Télépathie 1, Vol 6.

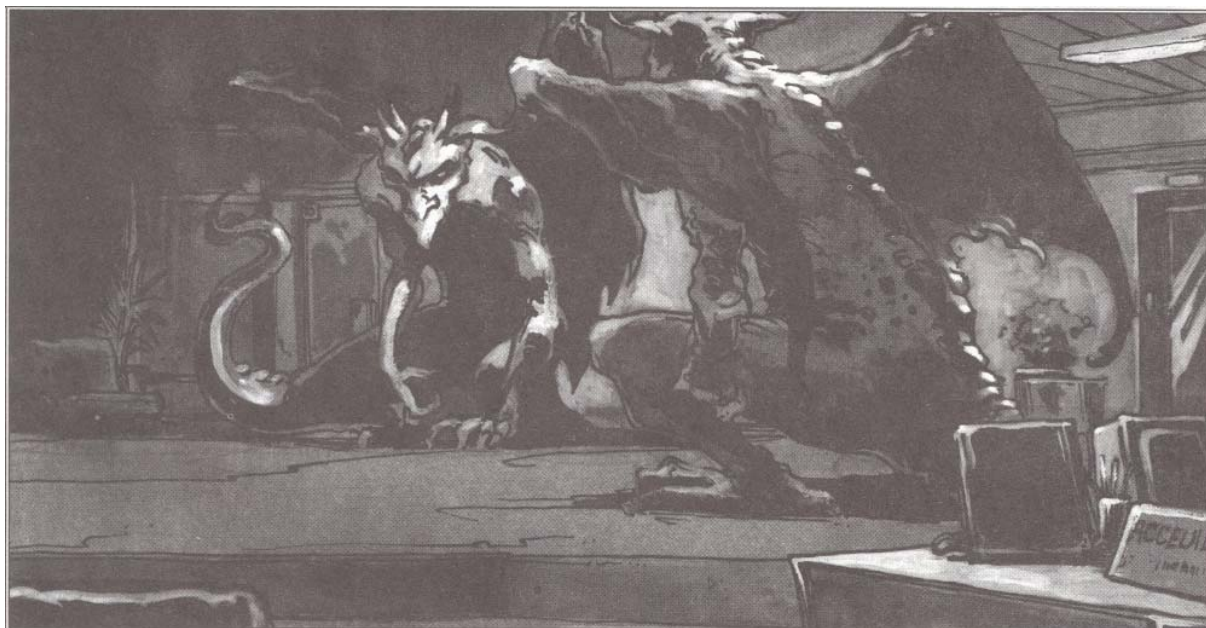
Serpents de mer (parents) : Carapace 4, Immunité (pression), Majoration (endurance) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 6, Mode d'attaque (queue) 6, Nage 6, Polymorphie (draconique) 4, Sens accru (sonar) 6.

Serpents de mer (enfants) : Carapace 2, Immunité (pression), Majoration (endurance) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 3, Nage 3, Polymorphie (draconique) 2, Sens accru (sonar) 3.

Wyverns (parents) : Carapace 3, Combativité (au choix) 3, Majoration (force) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 4, Mode d'attaque (queue) 4, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 6, Résistance (poisons) 6, Venin (queue) 4, Vol 5.

Wyverns (enfants) : Carapace 1, Combativité (au choix) 2, Majoration (force) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 2, Polymorphie (draconique) 6, Résistance (poisons) 3, Venin (queue) 2, Vol 4.

Nouveau-nés : Carapace 2, Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (attaques mentales) 2, Vol 3.



Utilisation des pouvoirs innés

À moins que le contraire ne soit indiqué, l'utilisation des pouvoirs innés est volontaire, ne coûte aucun point de Mana et n'implique aucune transformation physique. Evidemment, les exceptions existent et de nombreux pouvoirs innés draconiques ne peuvent être utilisés que s'il y a transformation de l'utilisateur. Dans le même ordre d'idée, le pouvoir de polymorphisme le pouvoir de polymorphisme provoque obligatoirement un changement physique de la part de celui qui l'utilise, c'est d'ailleurs le principe même du pouvoir.

Généralement, l'utilisation volontaire d'un pouvoir inné implique une très légère concentration qui oblige son utilisateur à rester relativement immobile durant un tour (5 secondes). Il ne pourra donc pas porter une attaque, communiquer avec qui que ce soit ou se déplacer, mais pourra tout de même résister aux dommages qu'il pourrait subir durant ce laps de temps. Il faut noter que les dommages en question n'affecteront en rien la puissance et les effets du pouvoir utilisé. S'il est important pour la simulation du combat que l'on sache quand le pouvoir prend effet, on considère qu'il sera effectif à la fin du tour où le personnage a annoncé son intention de l'utiliser. Certaines exceptions existent, comme vous pourrez le voir dans les descriptions qui suivent (en général, un pouvoir offensif prend effet comme une attaque normale du même type).

Description des pouvoirs innés

Lorsque le nom d'un pouvoir est suivi d'un astérisque, cela signifie qu'il regroupe en fait plusieurs pouvoirs similaires et que les effets exacts seront décrits, dans un scénario ou sur la fiche d'un personnage, entre parenthèses après le nom du pouvoir. Par exemple, le pouvoir de Camouflage* sera décrit, pour un être magique vivant dans le désert, comme « Camouflage (milieu désertique) ». Les pouvoirs suivis d'un « % » ne possèdent qu'un seul niveau qui ne doit donc pas être précisé.

Allergie* : Ce pouvoir, qui n'en est pas un puisqu'il limite plus le personnage qu'il ne l'avantage, apparaît toujours (lorsque la créature le possède) à la phase de frémissement et augmente ensuite par la suite comme le pouvoir principal de la créature. L'allergie agit comme l'inverse d'un pouvoir de résistance, occasionnant un bonus de 1 point par niveau pour tous les jets de dommages ayant trait à des attaques en rapport avec l'élément auquel le personnage est allergique. Pour ce qui est de la proximité ou d'un contact prolongé avec le produit en question, le maître de jeu devra augmenter les désagréments au fur et mesure que le

niveau du pouvoir augmentera, allant de gêne pure et simple à des dommages physiques mineurs. La substance à laquelle le personnage est allergique doit être précisée entre parenthèses.

Camouflage* : Ce pouvoir accessible à la plupart des créatures possédant des pouvoirs innés doit être défini en indiquant entre parenthèses le milieu naturel dans lequel il fonctionne. Son utilisation est totalement volontaire et d'une durée indéterminée, bien qu'en cas de camouflage prolongé, une certaine fatigue puisse être ressentie par l'utilisateur. Chaque niveau dans ce pouvoir augmente les chances de réussite de toute action discrète entreprise dans le milieu indiqué. Cela inclut bien évidemment le camouflage, le déplacement en silence et la discrétion pure et simple, mais aussi les attaques par surprise. Ainsi, une attaque à distance portée par un individu ainsi camouflé recevra un bonus son initiative égal au niveau du pouvoir. Les effets physiques sur l'individu sont relativement étranges puisque sa peau elle-même semble prendre une couleur très proche de l'endroit où il se cache. Bien entendu, la présence de vêtements brillants ou d'une couleur très éloignée de celle du milieu ambiant peut réduire ou même annuler les bonus gagnés. Si l'utilisateur reste camouflé pendant plus de dix minutes par niveau, il devra se reposer ensuite pendant un laps de temps égal au temps qu'il a passé camouflé. Durant cette période il sera considéré comme légèrement sonné (voir le chapitre concernant les combats).

Carapace : Ce pouvoir n'est accessible qu'à certains dragons et n'est utilisable que si l'individu en question est en forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Le niveau de ce pouvoir est retranché à tous les jets qui serviraient à calculer les dommages d'une attaque dont le possesseur pourrait être la cible. Ce pouvoir est permanent à partir du moment où l'utilisateur est en forme draconique pure. Le résultat final du jet de dé est inférieur ou égal à 0, estime que les dommages causés par l'attaque en question sont réduits d'un niveau (exemple: des dommages de puissance « Moyenne » deviennent de puissance « Faible »), des dommages de puissance inférieure à « Faible » étant considérés comme négligeables. Note: Les parents dragons peuvent bénéficier de ce pouvoir même sous forme humaine, et sans que leur apparence soit modifiée.

Chance% : Un personnage doté de ce pouvoir est particulièrement chanceux et peut, une fois par heure jeu, relancer un jet de dé qui ne lui plaît pas. Il devra néanmoins se satisfaire de ce second jet de dé.

Combativité* : L'individu possède une combativité positive ou négative qui devra être précisée entre parenthèses (au choix du joueur et en respectant le mode de vie de la créature) égale au niveau du pouvoir. Il faut préciser que le niveau en question ne pourra pas excéder 3. Ce pouvoir est permanent. Il a le principal avantage de n'accorder que des bonus et jamais de malus. Exemple: Un personnage ayant comme pouvoir inné une Combativité de +1 recevra un bonus à ses attaques (comme pour une combativité normale) mais pas les malus au jet de dommages des attaques qu'il subit et qui s'appliquent normalement.

Compétence* : Ce pouvoir accorde à celui qui le possède un talent très spécialisé qui devra être précisé entre parenthèses. Il sera utilisé encore plus rarement qu'un hobby mais ses chances de réussite seront généralement assez hautes. Au niveau 1, on utilisera la ligne « expert ». Tout niveau supérieur à 1 sera lu sur la ligne « expert » avec un bonus de 1 point par niveau au dessus du premier. Exemple: Un être magique ayant le pouvoir inné de « compétence (cuisine) » au niveau 5 consultera la ligne « expert » avec un bonus de 4 points. Ce pouvoir est permanent.

Détection du danger : Ce pouvoir permet à celui qui le possède de n'être jamais surpris en combat et, lorsqu'il sera confronté à la première situation de ce type, ne pas subir les malus

de 5 points habituels. De plus, le personnage recevra un bonus en perception égal au niveau dès qu'il s'agit de repérer un danger, quel qu'il soit.

Divination : Le personnage qui possède ce pouvoir peut, en réalisant un petit rituel très simple, avoir une vision pour le moins imagée et imprécise du futur (de l'individu, de l'endroit ou de l'objet sur lequel il se concentre). Ce pouvoir ne peut être utilisé plus d'une fois par semaine et donne des résultats exacts sur un jet de dé inférieur ou égal au niveau de ce pouvoir, majoré éventuellement d'une caractéristique mentale adéquate ou plus simplement de la perception.

Immortalité% : Le dragon céleste, les grands-parents et certains êtres magiques sont considérés comme immortels, Ils ne vieillissent plus et ne peuvent donc pas mourir de cette façon. Tous les autres types de dommages les affectent normalement. En ce qui concerne les êtres magiques, ils n'arrêtent de vieillir qu'au moment où ils atteignent la phase de la transformation. Ce pouvoir est permanent et ne possède qu'un seul niveau.

Immunité*% : Ce pouvoir immunise totalement son possesseur contre une forme d'attaque très spéciale qui devra être précisée entre parenthèses. Pour ne pas déséquilibrer le jeu et éviter toute exagération, l'immunité aux attaques plus communes (comme par exemple les armes à feu) devra plutôt être définie avec le pouvoir de « résistance » (voir ci-dessous). Ce pouvoir ne possède qu'un seul et unique niveau puisque sa seule présence permet d'être totalement immunisé contre l'attaque en question. Ce pouvoir est permanent.

Invisibilité : Ce pouvoir, relativement proche de celui de camouflage, est cependant différent dans le sens où il fonctionne n'importe où, et pas seulement dans un milieu naturel précis. De plus, l'utilisateur du pouvoir sera encore plus gêné par ses vêtements et devra généralement les quitter pour pouvoir bénéficier pleinement des bonus accordés par l'invisibilité. Ces bonus sont les mêmes que ceux du camouflage (1 point de bonus par niveau dans le pouvoir ajouté aux chances de réussite de toute action discrète entreprise, ainsi qu'un bonus identique à l'initiative en cas d'attaque par surprise). L'utilisation de ce pouvoir est encore plus fatigante que le camouflage et si l'utilisateur reste invisible pendant plus d'une minute par niveau, il devra se reposer ensuite pendant un laps de temps égal à dix fois le temps qu'il a passé invisible. Durant cette période, il sera considéré comme légèrement sonné (voir le chapitre concernant les combats).

Magie alchimique : Ce pouvoir inné n'est accessible qu'aux êtres magiques. Le personnage possède des dons qui lui permettent d'apprendre relativement facilement des sorts alchimiques. Le niveau dans ce pouvoir indique le bonus au jet de dosage que reçoit intrinsèquement le personnage et ce quelle que soit la formule préparée. Ce pouvoir est permanent.

Magie draconique : Ce pouvoir inné n'est accessible qu'aux dragons et aux êtres magiques qui descendent directement des dragons. Le personnage possède des dons qui lui permettent d'apprendre relativement facilement des sorts de magie draconique. Le niveau dans ce pouvoir indique le nombre total de sorts qu'il peut apprendre, sans avoir à suivre la procédure longue et fastidieuse décrite dans le chapitre concerné. Ce pouvoir est permanent. Il accorde aussi un bonus au lancement des sortilèges et permet de contrôler un peu plus précisément la durée des sorts.

Majoration* : Ce pouvoir permet d'augmenter une caractéristique qui doit être précisée entre parenthèses. Cette majoration est égale au niveau du pouvoir fois 2. N'oubliez pas que, quelle que soit le niveau du pouvoir, une caractéristique ne peut jamais dépasser +8, le grand dragon céleste et certains grands-parents étant les seuls à pouvoir dépasser cette limite. Ce pouvoir est permanent.

Malchance% : Un personnage qui possède ce pouvoir rayonne d'une aura de malchance qui affecte tous ses ennemis dans un rayon de 10 mètres. Chaque fois que l'un d'entre eux jettera un dé, il subira un malus de 1 point.

Mode d'attaque* : Ce pouvoir n'est accessible qu'à certains dragons et n'est utilisable que si l'individu en question est sous forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Le dragon est donc habitué à utiliser son corps comme une arme de contact. Sa queue, ses mâchoires et ses griffes sont autant d'armes plus dangereuses les unes que les autres. Les formes d'attaques utilisables doivent être précisées entre parenthèses. Un enfant dragon sous forme draconique possède une compétence de combat innée qui correspond à des chances de réussite « débutant /moyen » pour ce type d'attaques. Les parents sont considérés comme « qualifié/ moyen » et les grands-parents comme « expert/moyen ». En règle générale, les dommages causés par les dragons sont déterminés en consultant la petite table qui suit, le niveau dans ce pouvoir n'étant qu'un bonus aux chances de réussite de l'attaque en question et du jet de dommages qui suit. Un dragon utilisant un tel mode d'attaque ne pourra néanmoins en porter qu'une seule par tour (elle sera résolue selon le type d'attaque exact, avec les autres corps à corps et attaques au contact). Ce pouvoir est permanent à partir du moment où l'utilisateur est sous forme draconique pure. Un dragon qui ne possède pas ce pouvoir est considéré comme un être humain tout à fait normal.

Mode d'attaque	Puissance	Type
Griffes	Moyenne	Contact
Mâchoire	Importante	Contact
Queue	Importante	Corps à corps
Aile	Moyenne	Corps à corps

Nage : Le personnage qui possède ce pouvoir est totalement habitué à vivre, à se déplacer et à respirer sous l'eau. Lorsqu'un jet de dé est nécessaire pour réussir une action, le niveau dans ce pouvoir est considéré comme un bonus aux chances de réussite. De plus, le niveau multiplié par 10 indiquera la vitesse de la créature en déplacement normal (cette valeur est exprimée en kilomètres/heure). Ce pouvoir est permanent sauf pour les dragons qui doivent être sous forme draconique pure pour l'utiliser au-dessus du niveau 3.

Peur : Ce pouvoir n'est accessible qu'aux dragons. Il ne peut être utilisé que si l'individu en question est sous forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Son apparence physique et son aura lui permettent de faire peur à tout être humain (possédant des signes magiques ou pas) en vue de l'utilisateur. Le maître de jeu devra lancer un dé pour chaque victime et réaliser un total strictement supérieur au niveau du pouvoir. Un jet réussi permettra à la victime de garder son calme. Un jet raté entraînera une fuite précipitée de l'individu pendant 1d10 tours. De plus, durant la minute qui suivra l'utilisation du pouvoir, la victime subira un malus d'un point sur tous ses jets. Le pouvoir étant relativement puissant, aucun modificateur dû à une caractéristique mentale exceptionnelle ne sera pris en compte. Un tel pouvoir est relativement stressant pour le dragon qui l'utilise et ne peut donc être utilisé qu'une seule fois par jour.

Polymorphie* : Ce pouvoir n'est accessible qu'aux dragons. Tous le possèdent sous une des deux formes possibles (et qui doit être précisée entre parenthèses). La première, « humaine », est celle qui permet au dragon céleste et aux grands-parents de prendre forme humaine pour une durée plus ou moins longue. La seconde, « draconique », est celle qui permet aux enfants, aux parents et aux nouveau-nés de prendre une forme draconique pure qui

leur permet ensuite d'utiliser certains de leurs pouvoirs innés. La magie draconique provoque quelquefois une transformation involontaire et incomplète qui sera précisée dans le chapitre correspondant. Il faut noter que la forme prise en utilisant ce pouvoir est toujours la même et que le changement est limité par le niveau du pouvoir. Chaque niveau permet de prendre une forme draconique pour une durée d'une heure par niveau, en sachant que l'on ne peut se transformer qu'une fois par jour. Pour ce qui est de la transformation en forme humaine, la durée n'est pas limitée et on peut se transformer (niveau du pouvoir) fois par jour. Changer de forme est une action relativement difficile qui prend généralement 1d10 tours (chaque niveau dans le pouvoir réduisant cette durée de 1 tour minimum de 1). Au pouvoir de polymorphie (draconique) relativement puissant s'associe une sorte de tabou moral, présent dans l'esprit de tous les dragons, qui interdit à ceux qui le possèdent de l'utiliser devant des témoins humains. Ainsi, pour se transformer, il devra réussir un jet de dé dont les chances de base sont de 10. Cette valeur est réduite par un seul et même modificateur: -2 par témoin visuel humain (cela n'inclut bien évidemment pas les autres dragons et les êtres magiques). Aucun autre modificateur, même magique, ne pourra être utilisé. Un dragon se trouvant devant 5 êtres humains normaux se verra dans l'impossibilité de se transformer. Ce jet est presque simultané à celui de la transformation et peut être tenté, tant qu'il est raté, une fois par minute. Il faut noter (sauf dans le cas d'un dragon féérique) qu'il est de bon ton de se déshabiller avant de se transformer. Dans le cas contraire, tous les vêtements du personnage seraient irrémédiablement déchirés par la transformation.

Possession : Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de contrôler les actions d'un être humain tout à fait normal. Les dragons sous forme humaine et les êtres magiques (en phase 4 ou plus) sont donc directement immunisés contre ce type d'attaque. Les chances de réussite du pouvoir sont de 4 et sont diminuées d'une éventuelle caractéristique mentale de la victime qui pourrait faire office de résistance (volonté, équilibre psychique, etc...). On ne peut tenter qu'une seule possession sur la même personne par semaine. Si le jet est réussi, le personnage est entièrement contrôlé par l'utilisateur qui remplace l'esprit de la victime par le sien. On ne peut donc pas utiliser ce pouvoir pour faire parler un individu récalcitrant. La durée maximale de la possession est égale à une minute multipliée par le niveau du pouvoir. Une fois que l'esprit de la victime a réintégré son corps, il ne se souvient de rien et pense avoir été victime d'une amnésie passagère. Durant toute la durée du pouvoir l'utilisateur est considéré comme étant dans le coma (voir le chapitre concernant les combats) et n'en sortira que lorsque son esprit sera de nouveau à l'intérieur. La portée de ce pouvoir est de 10 mètres fois le niveau.

Régénération : Ce pouvoir permet au personnage qui le possède de régénérer les blessures physiques qu'il a pu subir. Cela inclut uniquement les blessures causées par des armes à distance ou des attaques au contact (et en aucun cas celles causées par une maladie, du poison ou des attaques au corps à corps). Le jet de dé nécessaire au calcul de la durée de guérison est simplement réduit d'une valeur égale au niveau de ce pouvoir. De plus, un personnage possédant un niveau supérieur ou égal à 4 dans ce pouvoir pourra ressortir d'un coma sans aucune aide médicale extérieure.

Résistance* : Ce pouvoir permet de résister plus facilement à un type d'attaque qui doit être précisé entre parenthèses. Le niveau de ce pouvoir sert de malus à tous les jets de dommages ayant trait à ce type d'attaque et dont la victime serait le personnage qui possède cette résistance magique. Si le type d'attaque en question est rare ou très rare, le maître de jeu peut préférer donner au personnage le pouvoir d'immunité (voir ci-dessus). Le pouvoir de résistance est permanent. Si l'attaque ne cause pas de dommages, le niveau est retranché des chances de réussite de l'attaque.

Sens accru* : Ce pouvoir permet au personnage de disposer d'un sens particulièrement développé, qui doit être précisé entre parenthèses. Le niveau du pouvoir sera considéré

comme un bonus aux chances de réussite de toutes les actions basées sur le repérage et qui utilisent le sens en question. Ce pouvoir est permanent sauf pour les dragons qui doivent être sous forme draconique pure pour l'utiliser au-dessus du niveau 3.

Souffle* : Ce pouvoir n'est accessible qu'à certains dragons et n'est utilisable que si l'individu en question est sous forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Le type exact de souffle devra être précisé entre parenthèses. Ce pouvoir est considéré comme une attaque à distance tout à fait normale et subit les mêmes modificateurs qu'une attaque portée, par exemple, à l'aide d'un revolver. Un enfant dragon sous forme draconique possède une compétence de combat innée qui correspond à des chances de réussite « débutant/ moyen » pour ce type d'attaque. Les parents sont considérés comme « qualifié/ moyen » et les grands-parents comme « expert/ moyen ». Le souffle d'un dragon est relativement long à déclencher et toute attaque de souffle subira un malus de 5 points à son initiative. Le niveau du pouvoir n'est qu'un bonus aux chances de réussite de l'attaque en question. A partir du niveau 5, un souffle de dragon peut toucher 2 cibles avec une seule et même attaque (on résout néanmoins deux attaques séparées). Dans le même ordre d'idée, à partir du niveau 10, un souffle peut toucher 3 cibles. La portée maximale d'un souffle de dragon est de 2 mètres multipliée par le niveau du pouvoir. Utiliser un tel pouvoir étant considéré comme une action relativement fatigante, un dragon ne peut utiliser son souffle qu'une fois par minute (donc, en combat, une fois tous les 12 tours).

Type	Puissance	Type
Flammes	Importante	À distance
Décharge électrique	Moyenne	À distance**
Attaque sonique	Importante	À distance*
Gaz soporifique	Moyenne	À distance*

* : Bien que considérés comme une attaque à distance, les dommages causés par le gaz soporifique et l'attaque sonique sont lus comme s'ils avaient été occasionnés par un combat au corps à corps (et ne provoquent donc généralement que des dommages physiques minimes).

** : Alternativement, cette attaque peut être considérée par le dragon comme causant des dommages de corps à corps de puissance « Moyenne ».

Télépathie : Le personnage qui possède ce pouvoir peut parler à un interlocuteur situé à moins de 30 mètres sans prononcer un mot. La victime sera persuadée que l'utilisateur lui parle réellement et ce, dans sa langue maternelle. Le niveau du pouvoir n'est utilisé que pour connaître la durée de la conversation (chaque niveau permet de discuter une minute), les résultats du dialogue étant laissés à l'appréciation du maître de jeu, qui devra considérer l'utilisation de ce pouvoir comme un conflit verbal tout à fait normal. Il faut noter que la victime répondra à l'utilisateur de la même façon, dans la langue maternelle de ce dernier bien qu'il sera persuadé de parler à haute et intelligible voix. Les utilisations de ce pouvoir sont multiples, la plus fréquente étant de pouvoir communiquer avec un individu qui ne parle pas la même langue que vous. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé plus d'une fois par heure.

Venin* : Ce pouvoir n'est accessible qu'à certains dragons et n'est utilisable que si l'individu en question est sous forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Ce pouvoir permet à l'individu qui l'utilise d'augmenter les dommages causés par une attaque physique (précisé parenthèses) grâce à un poison relativement toxique. Il ne pourra prendre effet que si la

victime a préalablement été au moins légèrement blessée par l'attaque physique. Si c'est le cas, elle sera obligatoirement affectée par le poison et devra tenter de résister à des dommages de puissance « Moyenne » (lire les dommages comme s'ils avaient été causés une attaque au contact).

Ces dommages supplémentaires ne prennent effet que 1d10 tours après que l'attaque ait eu lieu (cette durée sera diminuée du niveau de ce pouvoir, considérant un résultat inférieur ou égal à un comme égal à 1). Ce pouvoir est permanent à partir moment où l'utilisateur est sous forme draconique pure. Certaines créatures disposent de pois soporifique dont les effets sont lus comme si l'attaque avait été portée en corps à corps (les dommages physiques sont donc réduits).

Vol : Ce pouvoir n'est accessible qu'à certains dragons et n'est utilisable que si l'individu en question est sous forme draconique pure (ce qui demande généralement l'utilisation simultanée ou préalable d'un pouvoir de polymorphie). Le dragon utilise ses ailes (ou un puissant potentiel magique dans le cas des dragon asiatiques) pour se déplacer dans les airs. La vitesse maximale de vol est égale au niveau du pouvoir multiplié par 20 (et exprimée en kilomètres/heure) et la manœuvrabilité de l'animal en vol dépend surtout de son poids. En général, seuls les dragons féériques sont assez souples pour voler comme des oiseaux, les autres se contentant de ressembler à de gros hélicoptères malhabiles.

La magie draconique

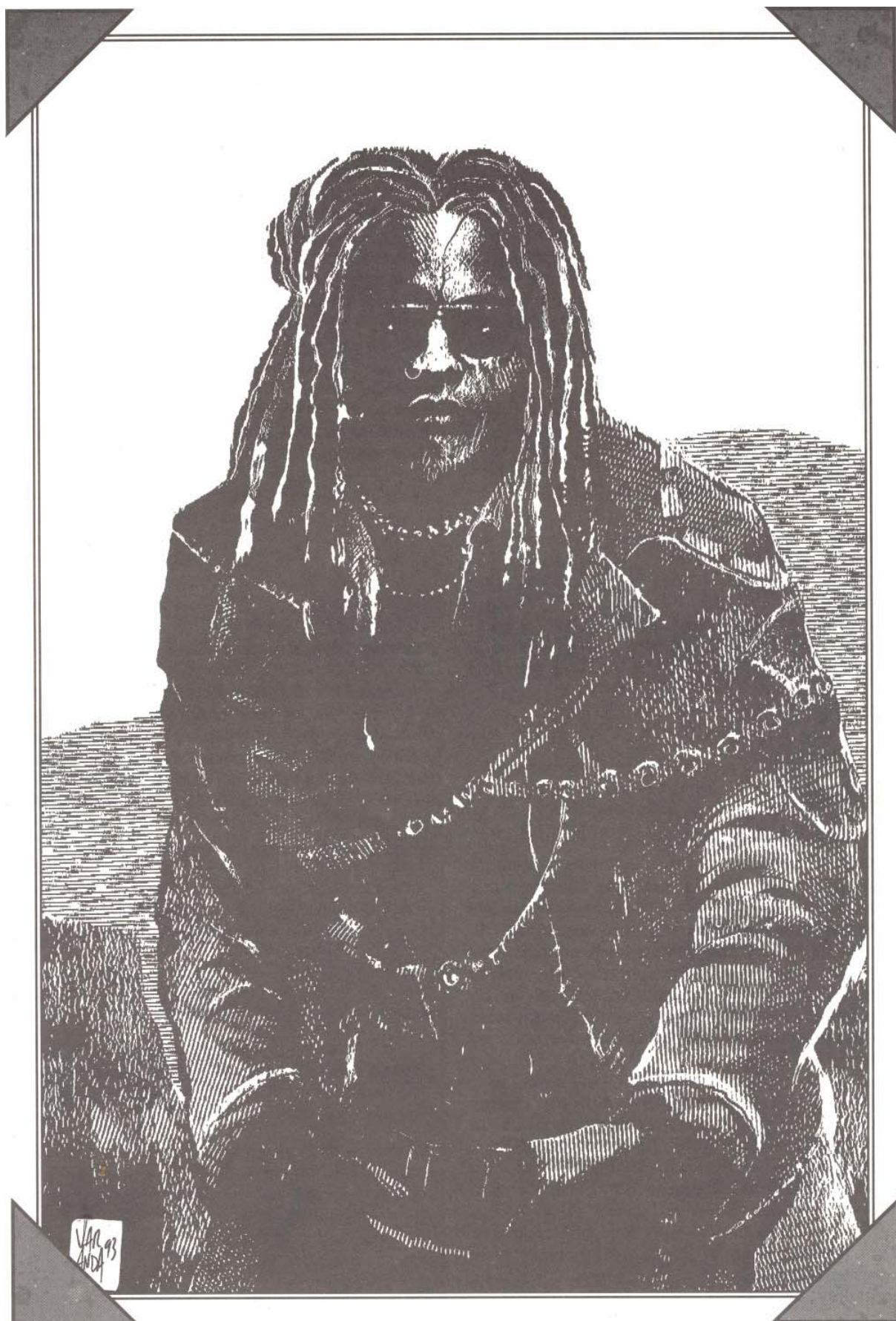
En dehors de leurs pouvoirs innés, les dragons utilisent une forme de magie très puissante mais limitée par de nombreux problèmes intrinsèques à la vie sur Terre. En effet, réussir à manipuler la magie signifie par la même occasion dépenser de la Mana. Cette dépense peut venir du lanceur lui-même, mais cela reste très fatigant et risque même de puiser très profondément dans les réserves internes du sujet, de la Mana terrestre, très rare ou être issue d'un réceptacle qui vient d'être brisé. Précisons aussi que la Mana tout juste libérée d'un réceptacle peut être utilisée un certain temps après ladite destruction, un peu comme le laps de temps que le fût du canon du sketch de Fernand Raynaud met à refroidir.

Il faut aussi savoir que lorsqu'un dragon lance un sort, la dépense de Mana est particulièrement perceptible par tous les membres de cette race, le dragon céleste étant le plus enclin à repérer et à agir contre de telles utilisations, même à très longue distance. Ceux qui voudront vivre vieux devront donc utiliser un subterfuge qui leur permettra de cacher ce sortilège, aussi bien au vu de ceux qui perçoivent la Mana que de tout observateur humain qui utilise tout ou partie de ses cinq sens.

La façon qu'ont les dragons de cacher leur magie est presque aussi importante que le sortilège lui-même. Ils utilisent des stratagèmes qu'il est bon de décrire en détail, juste au cas où vous seriez confronté à de tels agissements.

Théoriquement, le dragon va cacher les effets visuels et sa consommation de Mana en mêlant son rituel magique à une forme d'art quelconque. L'art choisi dépendra du sort en question et de ses effets physiques et temporels. Les dragons magiciens sont tous adeptes d'un ou plusieurs arts, dans le sens large du terme, de l'origami à la musique en passant par la sculpture et la cuisine. Les sorts à durée limitée seront mêlés à une forme d'art temporelle telle que le chant ou la parfumerie, les sorts permanents étant plutôt liés à une forme d'art intemporelle, telle que la sculpture ou la peinture. Les sorts affectant un seul individu devront être liés à une forme artistique personnelle telle que le tatouage ou la cuisine.

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



NASIR DOUMI, dragon bleu (Âge : 21 ans – Nationalité : américaine – Pays de prédilection : Somalie – Métier : technicien en aéronautique – Hobby : musique rock)

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

Voilà pour les principes de base. Reste maintenant à voir ce que tout cela implique en termes de jeu.

Obtention des sorts de magie draconique

À sa création, un personnage incarnant un dragon peut, s'il le désire, apprendre deux sortilèges magiques en plus de ceux qui lui sont accordés grâce au pouvoir inné « Magie draconique ». S'il n'en désire qu'un, il peut bénéficier d'un point de caractéristique supplémentaire. S'il n'en désire aucun, il bénéficie de deux points de caractéristique supplémentaires. En aucun cas, les sortilèges gagnés grâce aux pouvoirs innés ne pourront être convertis en points.

Exemple : En consultant la description d'un enfant serpent à plumes, Christophe apprend que son personnage dispose, à la création, de deux sortilèges magiques au niveau 0.

Ayant décidé que son art de prédilection serait la musique, il choisit donc deux sorts qui peuvent être réalisés à la flûte de Pan.

Son premier choix se porte sur la Séduction qui devrait pouvoir lui permettre d'influencer les interlocuteurs qu'il serait amené à rencontrer. Une musique douce devrait suffire.

Son second choix se porte sur la Combativité qui devrait lui permettre de composer un morceau de musique lancinant propre à rendre le personnage de Gérard encore plus efficace en situation de combat.

Il note donc sur sa fiche : Combativité (musique) et Séduction (musique).

Expérience

À sa création, un personnage connaît tous les sorts qu'il possède au niveau 0 (On se contentera alors de citer le nom du sort sans en préciser le niveau). Au cours de son existence et de sa vie aventureuse, il pourra tenter d'augmenter le niveau de chacun de ses sorts. Il pourra alors atteindre le niveau +1, le niveau +2 et ainsi de suite... Le niveau maximum d'un sort est +4. La procédure à suivre est relativement simple et prend en compte l'utilisation réelle des sorts au cours de l'aventure.

Chaque utilisation marquante d'un sort permet d'obtenir un point d'expérience. Lorsqu'un personnage a accumulé, pour un même sort, autant de points d'expérience que le niveau suivant (exemple: 2 points d'expérience sont nécessaires pour passer du niveau +1 au niveau +2), les points sont dépensés et le sort augmente d'un niveau. Une utilisation est considérée comme remarquable si elle remplit les trois conditions suivantes :

- Le sortilège a été utilisé pour faire progresser l'aventure ou pour sauver la vie du lanceur ou d'un autre membre du gestalt.
- Le sort a été lancé en masquant la dépense de Mana (voir ci-dessous).
- Le résultat du jet de dé (voir chapitre suivant) est exactement égal à 1.

Un dragon qui veut apprendre un sort que lui enseigne un autre dragon qui le possède doit dépenser des points d'expérience, comme s'il voulait apprendre un nouveau hobby ou un nouveau métier. Le coût exact dépend du niveau auquel le professeur le connaît. Un sort fraîchement appris l'est toujours au niveau 0. Chaque sort doit être au moins étudié deux

semaines avant d'être réellement appris (en dépensant les points d'expérience adéquats) par l'élève. Le professeur devra être présent au moins 2 heures par jour.

Niveau du sort	Coût
0	10
+1	8
+2	6
+3	4
+4	2

Comment récupérer de la Mana

Comme il a déjà été précisé dans l'introduction de ce chapitre, les personnages utilisant la magie draconique doivent dépenser de la Mana pour jeter des sorts. Cette Mana est relativement rare et doit être conservée avec soin et dépensée avec parcimonie. On la trouve dans trois endroits en particulier.

- Le corps des dragons est le générateur de Mana le plus efficace qui soit. Le nombre de points de Mana possédés par les dragons et la vitesse à laquelle ils la récupèrent dépendent de leur âge. Ce type de Mana ne peut être dépensé que par la créature elle-même et ne peut pas être donné à un autre dragon. La récupération de la Mana est involontaire et permanente tant que le personnage est en vie (la récupération est possible, même si la créature est dans le coma).

Type de dragon	Points de Mana	Récupération
Nouveau-né	5	1 par jour
Enfant dragon	5	1 par heure
Parent dragon	25	1 par heure
Grand-père	100	1 par minute
Dragon céleste	500	1 par minute

- Les réceptacles sont des sources de Mana importantes pour tous les adeptes de la magie draconique. Un dragon qui casse un réceptacle et qui est en contact avec lui (cela ne doit pas prendre plus d'un tour, à moins que l'objet ne soit particulièrement grand ou solide) est le seul à pouvoir bénéficier de la Mana qui s'en dégage. Un individu normal cassant un réceptacle n'en tirera aucun avantage (même s'il possède des signes magiques). Une fois l'objet brisé, le joueur doit réussir un jet de dé supérieur ou égal à la puissance du réceptacle. Il peut ajouter à son jet son niveau dans le pouvoir « Magie draconique » ainsi qu'un bonus qui dépend de son âge. Ce bonus est de 1 pour les parents, de 2 pour les grands-parents et de 5 pour le dragon céleste. Si le jet est réussi, la Mana libérée peut être conservée par le dragon pendant 1d10 jours. Si le jet est raté, le joueur choisit entre perdre la moitié de la Mana tout en pouvant la conserver 1d10 jours ou la garder seulement 1d10 minutes mais en bénéficiant du total.

- La Mana qui émane de la Terre peut aussi être utilisée en cas d'urgence par les dragons. Pour ce faire, le lanceur doit être obligatoirement à cours de Mana. Il jettera son sort comme s'il était de niveau 0 et sera considéré comme ayant 1 point de Mana à dépenser. De plus,

l'utilisation non camouflée d'un sort lancé de cette façon sera considérée comme étant 5 fois plus repérable (c'est-à-dire aussi facile à repérer qu'un sort lancé en dépensant 5 points de Mana).

Comment lancer un sort

Pour jeter un sort de magie draconique, un personnage devra réussir un jet dont les chances de base dépendent du nombre de points de Mana dépensés. Ces chances de base seront modifiées d'un bonus égal au niveau du sort, ainsi que d'une valeur égale au niveau du pouvoir inné « Magie draconique ». Un jet raté entraînera la dépense de tous les points de Mana prévus et un effet magique nul. Un jet réussi entraînera aussi la perte de Mana prévue mais permettra au dragon d'utiliser le sort à sa convenance.

Nombre de points de Mana dépensés	Chances de base
1-5	5
6-10	4
11-15	3
16-20	2
21-24	1
25 et plus	0*

* : Le sort ne pourra être lancé avec succès que si les chances de base sont augmentées par le niveau du sort et le pouvoir inné de « Magie draconique ».

Note importante : Tous les masques prévus afin de cacher les effets des sortilèges font appel à des formes d'art que le personnage est censé connaître pour bien utiliser le masque en question. Que ce soit sous forme de loisir ou de métier, il suffira au personnage d'avoir une connaissance de base dans cette discipline artistique pour pouvoir tenter de jeter le sort. Si le personnage ne possède même pas cette base, il devra réussir un jet avec des chances de base égales à 4 (modifiées par une caractéristique en rapport avec l'art en question). Un jet raté entraînera obligatoirement un échec du masque en question (si le sort ne peut pas être lancé sans être masqué, il échoue). Ce jet devra être uniquement réalisé lorsque le personnage crée quelque chose, pas quand il lance le sort par la suite, une fois l'enchantement réalisé. En aucun cas, un objet ou une œuvre ne pourra être réalisé par un individu et le sort qui y est associé par un autre. La magie draconique n'accepte pas les nègres !

Chaque fois que la durée d'un sort implique un jet de dé, le résultat, s'il est inférieur au niveau du sort (éventuellement majoré du niveau du pouvoir de « Magie draconique ») sera considéré comme étant égal à cette valeur. Exemple: Un personnage connaissant un sort d'Armure (couture) au niveau +2 et ayant le pouvoir « Magie draconique » au niveau 1 devra jeter 1d10 pour connaître la durée de l'enchantement de chaque objet construit. Le résultat ne pourra cependant pas être inférieur à 3 mois.

La description de chaque sort indique le nombre de points de Mana à dépenser. Ce coût peut aussi bien être fixe que variable, selon certaines conditions extérieures ou la volonté même du jeteur de sort. Lorsqu'un personnage jette un sort draconique, on estime qu'il masque la dépense de Mana par un rituel représenté par l'utilisation d'une certaine forme d'art. Si le dragon ne dispose pas du temps ou des ustensiles nécessaires à la réalisation de ce rituel, la Mana dépensée provoque un certain bouleversement qui peut être repéré par les autres créatures magiques. La distance à laquelle le sort est repéré dépend de sa puissance (le nombre de points de Mana dépensés) et du type de créature qui est susceptible de le repérer. La petite table suivante vous permettra de calculer rapidement cette distance.

Type de créature	Rayon de repérage
Être magique	Nombre de points dépensés fois 1 mètre
Enfant dragon	Nombre de points dépensés fois 10 mètres
Nouveau-né	Nombre de points dépensés fois 100 mètres
Parent dragon	Nombre de points dépensés fois 1 kilomètre
Grand-père	Nombre de points dépensés fois 10 kilomètres
Dragon céleste	Nombre de points dépensés fois 100 kilomètres

Tout dragon ou être magique présent dans le rayon de repérage est immédiatement prévenu qu'un sort vient d'être lancé ainsi que de la puissance du sort. Il est donc fortement déconseillé de jeter un sort sans rituel si l'on veut rester discret.

Il faut aussi noter que le lancement d'un sort sans l'avoir masqué provoque un effet visuel (au choix du maître de jeu et selon les effets exacts du sort) qui peut alerter tout individu qui est témoin oculaire du lancement du sort. Cet effet visuel s'accompagne aussi assez souvent d'une transformation draconique involontaire et partielle qui peut, elle aussi, être masquée normalement. Le maître de jeu devra se baser sur ces quelques principes pour rendre la description d'un sort non masqué encore plus mystérieuse.

Note concernant les animaux : La plupart des sorts étant basés sur une forme d'art qui demande une certaine intelligence de la part de la victime pour être comprise, seuls les sorts non masqués, l'architecture, le jardinage, le tatouage et la cuisine pourront affecter les animaux et les autres créatures inintelligentes.

Liste des arts

Tous les sorts de magie draconique sont classés par type. Chaque type de sort correspond à une forme d'art que le jeteur de sort devra utiliser pour masquer la dépense de Mana. Certains sorts ne peuvent être lancés sans avoir été préalablement masqués. La description de chaque sort précise le temps nécessaire pour jeter chaque sort, qu'il soit camouflé ou non. Lorsqu'un sort peut être camouflé de plusieurs façons différentes, le personnage devra choisir celle qu'il préfère. S'il veut disposer de plusieurs formes de camouflage, il devra considérer chaque art comme un sort différent. Si un même sort est jeté sur plusieurs cibles à la fois, le joueur devra réussir un jet pour chaque (ses chances de base seront calculées selon le nombre de points de Mana dépensés pour chaque cible). Si une même forme d'art est utilisée pour masquer plusieurs pouvoirs, le lanceur devra dépenser à chaque fois les points de Mana de l'enchantement.

Architecture : Tous les sortilèges utilisant l'architecture devront être obligatoirement masqués. Chaque sortilège doit être jeté une fois l'ouvrage terminé (ce qui prendra de quelques jours à plusieurs années selon sa taille). Cet enchantement dépensera 50 points de Mana par sort. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 50 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Si le personnage est particulièrement occupé, il pourra se contenter de dessiner les plans et de superviser le travail, ce qui lui prendra une heure par jour durant toute la durée des travaux. Il laissera à des ouvriers le soin de s'occuper des tâches laborieuses et pénibles. On peut sans aucun problème lancer plusieurs sorts différents en utilisant le même masque (et sans que cela ne prenne plus d'un tour de plus par sort, ce qui est ridicule vu le temps passé à créer l'ouvrage). Il devra à chaque fois réussir un jet d'enchantement. Les sortilèges placés dans un tel édifice le sont jusqu'à la mort de l'individu qui les a jetés ou jusqu'à ce que le bâtiment soit détruit totalement. Tous les êtres vivants d'au moins la taille d'un gros chien qui

pénétreront ensuite dans l'édifice pourront être victimes du sort en question si le lanceur s'y trouve lui aussi et dépense les points de Mana nécessaires (et réussit un nouveau jet). Alternativement, il peut, s'il ne se trouve pas dans le bâtiment, faire fonctionner le sort mais en payant alors un nombre de points de Mana dix fois supérieur. Bien que le principe même du sort prévienne à tout moment de l'arrivée et du départ des êtres vivants dans l'édifice, le jeteur ne sera prévenu ni du type de créature, ni de sa puissance. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Confusion, Paralysie, Piège, Protection et Vitesse.

Chant : Pour que le sort associé à cette forme d'art produise son effet, le personnage devra chanter une chanson appropriée au type d'effet recherché et ce, pendant un nombre de minutes égal aux nombres de points de Mana dépensés. En version non camouflée, ces sorts peuvent être jetés en un tour, à la seule condition que le magicien puisse prononcer une courte phrase. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure d'entendre le chant ou la phrase pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort). Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Combativité, Courage, Météorologie, Repos, Séduction, Télépathie.

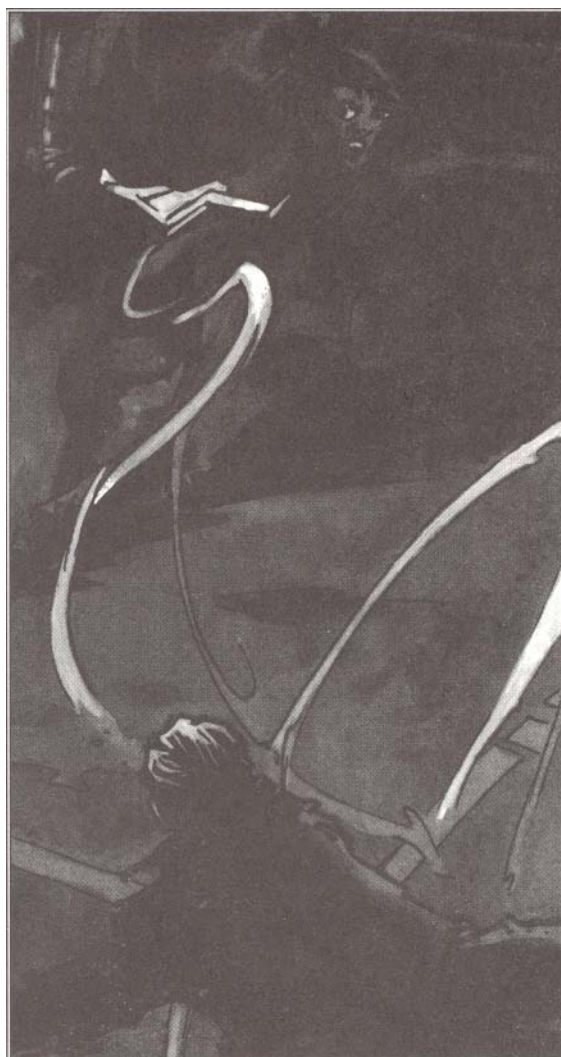
Cinéma : Pour que le sort associé à cette forme d'art produise son effet, la ou les cibles doivent pouvoir contempler un film dont le thème est approprié au type d'effet recherché et ce, pendant un nombre de minutes égal aux nombres de points de Mana dépensés fois dix. Il n'existe pas de version non masquée de ces sorts. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir le film pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort). Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Combativité, Couardise, Courage, Repos, Rire. Le scénario du film projeté devra avoir été écrit par le personnage qui lance le sort, sa réalisation pouvant être confiée à une ou plusieurs autres personnes.

Couture : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une pièce de vêtement originale (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana supplémentaires. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque pièce de vêtement. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à sa destruction totale. Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants: Armure, Camouflage, Invisibilité, Puissance, Séduction, Souplesse. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cuisine : Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit faire absorber à la victime un mets quelconque (ou une boisson) qu'il vient de préparer et réussir son sort en même temps (les chances de base seront égales à 4). Les effets sont perceptibles dès que la victime a absorbé une quantité suffisante du produit (généralement une cinquantaine de grammes ou un décilitre). Si plusieurs personnes mangent du même plat, les effets peuvent être déclenchés sur toutes, à la condition que le magicien dépense les points de Mana pour chaque victime. Ces sorts peuvent être lancés sans masque à condition que le lanceur puisse toucher sa cible (dans ce cas, les effets sont perceptibles 1d10 tours après). Le plat garde ses propriétés magiques durant 1d10 heures. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Antidote, Empoisonnement, Guérison, Longévité, Maladie, Sommeil, Vaccin.

Danse : Pour lancer un sort de ce type, le lanceur devra être en mesure de réaliser quelques pas d'une danse dont le thème sera en accord avec le sort lancé et ce, pendant un nombre de minutes égal au nombre de points de Mana dépensés. La version non camouflée de ces sorts permet de les lancer avec un simple mouvement de la part du lanceur. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir la danse ou le mouvement du corps pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort). Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Combativité, Courage, Repos, Séduction.

Dessin : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un dessin original (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes), Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 5 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque dessin. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle contempera le dessin (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'œuvre qui sera affectée). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 heures ou jusqu'à sa destruction totale. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Confusion, Rire, Séduction. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.



Jardinage : Tous les sortilèges utilisant le jardinage devront être obligatoirement masqués. Chaque sortilège doit être jeté une fois le jardin terminé (ce qui prendra de quelques jours à plusieurs semaines selon sa taille). Cet enchantement dépensera 20 points de Mana par sort. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 20 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Si le personnage est particulièrement occupé, il pourra se contenter de dessiner les plans et de superviser le travail, ce qui lui prendra dix minutes par jour durant toute la durée des travaux, Il laissera à des ouvriers le soin de s'occuper des tâches laborieuses et pénibles. On peut sans aucun problème lancer plusieurs sorts différents en utilisant le même masque (et sans que cela ne prenne plus d'un de plus par sort, ce qui est ridicule vu le temps é à créer l'ouvrage). Les sortilèges placés dans un endroit le sont jusqu'à la mort de l'individu qui les a ou jusqu'à ce que les plantes du jardin soient détruites (il faut noter que durant les mois où les plantes ne sont plus aussi vivaces, c'est-à-dire d'octobre à mars, le sort est toujours présent de façon latente mais ne peut être jeté). De plus, un entretien hebdomadaire de six heures devra être consacré au jardin,

sous peine de voir le sort disparaître en même temps que les premières mauvaises herbes apparaîtront (cet entretien peut être réalisé par un jardinier tout à fait normal). Tous les êtres vivants d'au moins la taille d'un gros chien qui pénétreront ensuite dans le jardin pourront être victimes du sort en question si lanceur s'y trouve lui aussi et dépense les points Mana nécessaires. Alternativement, il peut, s'il ne se trouve pas dans le jardin, faire fonctionner le sort mais payant alors un nombre de points de Mana cinq fois supérieur. Bien que le principe même du sort prévienne à tout moment de l'arrivée et du départ des êtres vivants dans le jardin, le jeteur ne sera prévenu ni du type de créature ni de sa puissance. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Confusion, Paralysie, Piège, Protection, Vitesse.

Joaillerie : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un bijou original (ce qui prendra un certain nombre de jours, voire de semaines). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque bijou. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement celle qui touche le bijou au moment où le sort est jeté. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 ms ou jusqu'à sa destruction totale. Cette forme d'art eut être associée aux sortilèges suivants: Bénédiction, Crémation, Malédiction, Séduction, Télékinésie. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Littérature : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une œuvre originale (ce qui prendra un certain nombre de semaines, voire de mois). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque œuvre. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement la prochaine personne qui lira l'œuvre dans son ensemble. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 ans ou jusqu'à sa destruction totale (s'il est recopié sans jeter le sort à nouveau, la nouvelle version sera dépourvue de tout pouvoir magique). Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Cauchemar, Combativité, Couardise, Confusion, Rire, Sommeil. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Maquillage : Cette forme d'art est très proche du tatouage, à deux exceptions près. Le coût de l'enchantement dépend uniquement du sort lancé et les effets ne sont pas permanents. A moins que le maquillage ne soit enlevé préalablement, les effets magiques s'estompent au bout de 24 heures. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Armure, Puissance, Souplesse. On ne peut porter plus d'un maquillage magique en même temps.

Mime : Cette forme d'art est très proche de la danse, à deux exceptions près. Il n'en existe aucune forme non masquée et la durée du mime n'est que d'une minute quel que soit le nombre de points de Mana dépensés. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Couardise, Repos, Rire, Séduction.

Musique : Cette forme d'art est très proche du chant, à ceci près qu'il n'en existe aucune forme non masquée et que la portée est souvent bien plus grande (surtout si la musique en question est réalisée à l'aide d'un instrument relié à un amplificateur). Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Cauchemar, Combativité, Courage, Météorologie, Repos, Séduction.

Origami : Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de créer un petit objet en papier plié et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend quelques minutes. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 2 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 heures, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Bénédiction, Crémation, Malédiction.

Parfumerie : Cette forme d'art doit être associée à un parfum spécifique. Le magicien lancera le sort sur le flacon, l'atomiseur, ou plus simplement le parfum lui-même (jamais plus de 20 centilitres) et devra en même temps dépenser 2 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Il devra ensuite (presque simultanément) lancer normalement le sort comme s'il voulait affecter une seule victime. La prochaine personne qui se parfumera à l'aide du flacon ainsi enchanté sera affectée par le sort. La version non masquée de ce sort permet d'affecter toute personne touchée par le magicien. Si le flacon n'est pas ouvert rapidement, il reste enchanté jusqu'à ce qu'il soit détruit, que le magicien meurt ou que le sort soit déclenché. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Empoisonnement, Maladie, Sommeil, Vaccin. Le parfum doit avoir été conçu par le personnage qui lance le sort, même si sa fabrication industrielle peut être confiée à une tierce personne.

Peinture : Très similaire au dessin, la peinture permet de jeter des sorts de la même façon avec cependant les exceptions importantes suivantes: la durée de création de l'œuvre sera beaucoup plus importante, se comptant en jours plus qu'en minutes, le coût de lancement sera de 10 points et l'œuvre sera enchantée de façon permanente. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Cauchemar, Confusion, Repos.

Poésie : Cette forme d'art est très proche de la littérature avec cependant une exception marquante: Il existe une version non masquée de cette pratique qui consiste à lancer le sort en récitant une courte partie du poème en question. Cela prend 1d10 tours et permet ainsi d'affecter plus rapidement une éventuelle cible. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Cauchemar, Couardise, Séduction, Télépathie.

Sculpture : Cette pratique est relativement proche de l'origami dans son principe de base mais est cependant différente sur de nombreux points: le coût de l'enchantement est de 10 points et est permanent. Un même objet peut donc servir à jeter le même sort sur des personnes différentes et ce tant que l'objet n'est pas détruit ou que le magicien n'est pas mort. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Bénédiction, Crémation, Malédiction, Télékinésie.

Tatouage : Cette forme d'art permet au lanceur de sort de créer un dessin sur son corps ou sur celui d'un autre être vivant et d'y associer un rituel magique. Ce rituel coûtera 10 point de Mana en plus du sort lui-même. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Une fois cela réussi, il ne reste plus qu'à jeter immédiatement un sort ayant un rapport avec l'œuvre réalisée. Les effets de ces sorts sont permanents et n'affectent que le porteur du tatouage. Un être humain ne peut porter plus de trois tatouages magiques.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Armure, Puissance, Souplesse. La réalisation du tatouage prendra quelques heures tout au plus.

Théâtre : Cette forme d'art est très proche de la danse à deux exceptions importantes près: la durée de la prestation doit être égale aux nombres de points dépensés fois dix minutes et le nombre de cibles affectées sera doublé par rapport aux points de Mana dépensés. La forme non masquée de cet art est la même que la danse, à ceci près qu'elle n'affecte qu'une seule cible au grand maximum et que le jeteur doit être en mesure de se déplacer et de prononcer une courte phrase pour jeter son sortilège. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Confusion, Rire, Séduction. Les cibles affectées devront être en mesure de voir et d'entendre le jeteur du sort.

Pour une façon de jouer différente

Attention ! Le petit chapitre qui suit n'est pas une règle immuable et obligatoire. C'est juste une option, juste une vue un tant soit peu utopiste du jeu de rôle. Un jeu qui pourrait aussi bien associer de nombreux jets de dés et un role-playing poussé jusqu'à ses plus profonds retranchements. Une façon nouvelle de jouer aussi, peut-être, mais surtout une révolution de salon qui n'intéresse que l'illuminé qui l'a créée (certainement pour qu'on hurle au génie dans les torchons consacrés au jeu de rôle). Le premier but de Scales étant de s'amuser, la meilleure façon de ne pas s'encombrer avec ces principes avant-gardistes qui vous gonflent, je n'en doute pas un instant, reste de les ignorer en bloc. Nos amis bricoleurs pourront même gommer ce chapitre en apposant à cet endroit un autocollant du PSG.

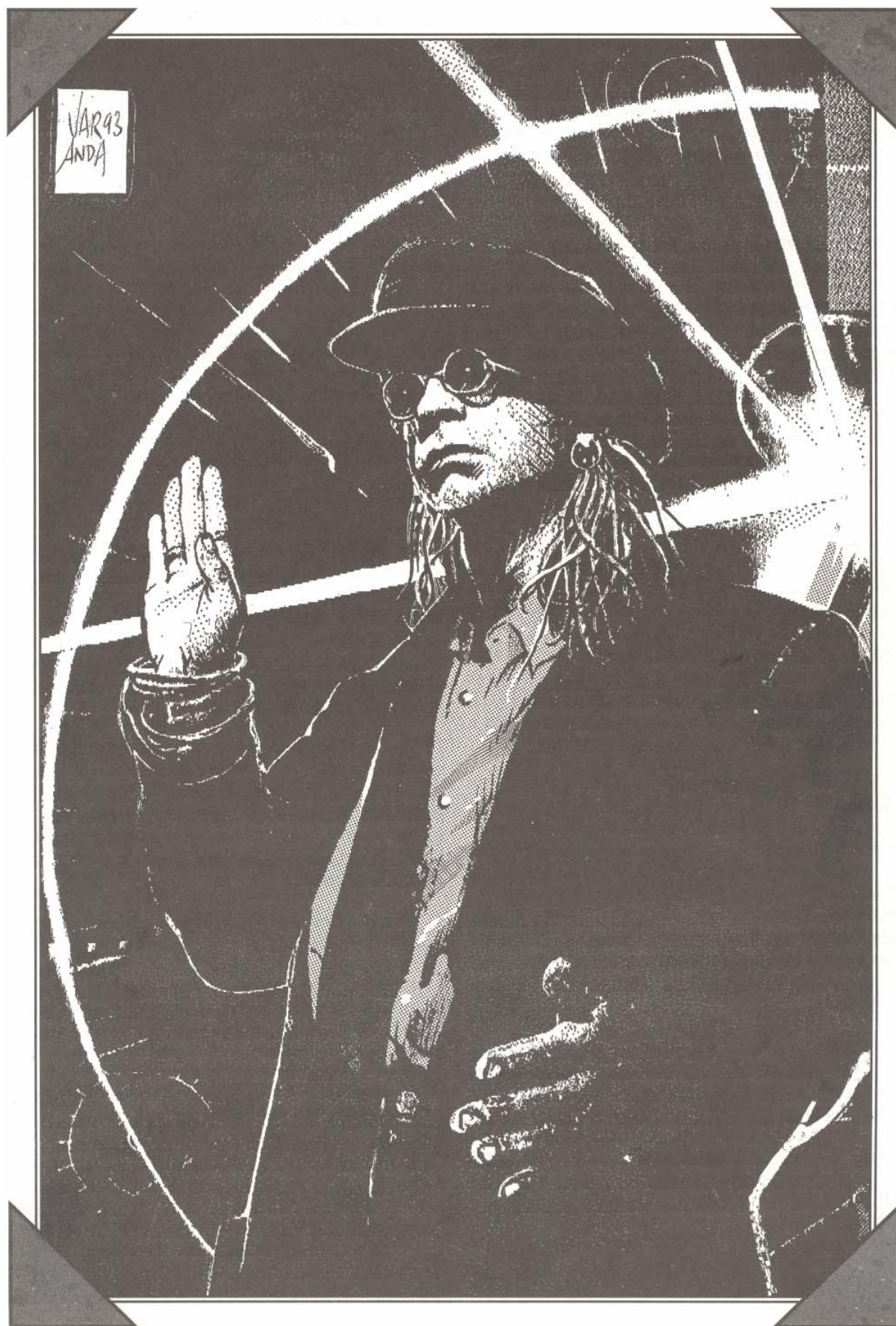
Vous êtes toujours là ? Moins nombreux, je l'espère. Bien. On peut commencer.

Le principe de cette nouvelle forme de magie est de donner de sympathiques bonus aux joueurs qui mettraient en scène leurs pouvoirs magiques de façon plus artistique. Comment faire ? Rien de plus simple.

Le premier type de bonus est donné au joueur qui décrira avec soin la façon dont il jette le sort, illustrant sa description d'exemples connus de tous (ou au moins du maître de jeu). Ainsi, un sort qui guérira du mal de mer pourra être décrit comme une succulente brandade de morue. Un joueur terre à terre ajoutera que c'est la même que celle qu'ils ont mangée chez la tante à Lucette la semaine dernière. Tous pourront alors juger de la qualité du plat en question. Bien sûr, si le maître de jeu n'aime pas la brandade de morue, le joueur risque d'être très mal servi par ce sursaut de role-playing (le maître de jeu ne gardant, par exemple, que le souvenir d'une nuit blanche passée à genoux devant les chiottes à vomir la succulente brandade). Mais le principe du bonus n'est pas là. Le maître de jeu ne doit pas juger selon ses propres goûts mais simplement accorder un bonus qui dépendra de la façon dont le joueur fait vivre ce petit moment de poésie culinaire (ou autre).

Un autre exemple ? Ok. Prenons donc l'exemple de Christophe qui lance un sort magique basé sur la musique censé rendre plus agressif son compagnon Gérard (qui n'en n'a déjà pas beaucoup besoin). Le voilà donc parti dans une description des plus échevelées de la prestation de son groupe fétiche, Biohazard. Il s'exprime approximativement en ces mots: « Et le rasé se met à hurler et il se jette dans le public. Ça lui fait pas mal parce qu'il tombe la tête la première sur les mecs qui sont serrés comme des sardines. Tu vois le délire ? » Non. Evidemment le maître de jeu ne voit pas le « délire » mais comme cela semble motiver grandement Christophe qui sautille sur sa chaise, le maître de jeu accorde le bonus.

Ce premier type de bonus ne devra jamais dépasser 1 point.



MARTIN HOEBERG, serpent de mer (Âge : 28 ans – Nationalité : finlandaise – Pays de prédilection : Allemagne – Métier : Terroriste – Hobby: cuisine macrobiotique)

Le second bonus, et là on entre carrément dans le surréaliste, un peu comme si Eric Rohmer se mettait au jeu de rôle, est d'accorder un bonus de 2 points à tout joueur qui présentera physiquement une représentation du pouvoir utilisé. Dans le cas d'un sort ayant comme masque la cuisine, il fera réellement manger au maître de jeu et aux joueurs un plat qu'il a confectionné. Côté musique, un petit ampli Marshall et une Stratocaster devraient suffire. Les mains dans les poches, il pourra aussi pousser la chansonnette ou déplier un plan soigneusement préparé qui lui permettra de décrire avec soin son sort basé sur l'architecture. Une nouvelle fois, le maître de jeu devra accorder le bonus, même si le joueur n'est pas très doué, juste pour récompenser son effort. Bien entendu, si la brandade est immangeable ou le solo de guitare irritant au possible, le bonus pourra ne pas excéder 1.

Ce second type de bonus ne devra jamais dépasser 2 points.

Alors ça vous branche ? Essayez donc une fois, rien que pour voir. Je vous le promets, la prochaine fois que je trouve une idée dans ce genre-là, je la garde et j'évite de gâcher un bon jeu de rôle avec de tels délires.

Et puis quelle idée de penser qu'un petit morceau de guitare saturée ou qu'une bonne tarte aux pommes puisse apporter quoi que ce soit nouveau à une partie. J'ai déjà peur d'en avoir trop écrit et je vois avec précision tous les joueurs qui vont me réciter par coeur, comme à l'école, un bon petit poème de Baudelaire censé provoquer une malédiction terrible. Avec des paramètres comme ça, le sort me ferait plutôt dormir...

Une dernière chose enfin. Je souhaite de tout coeur que cette proposition n'incite pas les plus intellectuels d'entre-vous à classer Scales parmi les jeux d'ambiance. Quand je vois la liste desdits jeux dans l'esprit des plus embrumés et des plus besogneux joueurs de jeu de rôle, j'aurais même envie de rajouter une paire de seins ou un fusil à pompe pour ne pas risquer d'entrer dans cette catégorie.

Description des sortilèges

Les noms entre parenthèses représentent les formes d'art auxquelles le sortilège en question peut être associé. Notez que certains sorts ont des effets différents selon l'art avec lequel ils sont lancés.

Antidote (cuisine) : Ce sortilège crée un antidote à tous les poisons que peut contenir le corps de la cible, évitant ainsi qu'elle subisse des dommages supplémentaires à cause de ce type de produit. Ce sort coûte 2 points de Mana par personne affectée.

Apaisement (chant, cinéma, danse, littérature, mime, musique, peinture) : Ce sortilège permet de faire disparaître tout sentiment belliqueux de l'esprit de la victime pendant une heure. En cas de combat durant ce laps de temps, elle subira un malus de 5 points à son initiative et à tous ses jets offensifs durant le premier tour et se conduira ensuite comme si elle possédait une combativité de -2 au cours des tours suivants. Ce sort coûte 2 points de Mana par personne affectée.

Armure (couture, maquillage, tatouage) : Chaque sort de ce type augmente la caractéristique d'endurance de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Ce sort coûte 5 point de Mana.

Bénédiction (joaillerie, origami, sculpture) : Le personnage qui porte l'objet en question bénéficie d'un bonus d'un point à tous ses jets de dés. On ne peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Ce sort coûte 3 points de Mana par heure. Un sort de malédiction lancé simultanément à un sort de bénédiction ne permettra que d'annuler les deux sortilèges.

Camouflage (couture) : Le personnage porteur de l'objet enchanté par ce sort se comportera comme s'il possédait le pouvoir magique inné de camouflage à un niveau qui

dépend du nombre de points de Mana dépensés, et ce pour une heure. Le bonus de camouflage est par ailleurs valable sur tous les types de terrain. Ce sort coûte 2 fois le niveau demandé en points de Mana (jusqu'à un maximum de 10 points).

Cauchemar (littérature, musique, peinture, poésie) : Le personnage qui est victime de ce sortilège dort particulièrement mal durant toute la semaine qui suit. Il est considéré comme étant légèrement sonné en permanence (un point de malus à toutes ses actions) et ne peut pas guérir de ses blessures sans les soins intensifs d'un hôpital. Ce sort coûte 5 points de Mana.

Combativité (chant, cinéma, danse, littérature, musique) : Les personnages affectés par un tel pouvoir voient leur combativité devenir celle que souhaite le joueur (mais elle doit être comprise entre +2 et -2 et jamais égale à 0) et ce pour une durée d'une heure. Cette valeur doit être identique sur toutes les cibles victimes du même sort en même temps. Ce sort coûte 2 points de Mana par victime.

Confusion (architecture, dessin, jardinage, littérature, peinture, théâtre) : Les personnages victimes de ce sort sont totalement perdus et ne réagissent que très lentement à tout ce qui peut leur arriver, Ils subissent un malus de 3 points à leur initiative et d'un point à tous leurs jets de dé. Ce pouvoir dure une heure et coûte 5 points de Mana par victime.

Couardise (cinéma, littérature, mime, poésie) : Ce sort oblige l'individu qui en est victime à éviter le plus possible les combats (il n'en déclenchera jamais un de sa propre volonté). Sa combativité sera égale à -3. Ce sort dure une heure et coûte 5 points de Mana par victime.

Courage (chant, cinéma, danse, musique) : Les personnages affectés par un tel pouvoir voient leur combativité passer à +3 et leur caractéristique d'endurance augmenter d'un point durant toute l'heure suivante. Ce sort coûte 7 points de Mana par victime.

Crémation (joaillerie, origami, sculpture) : Ce sort transformera l'objet enchanté en une petite boule de flammes qui causera des dommages de puissance « Moyenne » à la victime (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque à distance). Ce sort coûte 10 points de Mana, est instantané et détruit l'objet sur lequel il a été jeté.

Empoisonnement (cuisine, parfumerie) : Le personnage qui mange la nourriture ou qui se parfume avec le flacon enchanté est immédiatement victime d'une attaque de poison de puissance « Moyenne » qui causera des dommages 1d10 minutes plus tard (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque à distance). Ce sort coûte 8 points de Mana par victime.

Guérison (cuisine) : Ce sort permet à la cible qui ingurgite la nourriture d'être totalement guérie de toutes les blessures que porte son corps. Précisons qu'un personnage dans le coma ne peut pas absorber de nourriture. Ce sort coûte 5 points de Mana par personne à guérir. Ce pouvoir ne guérit pas les poisons et maladies présentes dans le corps du sujet.

Invisibilité (couture) : Ce sort permet à la personne qui porte le vêtement d'être considérée comme étant dotée du pouvoir magique inné d'invisibilité à un niveau qui dépend du nombre de points de Mana dépensés, et ce pour une heure. Le bonus d'invisibilité est par ailleurs valable même (et surtout) si l'individu est habillé. Ce sort coûte 3 fois le niveau demandé en points de Mana (jusqu'à un maximum de 12 points).

Longévité (cuisine) : Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 25 points de Mana et permet à la personne qui en est la cible d'augmenter sa durée de vie maximale de 10%. On considère donc que, dans le cas d'un humain, un tel sort lui permettra de vivre 7 à 8 ans de plus.

Maladie (cuisine, parfumerie) : Le personnage qui mange la nourriture (ou qui est parfumé) est immédiatement victime d'une maladie dont les premiers effets sont visibles 1d10 jours après. Cette maladie est fatale dans les 6 mois si elle n'est pas guérie magiquement.

avant cette date. La victime subit un malus de 1 point à toutes ses caractéristiques physiques pendant toute cette durée. Ce sort coûte 10 points de Mana par victime.

Malédiction (joaillerie, origami, sculpture) : Le personnage qui porte l'objet en question subit un malus d'un point à tous ses jets de dés. On ne peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Ce sort coûte 3 points de Mana par heure. Un sort de malédiction lancé simultanément à un sort de bénédiction ne permettra que d'annuler les deux sortilèges.

Météorologie (chant, musique) : Ce sort permet au personnage qui lance le sort de modifier très légèrement les conditions climatiques de l'endroit où il se trouve pour une durée d'une journée et dans un rayon de dix kilomètres. Le coût en points de Mana dépendra du changement demandé (faire pleuvoir en plein mois d'août coûtera 5 points, alors que faire tomber de la neige au mois de février ne coûtera qu'un point).

Paralysie (architecture, jardinage) : Le personnage qui est la cible de ce sortilège est totalement immobilisé par une plante ou par un meuble qui se déplace par télékinésie. Cela ne cause aucun dommage mais bloque tout mouvement pendant une minute par point de Mana dépensé.

Piège (architecture, jardinage) : Le personnage qui est la cible de ce sortilège est frappé de plein fouet par une plante ou par un meuble qui se déplace par télékinésie. Le toucher est automatique et les dommages causés sont de puissance « Faible » (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque au contact). Chaque attaque de ce type coûte 4 points de Mana.

Protection (architecture, jardinage) : Le personnage est protégé par les plantes et les meubles de l'endroit où il se trouve. Il sera considéré comme étant protégé par une armure de 2 points contre toutes les attaques physiques qu'il pourrait subir et ce pendant une minute. Ce sort coûte 3 points de Mana.

Puissance (couture, maquillage, tatouage) : Chaque sort de ce type augmente la caractéristique de force de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Ce sort coûte 5 point de Mana.

Repos (chant, cinéma, danse, mime, musique, peinture) : Le personnage est guéri de tous les dommages causés par une arme de type « corps à corps » et ce instantanément. Il est aussi parfaitement reposé (ce sort permet d'annuler les effets néfastes d'un cauchemar). Ce sort coûte 1 point de Mana par personne.

Rire (cinéma, dessin, littérature, mime, théâtre) : Le personnage victime du sort est pris d'un fou rire irrésistible qui l'empêche d'agir correctement. Il subit un malus de 2 points durant les dix minutes qui suivent ainsi qu'un malus de 5 points à son initiative. Ce sort coûte 5 points par cible.

Séduction (chant, couture, danse, dessin, joaillerie, mime, musique, poésie, théâtre) : Ce pouvoir, très présent dans toute la magie draconique, permet au jeteur de sort d'obtenir les faveurs d'un être humain qui est victime de ce sortilège. S'il est lancé sur plusieurs individus à la fois, les effets seront relativement minimes et ne seront considérés que comme un bon feeling des victimes envers le lanceur. S'il est lancé sur une seule cible, le coût sera majoré et les effets seront beaucoup plus importants. Un personnage du sexe opposé tombera amoureux du jeteur de sort et un individu du même sexe deviendra un ami pour toujours (ou jusqu'à ce qu'on le trahisse). Ce sort coûte 2 points de Mana par victime (sur plusieurs personnes) ou 10 points de Mana sur une seule cible. Les effets de la séduction sont permanents, jusqu'à ce que le jeteur du sort fasse une action qui contredise le principe même de la relation entre ses victimes et lui.

Sommeil (cuisine, littérature, parfumerie, peinture) : Une victime de ce sort tombe dans un profond sommeil pendant 1d10 heures. Elle pourra néanmoins être réveillée si elle est secouée, blessée ou si elle est dérangée par des bruits trop importants. Ce sort coûte 4 points de Mana par victime.

Souplesse (couture, maquillage, tatouage) : Chaque sort de ce type augmente la caractéristique d'agilité de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Ce sort coûte 5 point de Mana.

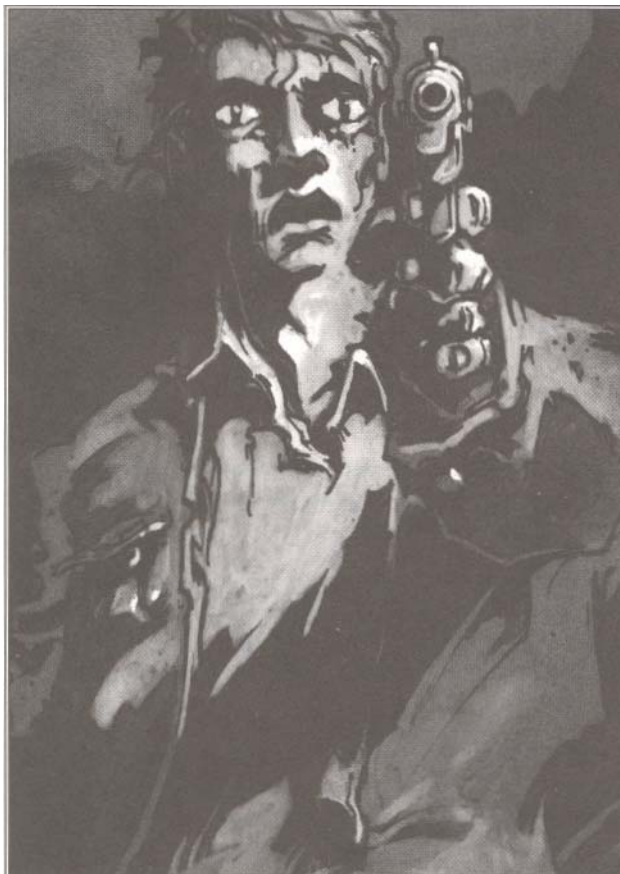
Télékinésie (joaillerie, sculpture) : L'objet enchanté se conduira comme une arme dont les chances de base de toucher seront de 8. Il n'attaquera que son porteur et causera des dommages de puissance « Moyenne » à chaque tour (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque au contact). Ce sort coûte 3 points de Mana par tour et par attaque.

Télépathie (chant, poésie) : Ce pouvoir permet de communiquer avec la victime du sort comme si l'on possédait le pouvoir inné de « télépathie » mais sans limitation de distance. Ce sort coûte 1 point de Mana par minute de conversation.

Vaccin (cuisine, parfumerie) : Ce sort permet au personnage qui en est victime d'être immunisé contre tous les types de maladie qu'il pourrait contracter dans le mois qui suit et guérir toutes celles dont il est actuellement porteur. Ce sort coûte la modique somme de 5 points de Mana par cible.

Vitesse (architecture, jardinage) :

Un personnage qui est la cible d'un tel sort pourra se déplacer deux fois plus vite dans le jardin ou le bâtiment enchantés. En fait, ce n'est pas lui qui va plus vite, mais ses adversaires qui sont gênés dans leurs déplacements par des plantes ou des meubles qui se dressent sur leur chemin. Ce sort coûte 3 points de Mana par personne et dure dix minutes.



Magie draconique décomposée

Certains sorts ou enchantements de magie draconique exigent plus de points de Mana que le lanceur n'en dispose, que ce soit naturellement ou emprisonnée dans un réceptacle. Deux solutions s'offrent alors à lui : fractionner la dépense d'énergie magique ou appeler des camarades à la rescousse.

Rituels fractionnés

Il est possible de dépenser la Mana nécessaire à un sort ou à un enchantement en plusieurs fois. Ceci requiert l'utilisation d'une technique particulière et de rituels appelés les « liens de Quetzalcoatl », tout simplement parce qu'il les a lui-même mis au point. Le lien primitif permet de figer la Mana nécessaire à un sort ou à un enchantement en plusieurs fois. Il doit être pratiqué juste après la dépense normale de points de Mana et constitue un sort à part

entière (requérant donc un jet). Il coûte deux points de Mana. Si le lien échoue, on considère que la Mana dépensée ainsi n'est pas masquée et que l'objet perd ensuite un point de Mana stockée par jour. Le lien est un sort permanent. Pour poursuivre l'enchantement, il faut briser le lien à l'aide du rituel de lame primitive qui lui, ne coûte qu'un point (plus un jet). Un échec à ce rituel correspond simplement à une dépense de Mana non masquée. Les rituels primitifs ne demandent qu'un tour de concentration et quasiment tous les dragons les connaissent.

Aussi pratique qu'il soit, le lien primitif ne permet pas de stocker de la Mana au-delà du seuil minimum nécessaire au lancement d'un sort. Par exemple, un sort de combativité ayant déjà reçu deux points ne pourra être contenu par un tel lien et sera déclenché une fois la Mana dépensée. Pour éviter cela, on utilise le lien minéral (personne ne sait pourquoi Quetzalcoatl lui a donné un tel nom). L'utilisation de ce lien modifie le sort alimenté de telle sorte qu'il ne se déclenche pas immédiatement. Ce rituel coûte quatre points et double la durée de préparation du sort qu'il affecte. Le lien minéral peut être rompu de deux façons. À l'aide de la lame minérale (deux points et dix minutes) qui permet de poursuivre l'enchantement ou en utilisant la griffe minérale (quatre points et un tour) qui déclenche l'effet du sort avec la quantité de Mana contenus dans l'objet. Les deux premiers rituels ne sont connus que de quelques grands-pères et pères parmi les plus fêrus de magie et seuls les serpents à plumes et les dragons blancs utilisent la griffe minérale. Ces deux derniers rituels ne nécessitent aucun jet de dé.

Des rumeurs circulent sur l'existence de liens et de lames fluviales qui permettraient de modifier des enchantements existants ou de manipuler la Mana des réceptacles sans les briser. Mais Quetzalcoatl reste muet à ce sujet.

Rituels à plusieurs

Il est possible que plusieurs dragons se regroupent pour enchanter un objet ou lancer un sort en commun. Pour que cela puissent se faire, les dragons fournissant la Mana doivent tous utiliser un rituel d'osmose qui coûte un point et dure un tour. Ils peuvent ensuite dépenser leur Mana, la somme étant stockée dans un objet. Chaque phase nécessite un jet par dragon. Si l'un des deux jets échouent, la Mana dépensée n'est pas masquée. Si les deux jets échouent, le dragon ne peut pas participer à l'enchantement (pour cette séance du moins). L'artiste créateur de l'objet doit obligatoirement participer au rituel et s'il rate l'un de ses deux jets, la Mana des autres est dépensée en pure perte (elle est toutefois masquée si les autres dragons réussissent leur jet). L'intérêt de cette technique (outre le fait qu'elle permet de réaliser rapidement des enchantements puissants) est que tous les participants peuvent, une fois l'enchantement terminé, activer le sort en dépensant de la Mana. C'est pourquoi, par exemple, il n'est pas rare que des futurs gardes participent aux rituels d'enchantement des bâtiments qu'ils défendront. La coutume veut que lorsqu'un dragon produit un enchantement



de grande puissance (plus de 50 points), il invite son père (et son grand-père, si c'est un enfant) à y participer symboliquement (1 point). Le père (ou le grand-père) n'est pas tenu de répondre à cette invitation mais le fait le plus souvent.

Il est possible de combiner les liens et l'osmose mais l'artiste doit toujours participer. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il lance lui-même les rituels de lien ou de lame. La seule exception concerne la griffe minérale qui déclenche le sort, même si l'artiste n'est pas présent.

Les réceptacles

La Mana est utilisée par les dragons pour vivre et pour utiliser leurs pouvoirs magiques, par toutes les créatures terrestres, en très petite quantité, pour vivre, par les magiciens humains pour lancer des sorts et finalement par les êtres humains possédant des signes magiques pour retrouver leur vraie nature. Elle est présente dans trois types d'endroits distincts.

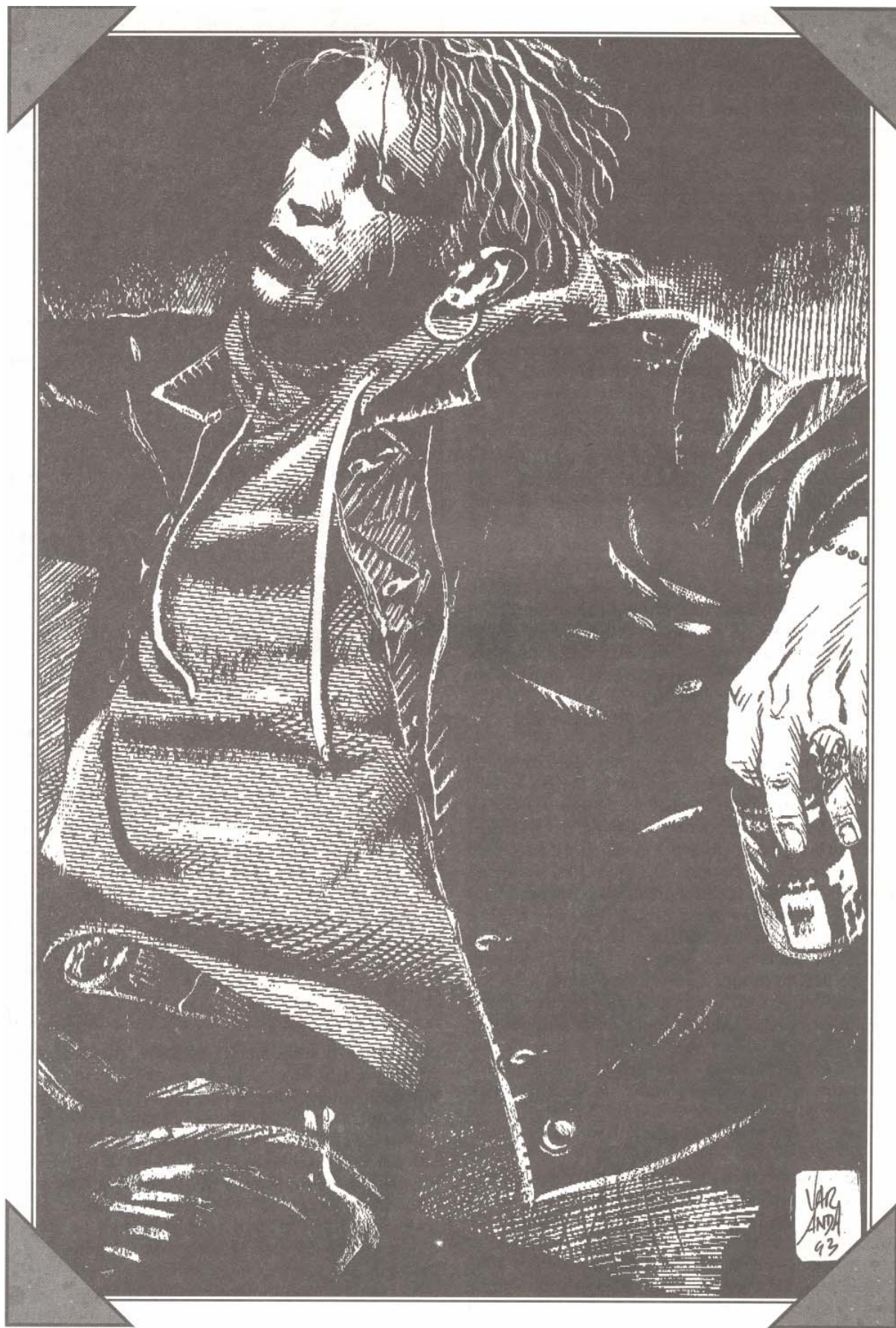
Le premier, c'est la Terre elle-même. Cette Mana est désormais juste suffisante pour permettre à tous les êtres vivants terrestres de survivre. Pillée par les dragons, la Terre génère journalièrement juste ce qu'il faut pour permettre la vie. Elle est donc impossible à utiliser autrement, sous peine de voir la Terre entière mourir petit à petit.

Le deuxième, c'est le corps physique des dragons. Chaque organe de chaque dragon génère une petite quantité de Mana qui lui suffit juste pour survivre mais n'est en aucun cas suffisante pour lui permettre d'user de magie puissante ou de vivre normalement durant des centaines d'années. Cette Mana est aussi utilisée par les compagnons des dragons pour retrouver leur vraie nature et par certains magiciens alchimiques pour jeter des sorts. Cette dernière utilisation n'est possible que si l'organe en question est séparé du reste du dragon, ce qui entraîne le plus souvent la mort de l'individu.

Le troisième type, ce sont les objets où les dragons ont enfermé la Mana de la Terre pendant plus de quatre mille ans. Ces objets sont tous fabriqués par l'homme et sont facilement repérables par tout dragon un tant soit peu observateur. Il faut noter que seuls les êtres humains possédant des signes magiques peuvent ressentir la nature spéciale de ces objets. Pour tous les autres, ce ne sont que de superbes antiquités. Cette Mana, une fois libérée, peut être utilisée par les dragons pour utiliser leurs pouvoirs et, dans une moindre mesure, par les êtres magiques pour retrouver leurs anciens pouvoirs (cette façon d'utiliser la Mana n'est connue que de quelques êtres magiques fortement développés). C'est sans aucun doute le type de Mana le plus courant et il est important d'en préciser la nature et l'utilisation théorique.

Tout d'abord, pour libérer la Mana d'un objet, il suffit tout bêtement de le casser. C'est relativement simple, d'autant que nombre de réceptacles sont anciens et donc fragiles. Par contre, pour utiliser la Mana ainsi produite sans qu'elle se mêle avec celle de la Terre et qu'elle ne devienne par la même occasion inutilisable, il faut pouvoir la dominer et la stocker quelque part. Autant vous dire tout de suite que les êtres humains, qu'ils aient des signes magiques ou pas, qu'ils connaissent l'existence de la Mana ou qu'ils soient totalement incultes, ne peuvent pas la stocker ni la dominer. C'est d'ailleurs pour cette raison que les magiciens qui pratiquent l'alchimie doivent se procurer des organes de dragons et pas uniquement des réceptacles. Tous les dragons peuvent emmagasiner de la Mana, d'une manière plus ou moins efficace et plus ou moins rentable selon leurs compétences et surtout selon leur âge. Les grands dragons sont les maîtres en la matière, les enfants étant toujours débutants lorsqu'il s'agit de dominer l'essence même de la magie qui les fait vivre.

Emprisonner la Mana est un art difficile, connu seulement du dragon céleste. Les quelques dragons qui devaient insérer la Mana dans des réceptacles possédaient bien sûr cette compétence mais, comme chacun sait, ils sont tous morts, ou tellement dégénérés par des croisements successifs qu'ils auraient bien du mal à retrouver cette compétence très spéciale. Sans compter que même si cet art était de nouveau connu, il n'y aurait pas beaucoup de Mana à stocker.



ADRIEN MARCHAND, dragon doré (Âge : 19 ans – Nationalité : belge – Pays de prédilection : Allemagne – Métier : Terroriste – Hobby : écologie)

Repérer un réceptacle

Tous les êtres qui sont plus ou moins liés à la Mana peuvent tenter de repérer un réceptacle lorsqu'ils tiennent un objet qu'ils supposent en être un dans la main. Ils ne peuvent tenter un jet de repérage qu'une fois par jour et par objet. Les chances de base de réussite sont modifiées par la perception du personnage et ont comme valeur un chiffre allant de 2 à 10 selon le type de créature. Le petit tableau suivant vous indique ces valeurs.

Créatures	Chances de base
Dragon céleste	10
Grand-père	10
Parent	6
Enfant	4
Nouveau-né	2
Être magique	1*

* : On ajoute à cette valeur un modificateur de +1 par phase atteinte après la première.

Un jet réussi permet au personnage de reconnaître la vraie nature de l'objet ainsi que sa puissance. Un gestalt ne sera jamais reconnu comme tel par un individu qui n'en fait pas partie mais comme un réceptacle d'une puissance de 5 (tous ceux qui en font partie le reconnaissent automatiquement sans aucun jet de dé).

Puissance des réceptacles

Les réceptacles renferment un certain nombre de points de Mana dont la valeur exacte est égale à sa puissance. Le seul moyen d'utiliser la Mana enfermée dans l'un d'eux est de le briser. Tout être magique qui ne possède pas au moins un sort de magie draconique ne peut en aucun cas conserver cette Mana une fois le réceptacle brisé. Les règles concernant l'utilisation de la Mana issue des réceptacles sont précisées dans le chapitre concernant la magie draconique.

Les réceptacles peuvent atteindre une puissance de 100 mais les plus courants ne renferment jamais plus de 10 points. La petite table suivante vous permettra de connaître le pourcentage de réceptacles de chaque puissance.

Puissance	Proportion
1-4	30%
5-9	25%
10-14	15%
15-24	10%
25-39	10%
40-49	5%
50-69	4%
70 et plus	1%

Il existe une branche des technomanciens qui considère la magie beaucoup plus de manière scientifique que mystique. Ce sont les héritiers des alchimistes adeptes de la philosophie hermétique. Ils ont, au cours des âges, développé une véritable science de la magie, avec ses

lois, ses théorèmes et même ses instruments. L'un des principes fondamentaux formalisé au début du vingtième siècle par un alchimiste célèbre est ce qui est appelé le paradoxe ou l'effet Houdini. Ce principe, similaire à celui de la physique quantique énoncé par Heisenberg, dit que « la nature de la Mana est modifiée par les êtres magiques qui l'observent ». C'est cet effet qui a empêché les êtres magiques d'acquérir un savoir théorique sur la Mana car il leur est impossible de mesurer précisément la quantité de Mana qu'ils manipulent. Ceci donne bien sûr un avantage aux humains, mais eux ne bénéficient pas de la connaissance intuitive des processus magiques que possèdent les êtres magiques.

En 1933 à Minsk, un physicien alchimiste du nom de Friedrich Kapel mit au point le premier appareil capable de mesurer la densité de Mana en un point donné et le nomma, tout naturellement, le kapelmètre. Cette invention permit une véritable révolution de la science magique. Bientôt tous les laboratoires de magie furent dotés de kapelmètres et des résultats quantitatifs permirent de découvrir de nombreuses lois. La Mana est mesurée en kapels (Kp) et ses variations en milli- ou microkapels (la densité sur toute la surface du globe ne variant en général que faiblement).

Les deux lois les plus connues sont :

- Loi de croissance absolue de la Mana : la Mana n'est jamais détruite. La Terre en produit continuellement, mais sa densité n'augmente pas car elle est captée par les dragons et les êtres magiques. Un corollaire complexe à cette loi semblerait prouver que les dragons ne produisent pas de Mana mais la puisent dans la Terre. Un effet magique ne fait que diluer la Mana concentrée.

- Loi de viscosité de la Mana : elle permet de prédire les flux de Mana entre des points de densité différente. La Mana ne s'écoule néanmoins pas comme un fluide classique et des « poches » plus denses peuvent rester très compactes en vertu de cette loi.

Les Gestalts

Il a déjà été indiqué plusieurs fois qu'une partie des dragons nés sur Terre avaient reçu pour ordre de ramasser la Mana. Il est évident qu'ils n'ont pas mené leur mission à bien et ce pour plusieurs raisons. La première, toute simple, vient du fait que les dragons ont été petit à petit décimés par les êtres humains et par certaines maladies humaines auxquelles ils étaient étonnamment très sensibles. L'autre raison est plus curieuse. Il s'avère que lorsque des objets renfermant de la Mana sont rassemblés en grande quantité, ce qui était, je vous le rappelle, le but final du ramassage, certains objets perdent leurs capacités de stockage et deviennent des « Gestalts ». Pendant plusieurs centaines d'années, les dragons ramasseurs de Mana se sont demandé à quoi pouvaient bien servir les réceptacles ainsi transformés. Ce n'est que lorsque les enfants dragons eurent envie de se regrouper avec des êtres magiques que la vraie nature des gestalts se révéla.

Un gestalt est un ancien réceptacle qui, en perdant la magie qu'il contenait, a acquis un pouvoir lui permettant de lier plusieurs êtres vivants ensemble. C'est le symbole de l'équipe formée par tous ceux qui s'y trouvent rattachés, volontairement ou non selon leur caractère, leur nature magique ou tout simplement par chance. Ce qui est certain, c'est que les gestalts ne peuvent réunir que des êtres possédant des signes magiques ou, bien entendu, des dragons. La plupart des personnes liées par un gestalt s'entendent à merveille dans la vie courante, mais il arrive qu'un individu soit lié à un gestalt par hasard sans qu'il ne ressente quoi que ce soit pour les autres membres du groupe.

Quoi qu'il en soit, une fois réunis dans un gestalt, les individus du groupe ne peuvent le quitter volontairement, doivent rester psychiquement liés aux autres membres et, en contrepartie, bénéficient des effets liants de l'objet. Ces effets dépendent de la puissance des êtres qui y sont liés et de la nature des relations qu'ils entretiennent. Un groupe où tous les

membres s'entendent à merveille pourra utiliser des pouvoirs du gestalt plus puissants que ceux d'un groupe où les querelles sont monnaie courante.

Dans tous les cas, le gestalt ne devra jamais être détruit et les membres devront, plus ou moins fréquemment, pouvoir rester un moment en contact physique avec lui, pour que l'énergie psychique de l'objet puisse mesurer les changements émotionnels qui évoluent entre les membres du gestalt. Si d'aventure un personnage était séparé de l'objet durant un laps de temps trop long ou si le réceptacle était détruit, cela signifierait une grande perte de pouvoirs et une longue quête dont le but serait la découverte d'un autre gestalt.

Il a déjà été dit plus haut que les groupes formés par un enfant dragon et des êtres magiques étaient limités par la puissance magique du dragon. La taille du groupe est aussi plus simplement limitée par la puissance du gestalt au quelles joueurs sont liés.

Quels que soit les événements ou les aventures que vont vivre les membres d'un même groupe, il est mentalement très difficile d'arriver à quitter volontairement un groupe formé à l'aide d'un gestalt, et donc, bien entendu, de se séparer des individus qui le composent.



Caractéristiques des gestalts

Les gestalts possèdent deux caractéristiques qui permettent de quantifier les possibilités qu'ils offrent à ceux qui en font partie. Nous avons vu dans le chapitre concernant la création des personnages que ces deux valeurs étaient la taille et la puissance. La taille est une valeur qui indique le nombre maximum de personnes qui peuvent en faire partie et la puissance les chances de base de réussite des pouvoirs qui y sont liés.

La taille est une valeur fixe qui ne se modifie en aucun cas. La puissance peut varier au cours des années ou des siècles. Considérez donc qu'elle est fixe, au moins lors de vos premières parties.

Comment appartenir à un gestalt

Le premier individu à entrer dans un gestalt est le dragon qui en forme le noyau. Il a des chances de s'y intégrer lorsqu'il tente de détruire un gestalt vide (n'oubliez pas qu'avant d'en faire partie, un gestalt ressemble à s'y méprendre à un réceptacle de puissance 5). Il est alors immédiatement lié à l'objet et doit tout faire pour le protéger (les effets de son éventuelle destruction sont indiqués au chapitre concernant les limitations liées au gestalt). Tous les êtres magiques « libres », c'est-à-dire non encore liés à un gestalt, qui passeront dans un rayon de

(Puissance du gestalt) mètres risqueront de s'y trouver intimement liés, pour le meilleur et pour le pire, même s'ils ont des intérêts contraires à ceux du dragon qui en est le centre.

Ces chances sont très aléatoires et ne doivent jamais dépendre de jets de dés. C'est le maître de jeu qui choisira si l'être magique est lié ou non, selon les besoins de son scénario et des aventures qui vont suivre. Il faut noter qu'un gestalt qui comprend déjà son nombre maximum de membres n'attire plus aucun être magique. Ajoutons aussi qu'un gestalt ne peut jamais contenir plusieurs dragons (sauf s'ils sont, à cause d'accouplements successifs, considérés comme des êtres magiques normaux). Le membre d'un gestalt qui meurt libère une place mais cause des dommages irréversibles à celui-ci (voir plus loin).

Lorsque les joueurs créent leur premier personnage, on considère qu'ils sont déjà liés à un même gestalt. Les joueurs qui rejoindraient le groupe après sont normalement inclus au fur et à mesure, à moins que le gestalt ne soit plein ou que le maître de jeu décide que le nouveau personnage ne fait pas partie du groupe magique. Un tel personnage ne possède pas les pouvoirs du gestalt mais est beaucoup plus libre que les autres.

Avantages apportés par un gestalt

Tous les pouvoirs décrits ci-dessous possèdent des chances de base de réussite égales à la puissance du gestalt ajustée de la valeur indiquée après le nom de chaque pouvoir. Tous les membres d'un gestalt ont accès à ces pouvoirs. A moins que le contraire ne soit précisé, chaque pouvoir peut être tenté une fois par jour par chaque membre et ne demande qu'un tour de concentration. Si le personnage qui tente d'utiliser un tel pouvoir touche physiquement son gestalt, ses chances de réussite bénéficient d'un bonus de 1. De plus, on accorde un bonus supplémentaire de 1 point par autre membre du gestalt le touchant en même temps.

Etat physique d'un membre du gestalt (0) : Si le pouvoir est réussi, le personnage connaît avec précision l'état physique d'un autre membre du gestalt et tous les maux dont il peut être victime (manque de sommeil, maladie, empoisonnement, sommeil prolongé, paralysie, etc...). Son état psychique restera complètement secret.

Localisation d'un membre du gestalt (-2) : Si le pouvoir est réussi, le personnage connaît la direction et la distance approximative de l'endroit où se trouve le membre du gestalt sur lequel il s'était concentré. Ce même pouvoir peut être utilisé pour repérer le gestalt lui-même si, par exemple, il était dérobé à ses propriétaires légitimes.

Message télépathique (-3) : En cas de jet réussi, le personnage envoie un message télépathique de 20 mots maximum au membre du gestalt de son choix. Si ce dernier se trouve à moins de (Puissance fois 10) kilomètres, le message lui parvient immédiatement.

Conversation télépathique (-4) : En cas de jet réussi, le personnage envoie un message télépathique de 20 mots maximum au membre du gestalt de son choix. Si ce dernier se trouve à moins de (Puissance fois 10) kilomètres, le message lui parvient immédiatement. Le destinataire peut ensuite envoyer à l'émetteur une réponse de même taille et à la même portée de la même façon sans qu'un nouveau jet de dé ne soit nécessaire.

Concentration de la puissance (-5) : Tous les membres du gestalt sauf un doivent tenter d'utiliser ce pouvoir au même moment. On ne jette qu'une seule fois le dé. Si le pouvoir est réussi, le personnage manquant (celui qui n'utilise pas le pouvoir) reçoit un bonus de 1 point à toutes ses compétences durant (Puissance) minutes. Tous les autres reçoivent un malus identique et ce pendant une durée 60 fois plus importante.

Limitations dues à un gestalt

Lorsqu'un être, magique ou non, brise un gestalt, tous ses membres sont psychiquement choqués par cette violence gratuite. Ils subissent un malus de 1 point à tous leurs jets durant 1d10 ans (un seul jet pour tous les membres du gestalt) et doivent ensuite parcourir le monde

pour en trouver un nouveau. Il est évident que les pouvoirs du gestalt détruit sont immédiatement perdus.

Lorsqu'un membre d'un gestalt meurt, c'est l'objet lui-même qui peut perdre de la puissance. Tous les autres membres du gestalt subissent un malus similaire à celui causé par la destruction du gestalt, mais qui ne dure que 1d10 jours. Le maître de jeu jette ensuite un dé. Si le résultat est strictement inférieur à la puissance du gestalt, il perd un point de cette même caractéristique.

Tous les membres d'un gestalt doivent rester à une distance relativement faible de l'objet qui le représente. Cette distance est égale à la puissance du gestalt multipliée par une valeur qui dépend du type exact de créature. Plus l'individu est magiquement puissant, plus il doit être proche de l'objet pour n'encourir aucun malus.

Type de créature	Rayon
Grand-père	Puissance fois 1 kilomètre
Parent	Puissance fois 10 km
Enfant	Puissance fois 50 km
Nouveau-né	Puissance fois 100 km
Être magique (phase 1 à 2)	Puissance fois 500 km
Être magique (phase 3 à 4)	Puissance fois 100 km
Être magique (phase 5)	Puissance fois 50 km

Un personnage qui s'éloigne du gestalt et sort de sa portée maximale est choqué comme si l'objet avait été détruit et ce, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau à portée convenable.

Un membre d'un gestalt devra toucher physiquement l'objet au moins une fois tous les six mois. Si ce n'est pas le cas, il sera choqué comme si l'objet avait été détruit, et ce jusqu'à ce qu'il parvienne à toucher l'objet. Les malus concernant la proximité du gestalt et le toucher biannuel sont cumulatifs. Tous les malus indiqués ci-dessus sont doublés lorsqu'un personnage tente d'utiliser un des pouvoirs de son gestalt.

La magie alchimique

L'alchimie repose sur l'étude de trois principes ou natures des composants employés : le soufre, le mercure et le sel. Ces trois termes ne doivent pas être pris littéralement car ils sont généralement utilisés dans les formules de manière symbolique.

Le soufre représente le principe masculin : l'or, le soleil, le chaud, la forme, le fixe, l'actif, la Mana qui produit un effet.

Le mercure représente le principe féminin : l'argent, la lune, le froid, la matière, le volatil, le passif, la Mana stockée dans un organe ou un objet.

Le sel ou l'arsenic symbolise le mouvement, la transformation. C'est lui qui permet au principe actif de s'appliquer au principe passif, de donner forme à la matière. On peut l'assimiler grossièrement à un catalyseur.

Selon les phases d'une préparation alchimique, un même composant peut être considéré comme un principe actif, passif ou un catalyseur. Il existe cependant une exception : la Mana stockée est toujours un principe passif. Forts de cette constatation, les technomanciens ont étendu leur classification aux formes de magie elles-mêmes. Ils considèrent donc la magie alchimique comme un principe actif et la magie draconique comme un principe passif. Pour qu'elles puissent interagir, il fallait trouver le sel idoine. C'est une bête erreur de manipulation d'un alchimiste étourdi qui permet de découvrir le sel de dragon. C'est le

résultat de la dessiccation (assèchement) du distillat (partie évaporée puis condensée) du sang de dragon. Il n'aurait rien dû rester suite à ces deux opérations, mais notre fortuné alchimiste s'est retrouvé avec des petits cristaux de sel rouge aux propriétés étonnantes.

Combiné à de la poudre d'or (le principe actif avec lequel il s'accorde le mieux), le sel de dragon permet d'équilibrer le principe passif de la magie draconique et, en pratique, d'annuler ses enchantements. Pour que cela puisse se faire, il faut cependant la plupart du temps un catalyseur supplémentaire. Ce catalyseur, selon le sort que l'on cherche à annuler, peut prendre les formes les plus variées (jus de citron, salpêtre, étain, miel, chitine, corne de bouquetin pilée, soude,...). Selon la nature du résultat de la préparation alchimique (solide ou liquide), le produit obtenu doit être saupoudré ou pulvérisé sur l'emplacement, la personne ou l'objet enchanté.

La liste des catalyseurs connus associés aux sorts qu'ils permettent d'annuler est bien sûr un secret jalousement gardé par les technomanciens. Les dragons cherchent évidemment à découvrir lesquels de leurs sorts peuvent être annulés et à empêcher l'augmentation de leur nombre. Mais vous saviez déjà que les dragons n'aimaient pas les technomanciens.

Les rares êtres humains qui utilisent encore une forme de magie ne peuvent réussir à lancer leurs sorts qu'en récupérant de la Mana quelque part. Ils ne peuvent pas, comme il a été dit plus haut, casser des réceptacles dans le but d'en consommer la Mana, ils ne peuvent pas non plus utiliser celle de la Terre qui est présente en trop petite quantité. Reste celle contenue dans les dragons eux-mêmes et en particulier dans tous leurs organes. Ces organes, une fois arrachés au cadavre d'un dragon, devront être conservés de façon naturelle ou utilisés sur le champ pour lancer un sort.

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

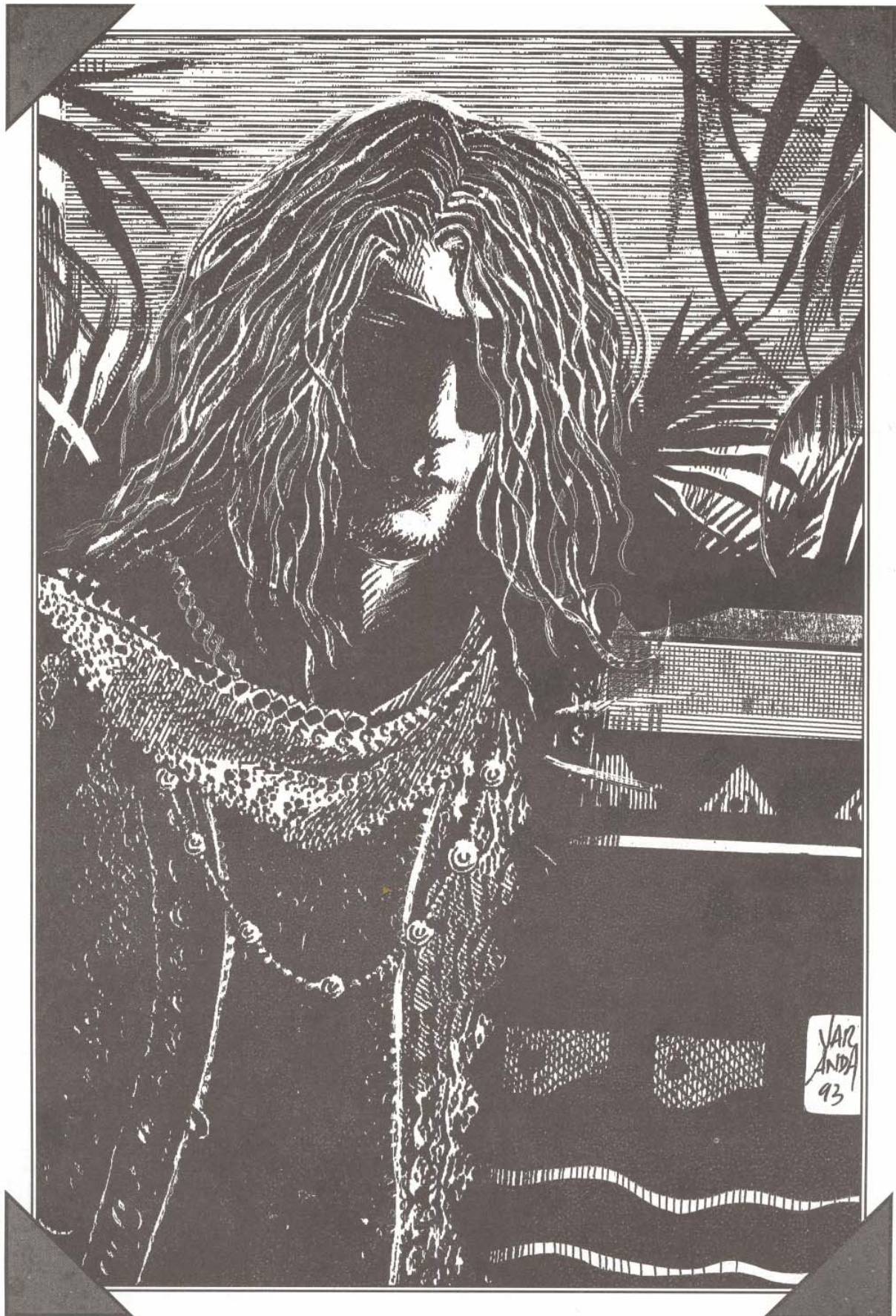
Dans tous les cas, la magie alchimique des terriens ne peut pas être dissimulée comme celle des dragons, n'émet qu'une très faible aura de Mana et est donc plus facilement repérable par un observateur humain que par un dragon, même s'il est très réceptif aux fluctuations de la Mana.

Les sorts sont aussi très certainement beaucoup moins puissants que ceux des dragons et surtout beaucoup moins faciles à mettre en œuvre, la plupart nécessitant des rituels lents et coûteux, ainsi qu'une consommation en Mana légèrement supérieure à celle nécessaire à un sort équivalent lancé par un dragon.

Bien qu'en théorie rien n'empêche un être magique d'être alchimiste ou sorcier, sa nature même l'incite à éviter de près ou de loin cette forme de magie, préférant de loin être la cible de sorts bénéfiques lancés par des dragons que des rituels préparés par des êtres humains. Outre des limitations liées à la nature magique de ces êtres, le seul fait d'avoir à tuer des dragons pour réussir leurs sortilèges incite les humains possédant des signes magiques à s'en méfier.

Formules alchimiques

Il n'existe pas de métier ou de hobby qui prédispose à l'alchimie. Seul le temps passé à trouver les composantes nécessaires et la difficulté à obtenir les formules magiques limitent ceux qui veulent s'adonner à cet art très spécial. Lorsque l'on sait qu'un dragon peut jeter un sort avec une simple assiette de charcuterie ou un riff de guitare, on comprend mieux pourquoi le simple fait de rester dans une cave à mélanger nombre de produits malodorants les incitent plutôt à ignorer cette forme de magie pourtant assez puissante.



JOMO AOZOU, serpent à plumes (Âge : 22 ans – Nationalité : australienne – Pays de prédilection : Kenya – Métier : chasseur – Hobby : collectionneur de trophées humains)

Donc, pour jeter un sort alchimique il faut trouver une formule. On peut généralement la trouver dans un vieux livre de sorcellerie original ou quelquefois dans certains livres plus récents mais particulièrement bien documentés. En fait, chaque fois qu'un sort a été retranscrit au cours des siècles, il y a des chances qu'un facteur très important ait été oublié et que cela fasse courir un risque à l'alchimiste. Un bon alchimiste devra donc tenter de trouver les formules les plus anciennes possibles. Souvenez-vous que la magie ne fonctionne plus correctement depuis le douzième siècle et qu'aucun alchimiste digne de ce nom n'a survécu à ces huit siècles d'abstinence magique. Le retour des dragons sur terre en 1945 a permis à cet art oublié de resurgir et devient une arme relativement puissante dans les mains de ceux qui savent l'utiliser, les technomanciens, le terme d'alchimiste étant habituellement réservé aux sorciers qui vivaient avant que la magie ne cesse définitivement de fonctionner.

Pour en revenir à la formule elle-même, on estime que tout original datant du douzième siècle (ou avant) est obligatoirement fiable. Les autres provoquent un malus de 1 point au jet de dosage (voir ci-dessous pour une explication plus détaillée de ce terme) par siècle après le douzième.

Exemple: Un sort tiré directement d'un ouvrage de vulgarisation attrape-gogo de 1990 provoque immédiatement un malus de 8 points.

Les annexes en fin de livret contiennent des exemples de formules magiques que tout maître de jeu pressé pourra utiliser comme bon lui semblera. Elles représentent des sortilèges relativement communs que l'on peut trouver assez facilement de par le monde (mais souvent dans des versions expurgées et donc porteuses de malus importants).

Préparation du sort

Une fois le rituel lu et compris (le maître de jeu pourra déterminer un malus supplémentaire si le personnage ne connaît pas précisément la langue dans laquelle le rituel est décrit), il faut trouver tous les ingrédients qui doivent composer le breuvage, le gaz ou l'objet magique. Un, au moins, de ces ingrédients sera une partie de dragon qui fournira ainsi la Mana nécessaire au bon déroulement du rituel.

Les composantes mineures : Ce sont toutes les composantes communes qui ne demandent aucun rituel pour être récoltées. On peut ainsi trouver dans les rituels magiques des composantes simples telles que du sel, du soufre, un gland de chêne ou du salpêtre.

Les composantes majeures : Ce sont toutes les composantes exotiques ou qui demandent des rituels spéciaux pour être récoltées. On peut citer le gui cueilli avec une serpe d'or ou la mandragore déterrée au pied d'un pendu.

Les organes mineurs : La partie du corps en question ne devra pas obligatoirement provoquer la mort de l'être magique. Cet être pourra être un dragon (il faudra alors choisir le type) ou un humain possédant des signes magiques de la créature en question (à choisir elle aussi) à la seule et unique condition qu'il soit au moins à la phase 4 de sa résurgence. La partie du corps ne pourra pas venir d'un nouveau né. On peut trouver sous cette dénomination un doigt de troll ou une langue de dragon argenté.

Les organes majeurs : L'utilisation de la partie du corps en question devra provoquer la mort de l'être magique. Cet être pourra être un dragon (il faudra alors en choisir le type) ou un humain possédant des signes magiques de la créature en question (à choisir elle aussi) à la seule et unique condition qu'il soit au moins à la phase 4 de sa résurgence. La partie du corps ne pourra pas venir d'un nouveau-né. On peut trouver sous cette dénomination un cœur de dragon blanc ou une tête d'elfe.

En ce qui concerne les organes de dragons, il est obligatoire que la partie du corps soit prélevée sur un dragon sous forme draconique. Il faut noter que lorsqu'un dragon meurt, il ne

reprend sa forme originale que quelques minutes plus tard, juste le temps suffisant au technomancien pour s'improviser boucher ou chirurgien et récupérer ainsi l'organe convoité.

Conception d'une formule magique

Lorsque le maître de jeu crée un sort alchimique, il doit déterminer tout d'abord sa puissance de base (qui sera ensuite utilisée pour connaître les effets du sort) et ensuite associer à chaque niveau de puissance une ou plusieurs composantes distinctes. Le maître de jeu devra ainsi jeter un nombre de dés sur la table suivante égal à la puissance du sort désiré. Tous les jets sont divisés par deux, sauf les multiples de 10. Les résultats obtenus devront ensuite être décrits avec plus de précision par le maître de jeu en se servant des quelques descriptions et exemples du chapitre précédent (ou ceux plus précis des annexes).

D10	Composantes
1	Une composante mineure
2	Deux composantes mineures
3	Une composante majeure
4	Deux composantes majeures
5	Aucune composante*
6	Aucune composante*
7	Un organe mineur
8	Deux organes mineurs
9	Un organe majeur
10	Deux organes majeurs

* : Si la description du sort ne date pas du douzième siècle, un composant important a été oublié et la puissance effective du sort est réduite de 1 point (en plus des malus normaux au jet de dosage). Si la formule est originale, aucune composante n'est nécessaire pour ce jet de dé.

Lorsque toutes les composantes seront déterminées et si aucune n'est un organe, le maître de jeu ajoutera à l'ensemble un organe mineur.

Le maître de jeu pourra concevoir un sort dont les effets seront multiples. Le nombre de jets à réaliser sera égal au total de la puissance de tous les effets magiques majoré de 1 par effet après le premier. Exemple : Un rituel associant un effet de puissance 2 à un effet de puissance 5 provoquera 8 jets sur la table des ingrédients (2+5+1).

Dosage et lancement du sort

Vous voilà donc dans votre atelier avec, devant vous, tous les ingrédients nécessaires au bon fonctionnement du rituel. Ce travail vous prendra un minimum de 1 heure par point de puissance originale du sort (peut-être plus en cas d'échec mineur).

Il ne vous restera ensuite plus qu'à réussir un jet de dosage pour savoir si vous n'avez pas oublié un tout petit quelque chose très important. Les chances de base sont égales à 8 mais sont modifiées par votre caractéristique de perception ou de précision et d'un malus qui dépend de l'âge de la formule réalisée (n'oubliez pas non plus les bonus accordés par le pouvoir inné « Magie alchimique »). Un jet réussi permettra de consulter le chapitre concernant les effets magiques de l'alchimie. Un jet raté vous obligera à consulter la table suivante (nouveau jet de dé).

D10	Effet
1-3	Le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard
4-5	Le sort rate totalement mais les ingrédients peuvent être réutilisés
6-7	Un ingrédient a été oublié (le maître de jeu doit indiquer lequel)*
8	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points**
9	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points**
10	Le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

* : Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé. L'ingrédient devra être déterminé sur la table du chapitre précédent.

** : Si la puissance finale du sort devient inférieure ou égale à 0, on considère que le sort rate et que les ingrédients sont perdus.

Effets magiques

Chaque rituel créé par le maître de jeu décrit tout d'abord le vecteur physique du sortilège, puis ses effets magiques. Les vecteurs sont de trois types. Les solides, qui doivent être portés pour prendre effet, les liquides qui doivent être bus et les gaz qui doivent être inhalés. Chaque type de vecteur peut être associé avec un effet magique similaire à ceux décrits dans le chapitre concernant la magie draconique. Lorsqu'un calcul dépend du nombre de points de Mana dépensés, on prend comme valeur la puissance finale du sort (bien qu'elle soit fixée par le rituel proprement dit, la puissance finale peut être bien inférieure). Lorsque le sort indique un nombre de points de Mana minimum pour affecter une cible, la puissance finale du sortilège devra être au moins égale à ce nombre pour avoir un effet quelconque.

Vecteur solide : Un vecteur magique solide possède une durée de vie indéfinie. Les effets magiques s'arrêtent selon la description du sort ou dès que l'objet est détruit. On peut associer à un vecteur solide les effets magiques suivants: Bénédiction, Camouflage, Empoisonnement, Invisibilité, Maladie, Malédiction, Télépathie. Les vecteurs solides n'affectent que ceux qui les portent (sauf exceptions).

Vecteur liquide : S'il n'est pas bu rapidement, le liquide perd ses facultés magiques 1d10 jours plus tard. On peut associer à un vecteur liquide les effets magiques suivants: Antidote, Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Courage, Empoisonnement, Guérison, Longévité, Maladie, Repos, Rire, Sommeil, Vaccin. Les vecteurs liquides n'affectent que ceux qui les boivent ou les reçoivent en injection.

Vecteur gazeux : S'il n'est pas inhalé rapidement, les effets magiques du gaz deviennent nuls au bout de 1d10 heures. On peut associer à un vecteur gazeux les effets magiques suivants: Antidote, Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Courage, Empoisonnement, Guérison, Longévité, Maladie, Repos, Rire, Sommeil, Vaccin. Les vecteurs gazeux n'affectent que ceux qui les respirent.

Alchimie permanente

« Tout ce qui porte le caractère de l'être ou de la substance ne peut plus le quitter et, par les lois de la nature, il ne lui est pas permis de passer au non-être. » Espagnet, *Enchiridion physicae restitutae*

Outre que cette citation est une manière alambiquée de dire « rien ne se perd, rien ne se crée », elle renferme une vérité plus profonde. « L'être » symbolise également un principe alchimique actif comme la Mana d'un sort. Si de nos jours on sait que la Mana peut être stockée et conservée indéfiniment (principe passif, la substance), on connaît beaucoup moins de choses sur d'éventuels effets magiques permanents.

La persistance d'un sort alchimique nécessite deux conditions : l'inaltérabilité du vecteur et la constance de la quantité de Mana dans ce dernier.

Combiné à la Mana, un vecteur peut avoir des comportements différents de ceux qu'impose d'ordinaire son état. Par exemple, un gaz peut ne pas se répandre, une roche ne pas s'éroder ou un liquide ne pas s'évaporer si les conditions ne sont pas extrêmes. Cependant, la préparation de tels vecteurs est une opération autrement plus complexe que le simple dosage de composantes. Elle implique la fabrication d'un sel particulier (principe de changement) qui utilisera une portion de la Mana du sort pour préserver l'intégrité du vecteur. Chaque combinaison d'effet et de vecteur requiert un sel différent.

Pour que la quantité de Mana reste constante, il faut que le sort n'en utilise qu'une infime partie (récupérée grâce à la loi de viscosité) et donc que l'effet ne se produise que grâce au principe dit « de contagion ». Ceci signifie que le vecteur produit un effet magique dans son environnement sans être lui-même modifié comme c'est habituellement le cas.

S'il est indubitable qu'il existe encore des « objets magiques » satisfaisant aux deux conditions ci-dessus, les secrets de la fabrication des sels et des sortilèges par contagion sont probablement perdus. Du moins c'est ce que prétendent les technomanciens.

Alchimie décomposée

Le temps requis par la préparation d'une formule alchimique empêche manifestement son utilisation sous pression. De plus, comme l'effet se déclenche une fois les composantes réunies, le technomancien semble condamné à ne pratiquer la magie que dans son laboratoire. Rien n'est moins vrai.

Un bon alchimiste est capable non seulement de réaliser une formule, mais en plus d'en comprendre le fonctionnement. Ceci lui permet en général de séparer sa préparation en plusieurs ingrédients. Chaque ingrédient est obtenu à l'aide d'une ou plusieurs composantes. Le mélange de tous les ingrédients provoque le déclenchement du sort au moment voulu. Cette technique demande une heure de préparation supplémentaire par ingrédient ainsi qu'un deuxième jet de dosage (dont l'effet ne peut être connu que lors de la tentative de déclenchement du sortilège).

L'intérêt de ce procédé est double. Tout d'abord, il permet de conserver des composantes rares (comme les organes de dragon) en dehors d'une quelconque mixture alchimique et rend possible le choix de leur utilisation au dernier moment. De plus les technomanciens, ayant accès aux moyens technologiques les plus avancés, peuvent se confectionner des « objets magiques ». Par exemple, si les ingrédients d'une formule d'invisibilité sont disposés dans le boîtier d'une montre et qu'un petit coup sur le remontoir permette de les mettre en contact, le technomancien peut disparaître d'un simple geste de la main.

L'inconvénient est bien sûr que le dit technomancien risque de découvrir qu'il y a eu erreur de dosage au moment où un nouveau né lui fonce dessus.

« Mes frères ne voudront sûrement jamais l'admettre, mais les humains ont une immense influence sur nous. Leurs sociétés nous ont inspiré nos traditions, nos habitudes, nos modes de pensée.

Regarde-les, ma fille, regarde mes frères, à parler, à manger, à s'entre-tuer comme des humains. Et c'est ironiquement moi qui en suis le plus proche, moi qui suis le seul, je pense, à respecter et à aimer les hommes, qui dénonce cette dangereuse tendance.

Regarde les Dragons Noirs. A répéter qu'ils n'ont aucune attache, qu'ils ne respectent aucune loi, ils s'en sont créé une, proche des habitudes tribales des humains les plus primitifs : je n'empiète pas sur le territoire de l'autre, je prends toute approche comme une agression.

Regarde les Asiatiques... avec Vermithrax, Jichin est un des cas les plus flagrants de soumission à l'influence de la société qui l'entoure. En moins de 50 ans, il a adopté, intégré toutes les coutumes - et tous les travers - des organisations illégales japonaises, yakusas et autres. Quant à Vermithrax, on a l'impression qu'il est le parrain de tous les parrains de la mafia, ce qui n'est pourtant pas le cas, je le sais bien.

Et il y a les traditions qui transcendent les branches, et qui s'appliquent à toute la famille.

Cette manie de la troisième génération de s'appeler cousin. Les salutations : quand un dragon arrive dans un groupe de personnes dans lequel il sait qu'il y a un autre dragon, il doit toujours le saluer en premier, à moins qu'il ne veuille volontairement lui faire une offense. Nous demandons des nouvelles de la famille, as-tu remarqué, tous !

Et il y a aussi une solidarité implicite entre membres de la même branche. Cette solidarité s'applique également - bien qu'il y ait de nombreuses exceptions - aux enfants rebelles : un dragon rouge qui verra un autre dragon rouge attaqué, même s'ils ne se connaissent ni d'Eve ni d'Adam (encore un anthropomorphisme), aura tendance à prendre fait et cause pour lui... Même chose pour les fées, les wyverns... enfin tout le monde sauf, à mon avis, les dragons noirs et les hydres.

Et il y a aussi les règles autour des gestalts et des êtres magiques : on ne tente pas de s'approprier l'amitié d'un être magique qui fait déjà l'objet de l'intérêt d'un autre dragon, on ne touche pas un être magique qui ferait partie du gestalt d'un autre. Sauf bien sûr si on a une très bonne raison pour cela, et après, attention à la vendetta !

Tu vois, des humains, nous n'avons pris que le moins intéressant : la politesse et la violence. »

- Ancyte, Le grand dragon Doré

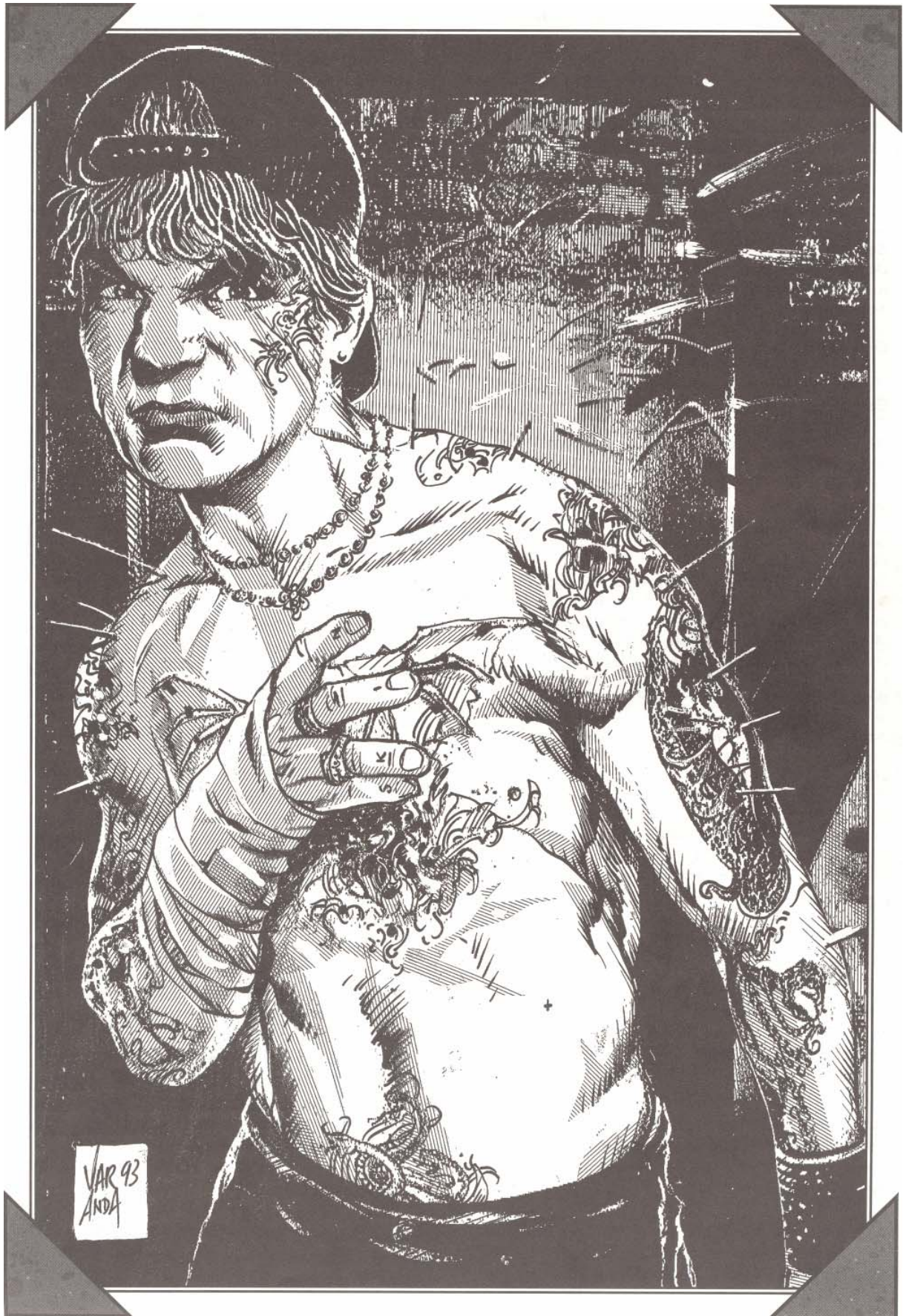
Même si les objets magiques vraiment puissants sont rares, nul ne doit oublier que la magie draconique et alchimique peut permettre de créer des objets qui renferment certains pouvoirs très utiles.

On peut par exemple citer la joaillerie, la peinture et la couture qui offrent de multiples possibilités, alors que le jardinage et l'architecture sont là pour prouver à tout incrédule que la magie draconique peut prendre des formes particulièrement étonnantes.

Côté alchimie et technomancie, les objets « magiques » sont ceux qui offrent la possibilité de renfermer des sortilèges et des préparations décomposées. Cette pratique permet aux plus puissants magiciens humains de n'être jamais à court de solutions, même lorsque tout semble perdu.

Les vrais objets magiques, ceux qui sont conçus grâce à la théorie de l'alchimie permanente, sont les plus rares de tous. À tel point que de nombreux grands dragons refusent même de reconnaître leur existence.

Si tant est qu'ils existent, ils doivent prendre l'apparence d'objets particulièrement anciens et magnifiquement conservés. La plupart doivent nécessiter un rituel de « remise en marche » que personne ne connaît plus. Gageons que les technomanciens recherchent déjà cette fantastique source de pouvoir.



KURT AMSTRONG, wyvern (Âge : 20 ans – Nationalité : chilienne – Pays de prédilection : U.S.A. – Métier : mercenaire – Hobby : boxe)

LES INTERVENANTS

Les créatures magiques présentes dans Scales sont nombreuses et leurs caractéristiques et pouvoirs seront décrits bien plus en détail dans les règles du jeu proprement dites. Ce petit chapitre a simplement pour but de toutes vous les faire découvrir d'une manière succincte et rapidement accessible. Les quelques pages qui suivent vous feront découvrir leurs motivations et leurs relations les unes avec les autres de manière plus précise.

Les technomanciens : Ce sont les magiciens humains alchimistes qui ont gardé du passé les formules et les pratiques qui leur permettent de jeter des sorts en utilisant des organes de dragon. Ce sont des êtres relativement neutres vis-à-vis de la lutte que se livrent les créatures magiques entre elles mais qui sont très mal vus par ces dernières du simple fait qu'ils tuent dragons et êtres magiques pour récolter les ingrédients nécessaires à leurs sortilèges et à leurs rituels.

Les êtres magiques : Privés de la Mana qui leur permettait d'être différents du commun des mortels, toutes les créatures des légendes humaines ont pris l'apparence d'êtres humains tout à fait normaux. Ils sont fortement attirés par les enfants dragons qui possèdent encore un peu de pouvoir et qui ont un mode de vie très proche du leur. Ils sont totalement ignorants de leur état et ne savent pas comment utiliser les quelques pouvoirs qui leur restent. Tous les joueurs d'un même groupe, à part celui qui jouera le rôle d'un enfant dragon, incarneront des êtres magiques. On classe aussi dans cette catégorie les dragons tellement dégénérés par plusieurs dizaines de générations qu'ils sont incapables de se souvenir de leur appartenance à cette race et qui se conduisent plus ou moins comme les êtres magiques directement issus de la Terre.

Les enfants : Ces créatures, incarnées par un des joueurs, je vous le rappelle, sont des êtres humains d'apparence normale qui peuvent prendre une forme draconique dans certaines circonstances. Ils disposent de certains pouvoirs, à l'image de leurs parents, mais sont beaucoup moins puissants. D'un naturel rebelle, ils vivent le plus souvent à l'écart de leurs parents et des autres dragons de leur génération. Pour simuler leur soif de liberté et de relative solitude, un seul joueur par groupe aura la possibilité d'incarner un dragon de ce type.

Les parents : Ces dragons relativement puissants sont presque tous au service des treize grands dragons. Ils sont leurs pions sur la Terre et agissent directement sur les êtres humains. La forme originelle de ces créatures est celle d'un humain mais ils peuvent prendre la forme d'un dragon dans certaines conditions particulières et ainsi utiliser de nombreux pouvoirs magiques.

Les treize grands dragons : Ce sont les grands-pères des dragons incarnés par les joueurs et les fils du grand dragon céleste. Ils sont plus ou moins responsables de la mort de leur mère et doivent se défendre du courroux de leur père, tout en continuant leur guerre larvée les uns contre les autres. Les grands dragons peuvent prendre forme humaine à volonté et possèdent de nombreux pouvoirs magiques très puissants.

Le grand dragon céleste : C'est le père de tous les dragons de la Terre. Il l'a quittée il y a des millions d'années et n'y revient que pour trouver sa femelle tuée et la Mana rassemblée dans des objets eux-mêmes dispersés sur toute la surface de la Terre. Il représente l'ennemi de tous les dragons et sa puissance est supérieure même au plus puissant des dragons terrestres. La forme originelle de cet être mythique est celle d'un dragon mais il peut prendre forme humaine à volonté.



Les nouveaux-nés : Ces créatures enfantées par le dragon céleste pour porter la mort parmi sa descendance sont issues d'un croisement unique entre des êtres humains de sexe féminin et le grand dragon. Leur forme naturelle est celle d'un être humain, d'un âge variable étant donné que de toute façon ils ont été soigneusement élevés par le dragon céleste et qu'ils ont grandi de façon magique. Ils peuvent aussi occasionnellement prendre une forme draconique totale ou partielle. Leurs pouvoirs sont relativement limités puisqu'ils sont tous, au plus, vieux d'un an. Ce sont des serviteurs fanatiques de leur père et ils suivent ses ordres à la lettre.

Les êtres humains

Rares sont les êtres humains qui connaissent l'existence des dragons et autres êtres magiques qui peuplent en secret la Terre. Nombre d'entre eux sont d'ailleurs retenus dans des établissements psychiatriques spécialisés. Ceux qui sont libres luttent de toutes leurs forces contre ces créatures, pactisent avec elles ou se taisent et prient pour oublier ce qu'ils ont vu. Le tabou inné aux dragons, qui leur interdit de se transformer devant des témoins, fait que les êtres humains qui perçoivent la présence des créatures magiques sont relativement rares et ont donc du mal à se rencontrer pour échanger leurs points de vue, pour tenter de prouver à l'humanité incrédule qu'ils ne sont pas fous.

Relations avec les technomanciens

Tous les témoins de la présence des dragons sur Terre qui ne veulent pas oublier cette fâcheuse rencontre entrent toujours plus ou moins rapidement en contact avec un ou plusieurs technomanciens. Certains d'entre eux voient dans leurs pratiques magiques la seule forme de protection possible contre les dragons et se jettent à corps perdu dans l'étude des arts magiques qu'ils enseignent. D'autres préfèrent éviter de fréquenter trop souvent ces êtres humains d'apparence normale mais qui jouent avec le feu de la façon la plus dangereuse qui soit. Il ne faut pas oublier que nombre de sorts nécessitent la récolte d'organes de dragon, ingrédients qui sont toujours difficiles à récolter, surtout parce qu'il faut que le dragon soit sous sa forme naturelle pour lui prélever l'organe. Les technomanciens manipulent des sortilèges et des rituels qui les dépassent. Devenir alchimiste n'est pas une solution de tout repos si on veut lutter contre la présence envahissante des dragons sur Terre. Et puis finalement, quand on réfléchit bien, ces créatures étaient tout de même là 300 millions d'années avant que le premier homme ne marche sur la Terre.

Relations avec les êtres magiques

Les êtres magiques, ayant une forme humaine totalement identique à celle des humains, rares sont les individus normaux et sains d'esprit qui sont persuadés de leur existence. Que leurs pouvoirs magiques soient considérés comme de la prestidigitation, une pratique religieuse mystique ou même comme un pouvoir psy, les humains ont, de tous temps, trouvé des explications rationnelles à leurs effets visuels. Quand je dis rationnel, je considère bien entendu que toutes les hypothèses citées ci-dessus le sont, bien plus que la terrifiante réalité. Penser que des races magiques ont pris forme humaine pour se fondre dans la race humaine est un concept que trop peu d'humains arrivent à imaginer. Ceux qui luttent contre cette invasion « interne » sont donc encore moins nombreux et d'autant plus mal vus qu'ils sont souvent considérés comme de simples racistes par leurs voisins et amis. Lorsqu'ils parviennent à prendre contact avec des technomanciens, chose qui arrive un jour ou l'autre s'ils persistent dans leurs délires paranoïaques, la révélation de la présence de dragons vivant parmi eux les transforment généralement en malades mentaux ou en fous meurtriers qui tuent un peu au hasard ceux qu'ils croient être des dragons ou des êtres magiques. Qu'ils se

trompent ou pas n'est pas le problème, la justice humaine se chargeant rapidement de les faire revenir dans le droit chemin.

Relations avec les dragons

Les êtres humains qui ont été témoins de la présence des dragons sur Terre ne leur sont pas tous hostiles. Bien sûr, s'ils ne sont pas des êtres magiques, ils ne pourront pas former de gestalts avec eux mais pourront toujours les aider de leur mieux, pour des raisons aussi diverses que variées. Les dragons ayant une forme humaine tout à fait normale, il est relativement raisonnable de penser qu'un humain peut tomber amoureux de l'un d'entre eux ou qu'un dragon doré ou argenté reçoive l'aide d'hommes et de femmes qu'il a aidés. Ceux qui refusent obstinément d'accepter la réalité deviennent fous assez rapidement et ne parviennent jamais à rassembler assez de témoins oculaires à leur côté pour justifier une action officielle envers des êtres étranges. Quand bien même ils y parviendraient, les dragons qui commettent des crimes, humainement parlant, ne sont pas aussi nombreux qu'on peut le croire. Comme chez les humains, c'est la variété qui est le piment de la vie.

En termes de jeu...

Caractéristiques : 2 points à partager, avec la possibilité d'utiliser deux points négatifs.

Métier(s) : Débutant (30% du temps), Qualifié (60% du temps) et Expert (10% du temps).

Hobbie(s) : Amateur (60% du temps), Averti (30% du temps) et Spécialiste (10% du temps).

Pouvoirs magiques : Aucun.

Les technomanciens

Bien que les magiciens alchimistes, appelés aussi technomanciens, ne soient que des êtres humains comme les autres, ils estiment que leurs compétences et surtout leurs connaissances font d'eux une sorte d'élite qui mérite tout le respect dû aux gens de leur race. Mégalomanes ou simplement pédants, les technomanciens forment un peuple en marge de l'humanité ignorante de la réalité du monde de Scales.

Relations avec les êtres humains

Bien que ce ne soit pas toujours le cas, les êtres humains sont le plus souvent méprisés par les magiciens humains. Ces derniers possèdent de nombreux pouvoirs magiques et, surtout, combattent les dragons et les êtres magiques sur leur propre terrain, ce qui fait d'eux des espèces de défenseurs de la véritable nature humaine. Il est certain qu'ils tuent les êtres magiques et les dragons pour récolter des ingrédients mais nombreux sont ceux qui font cela pour nettoyer la Terre de tous les peuples magiques qu'ils estiment inférieurs ou, au contraire, trop puissants pour qu'ils soient autorisés à vivre à leur côté. La plupart des technomanciens sont recherchés par la police, leurs chasses aux dragons ayant souvent pour effet de causer de nombreux morts dans les rangs des êtres humains dont ils sont censés faire partie. Même lorsque les victimes sont des dragons, leur mort représente le plus souvent un crime pour la société humaine qui les considère, sans comprendre leur erreur, comme des êtres humains à part entière.

Relations avec les autres technomanciens

Non seulement la plupart des technomanciens sont paranoïaques mais ils refusent aussi le plus souvent de coopérer les uns avec les autres. Ils sont très peu enclins à échanger leurs formules magiques et ne prêtent ou ne vendent des ingrédients qu'à leurs collègues les plus proches. C'est sans aucun doute pour cela qu'ils n'ont pas encore réussi à contrecarrer les

plans des dragons terrestres les plus puissants. Quoi qu'il en soit, le technomancien de base reste un individu particulièrement solitaire et lunatique avec qui il ne vaut mieux pas faire affaire.

Relations avec les êtres magiques

Les êtres magiques représentent des proies faciles pour les magiciens qui doivent récolter des ingrédients magiques. Ils sont le plus souvent solitaires et ne pensent pas être agressés par des technomanciens. Ils ne sont donc que très rarement armés et ne font pas tous, loin de là, partis d'un gestalt suffisamment puissant pour que le technomancien à la recherche de composantes évite de s'attaquer à eux. Puisque les êtres magiques de même race sont relativement solidaires les uns des autres, il existe des groupes d'êtres magiques parmi les plus violents qui passent leur temps à pourchasser les magiciens humains, où qu'ils se trouvent. Ces groupes sont heureusement (pour les technomanciens) rares et ne représentent sûrement pas un danger plus important que la vie de tous les jours de 90% des magiciens. Récolter des organes de dragon est un passe-temps encore plus dangereux que cela.

Relations avec les dragons

Pour tous les technomanciens, les dragons représentent une fantastique source d'ingrédients. Une fois tué, un dragon est le plus souvent entièrement dépecé et ses organes sont conservés dans un congélateur ou à l'aide de plantes conservatrices spéciales. Il arrive souvent que les technomanciens se regroupent pour une courte durée dans le seul but de tuer un dragon puissant, pour ensuite se séparer à nouveau une fois le partage du butin effectué. De tous les êtres humains proches des dragons, ce sont les magiciens qui sont incontestablement les plus à même de les différencier. Les quelques lignes ci-dessous vous permettront de connaître l'avis des magiciens sur les principaux types de dragons.

Dragons argentés : Ce type de dragon est fort difficile à repérer dans le milieu où il vit (celui des humains). Les ingrédients qui sont tirés de ces créatures sont donc relativement rares et le plus souvent réservés à des sorts puissants. Le seul moyen de tuer rapidement un dragon argenté est de le flatter et de lui faire croire que l'on est un fervent adepte de son premier principe : l'homme est inférieur au dragon.

Dragons asiatiques : Il a été maintes fois murmuré que les dragons asiatiques étaient de puissants magiciens alchimiques et que leurs sbires parcouraient le monde à la recherche de dragons à tuer et d'ingrédients à récolter. Quoi qu'il en soit et même si c'est une rumeur des



plus alarmantes, les dragons asiatiques sont relativement peu recherchés par les technomanciens, la peur qu'ils inspirent et les nombreux criminels humains qu'ils contrôlent étant déjà des obstacles très importants à leur chasse régulière.

Dragons blancs : Ces individus sont considérés comme idiots mais terriblement dangereux par tous les technomanciens. Les sorts qui utilisent des ingrédients de ce type ne sont utilisés que par des technomanciens puissants ou courageux.

Dragons bleus : Ces dragons supérieurement intelligents sont des proies difficiles pour les technomanciens. Ils sont quelque fois eux aussi des alchimistes puissants mais ils préfèrent souvent amasser et utiliser leurs formules magiques dans le seul et unique but de comprendre la façon dont sont réalisés les effets magiques, sans pour cela les préparer vraiment (le meurtre d'autres dragons est évité, ce qui les empêche souvent de tester en pratique les sorts traduits et étudiés).

Dragons dorés : Ces créatures sont presque aussi difficiles à localiser que les dragons argentés. Ils sont aussi beaucoup plus puissants généralement et sont le plus souvent aidés par des humains qui ignorent leur vraie nature mais qui les aident, comme ils aideraient leurs amis ou les membres de leur famille. Les dragons dorés sont les plus sympathiques de tous et il est fort mal vu de les tuer pour récolter leurs organes, même dans les rangs des technomanciens.



Dragons féériques : Les dragons de ce type sont les plus chassés de tous. A tel point qu'ils sont de plus en plus rares et doivent leur survie plus à leur discrétion qu'à leur puissance physique ou leur nombre. Il semble que les dragons féériques survivants forment de plus en plus souvent des gestalts puissants dont ils se servent pour se protéger.

Dragons noirs : Ces dragons sont réputés pour être dangereux et le sont certainement. Nombreux sont ceux qui suivent la voie des assassins par goût ou par don et il est relativement difficile de prendre ces créatures à leur propre piège. Les ingrédients qui sont tirés de leur corps sont donc relativement rares.

Dragons rouges : Les dragons rouges sont parmi les plus connus et les plus craints de tous. Ce n'est pas toujours suffisant pour empêcher les technomanciens de les chasser, d'autant que les sorts qui utilisent leurs organes sont communs et relativement puissants.

Dragons verts : Ces dragons vivent le plus souvent dans des endroits reculés où les technomanciens ont bien du mal à se rendre. Même lorsqu'ils sont sur place, leur mauvaise connaissance du terrain les oblige souvent à renoncer à leur crime, le dragon lui-même se chargeant le plus souvent d'inverser les rôles et de les éliminer rapidement.

Hydres : Les hydres sont des individus chaotiques et relativement primitifs qui sont faciles à localiser. Ils ne sont pas non plus trop puissants et peuvent être tués avec une relative facilité. Les ingrédients qui en sont tirés sont parmi les plus communs de tous ceux utilisés par les magiciens alchimistes.

Serpents à plumes : Ces créatures sont relativement faciles à chasser et à tuer mais sont assez rares pour que les ingrédients qu'ils recèlent soient très recherchés. Le marché de l'organe de serpent à plumes n'est cependant pas très développé, les sorts les utilisant étant de toute façon assez rares.

Serpents de mer : Ces créatures énormes et puissantes sont relativement rares et surtout vivent dans des régions où les technomanciens ont très peu de contacts. Ajouter à cela qu'un serpent de mer qui meurt coule et vous vous rendrez vite compte que les ingrédients issus de leur corps sont particulièrement recherchés.

Wyverns : Ces créatures sont, comme les dragons blancs, particulièrement redoutées par les technomanciens. Elles sont même beaucoup plus intelligentes que ces derniers et ne sont que très rarement surprises par une attaque organisée par des magiciens.

Nouveaux-nés : Ces formes draconiques perverses sont totalement inutilisables par les technomanciens. Ils évitent donc le plus souvent de les pourchasser. C'est plutôt raisonnable de leur part, d'autant qu'une chasse massive entraînerait une réaction fort négative de la part du dragon céleste.

En termes de jeu...

Caractéristiques : 3 points à partager, avec la possibilité d'utiliser trois points négatifs. Tous les technomanciens disposent d'une Précision ou d'une Perception supérieure à zéro (ces deux caractéristiques accordent un bonus au jet de dosage).

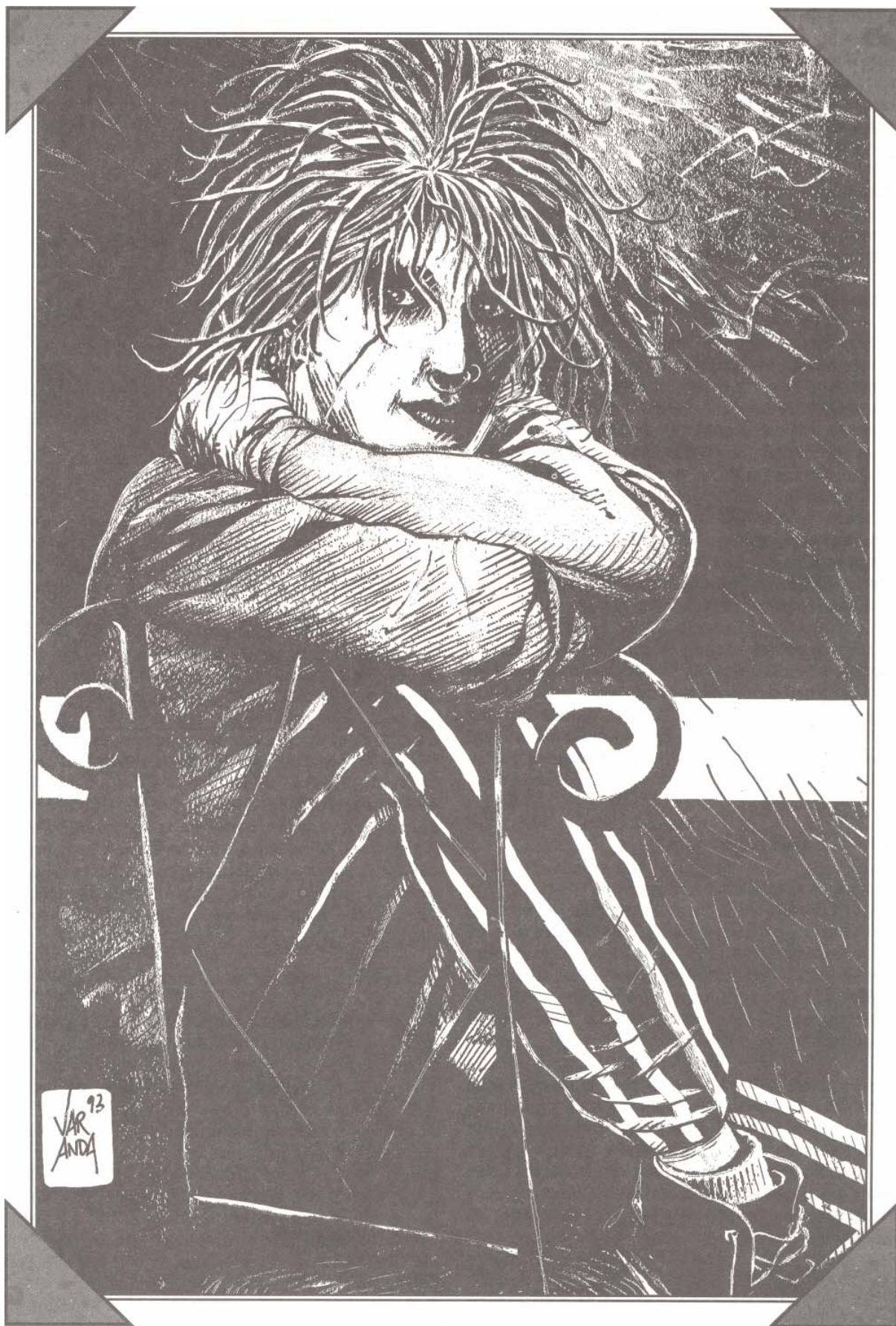
Métier(s) : Débutant (30% du temps), Qualifié (60% du temps) et Expert (10% du temps). 30% d'entre eux disposent d'un deuxième métier.

Hobbie(s) : Amateur (30% du temps), Averti (50% du temps) et Spécialiste (20% du temps). 60% d'entre eux disposent d'un deuxième métier.

Pouvoirs magiques : Chaque technomancien possède une ou plusieurs formules magiques. Le maître de jeu devra déterminer leur nombre exact mais pourra déterminer aléatoirement le malus de la formule (son ancienneté) à l'aide de la formule suivante :
$$\text{Malus} = 2 - d10$$
 (on considère un résultat supérieur à zéro comme étant égal à zéro).

Les êtres magiques

Difficile d'écrire des généralités sur les êtres magiques. Ils sont tellement nombreux et différents qu'il est juste possible de donner quelques courants directeurs de leur pensée générale. Les exceptions abondent et sont encore plus nombreuses que parmi les autres races terrestres. Lorsque dans les paragraphes suivants, je parle d'êtres magiques, je tiens compte uniquement bien sûr de ceux qui sont conscients de leur nature magique et qui sont au moins au troisième stade de leur résurgence.



KARLOTTA MENTGER, dragon féérique (Âge : 26 ans – Nationalité : suédoise – Pays de prédilection : France – Métier : serveuse – Hobby : chasseuse de dragons)

Relations avec les humains

Les êtres magiques se séparent en deux principaux groupes : ceux qui ne voient dans les humains des êtres dégénérés et primitifs et ceux qui feraient tout pour ne jamais avoir appris leur vraie nature.

Ceux qui sont fiers de leur appartenance à une race magique et à de leurs ascendants mystérieux se rassemblent souvent en groupes solides qui luttent au mieux de leurs possibilités contre les humains qui envahissent un peu trop à leur goût la terre de leurs ancêtres. Qu'ils soient pacifiques ou violents, ces êtres magiques diffusent une idéologie légèrement malsaine où le mot de « génocide » côtoie « épuration ethnique ». A vrai dire, ce sont surtout des individus mégalomanes qui ne comprennent pas encore que leur puissance passée n'était due qu'à la Mana qui n'est plus maintenant qu'un vieux souvenir et que jamais ils ne réussiront à revenir sur le devant de la scène.

Les autres cherchent le plus possible à se cacher au milieu des humains et ne se regroupent qu'en cas de danger immédiat. Ils vivent normalement leur vie humaine en s'aidant de temps à autres de leurs pouvoirs magiques et innés, bien que certains refusent toute utilisation de cette forme de magie, estimant qu'il est préférable de l'oublier pour mieux redevenir humains. Ce qui est certain, c'est que plus jamais ils ne seront pareils et qu'un jour ou l'autre leur nature magique sera trop forte pour qu'ils puissent encore la cacher à leur entourage.

Relations avec les technomanciens

Les êtres magiques sont la plupart du temps les ennemis jurés des technomanciens qui, je le rappelle, se servent de leur dépouille pour jeter des sorts. Bien que certains êtres magiques inversent le problème en s'adonnant, eux aussi, à la technomancie, la plupart luttent, pacifiquement ou non, contre les êtres humains magiciens. Ceux qui fréquentent plutôt les milieux xénophobes et racistes envers les humains trouvent en ces individus des cibles privilégiées qu'ils n'hésitent jamais à éliminer lorsque la possibilité leur en est offerte. Les autres se contentent de les ignorer et de tenter de rester le plus éloigné possible d'eux.

Certains êtres magiques trop faibles préfèrent passer des pactes avec les technomanciens et leur servent ainsi de gardes du corps ou de chasseurs. Ces êtres deviennent rapidement des parias aux yeux de tous et leur vie est souvent relativement courte, la compagnie d'un technomancien étant toujours une prise de risque énorme.

Relations avec les dragons

Lorsque les êtres magiques parlent des dragons, ils séparent distinctement les enfants des parents. Les premiers sont le plus souvent leurs compagnons au sein des gestalts ou servent leurs parents sans bien comprendre la nature même de la Mana qu'ils récoltent. Les autres sont plus vicieux et considérés comme réellement responsables de leur disparition.

Les dragons grands-parents et parents sont donc le symbole de la destruction des races magiques pour la plupart d'entre eux et ils leur vouent une haine farouche. Certains se regroupent même pour leur faire la chasse, les tuant gratuitement, ou se servent de leurs organes pour passer des accords avec des technomanciens puissants.

Les seuls êtres magiques qui supportent les anciens dragons sont ceux qui sont issus d'accouplements successifs entre humains et dragons. Ils semblent n'être que des êtres magiques comme les autres mais dans leur sang coulent des origines draconiques qui les empêchent de comprendre qu'ils ont été sacrifiés sur l'autel de l'efficacité. Ils préfèrent croire qu'en fréquentant les dragons les plus purs, ils pourront un jour retrouver leur puissance passée.

Les enfants dragons

Les enfants dragons sont tous plus différents les uns que les autres. Ils sont souvent anarchistes et nihilistes, bien que ce comportement ait tendance à s'estomper petit à petit, presque en même temps que les gestalts dont ils font partie deviennent de plus en plus puissants. Les enfants dragons fidèles à leurs parents sont considérés comme des extensions de ces derniers, aussi bien physiquement que mentalement, et je ne prendrai pas la peine de répéter ce qui est dit dans le chapitre les concernant.

Relations avec les humains

Les enfants dragons sont très proches des humains et sont sans aucun doute ceux qui se mêlent le plus facilement à leur société. Ils aiment se fondre parmi eux, non pas pour s'y cacher mais simplement parce que leur vie semble bien plus intéressante que celle de leurs parents. Avant toute autre chose, c'est l'attrait de la nouveauté qui pousse les enfants vers les humains mais petit à petit, c'est la double nature de ces êtres qui les pousse à prendre dans chaque camp ce qu'ils peuvent y trouver de mieux. Les dragons sont la puissance incarnée mais ne possèdent que très peu de moyens de sortir de leurs querelles de familles et de leurs problèmes avec le dragon céleste. Les humains sont faibles, ignorent tout de ce qui se trame autour d'eux mais possèdent la fraîcheur et la spontanéité de ceux qui ne savent pas.

Relations avec les technomanciens

Les enfants dragons étant les moins puissants de tous, ils sont la cible privilégiée des technomanciens. Ils gardent donc toujours un oeil sur ces humains qui jouent, au coeur même de leur race, les rôles d'apprentis sorciers et de trouble-fête. Ils sont généralement neutres envers eux tant qu'un membre de leur gestalt n'a pas été proprement exécuté et dépecé dans le simple but de jeter un sort que n'importe quel enfant pourrait lancer d'un claquement de doigts. Ils ont donc bien du mal à comprendre pourquoi les alchimistes doivent tuer autant d'êtres vivants pour parvenir à des effets relativement médiocres. Enfin, certains enfants parmi les plus chaotiques et les plus rebelles se tournent même vers cet art pervers, juste dans le but de choquer ou, pire encore, de justifier leur comportement meurtrier et asocial.

Relations avec les êtres magiques

Les êtres magiques sont les plus fidèles des compagnons des enfants dragons. Ils possèdent les compétences qui manquent aux jeunes dragons et ont besoin de la magie que ces derniers maîtrisent relativement bien. Une association, le plus souvent scellée par un gestalt, est le plus sûr moyen de survie pour les deux parties. Sans compter que leurs ennemis sont communs: les technomanciens, certains nouveaux-nés et en général tous les grands dragons puissants et maléfiques. Même en imaginant avoir affaire à des enfants fidèles, la possibilité d'appartenir à un gestalt est une capacité bien trop importante pour être inutilisée. Les gestalts ne fonctionnant parfaitement qu'entre individus s'entendant le mieux du monde, il est rare que les enfants dragons détestent les êtres magiques qu'ils y côtoient.

Relations avec les dragons

Les relations qu'entretiennent les enfants avec les autres dragons sont justement tout le problème même du jeu et vous vous rendrez rapidement compte que tout sera fait pour que ces relations soient les plus floues et les plus complexes possibles. Rien ne sert d'avoir une vision manichéenne du problème, cela ne servirait à rien. Il existe autant d'attitudes différentes que de dragons et la seule chose qu'il vous faudra savoir, c'est que personne ne croise le chemin d'un grand-père sans y gagner ou y perdre quelque chose. De son côté, l'ancêtre sera toujours vainqueur, même si les apparences peuvent vous faire penser le

contraire. Le dragon céleste est un cas à part puisqu'il a tendance à utiliser les enfants rebelles pour son propre compte, essayant toujours de les manipuler pour qu'ils agissent dans son sens, de préférence sans le savoir bien évidemment.

- *Ca ne marche pas comme je le voulais.*
- *Comme TU le voulais ? Ecoute Jichin, je supporte ta mégalomanie, mais il serait temps de remettre les pendules à l'heure. Nous ne sommes pas nés ici dans le seul but d'assouvir tes penchants ludiques.*
- *Et pourtant toi et tes enfants trouvez votre compte dans ce jeu. Ta réputation n'est plus à faire, tous te craignent... sans doute plus que moi ou ce pervers de Gupta. Même si ton organisation est moins puissante que la mienne, personne n'oserait t'affronter directement. Alors que moi, j'ai l'impression qu'ils n'attendent qu'un faux pas...*
- *C'est toi qui as fixé les règles.*
- *Mais personne ne semble vouloir les respecter. Chacun s'est confortablement installé dans sa petite sphère de pouvoir et prend bien soin de ne pas empiéter sur celle de son frère. Comment lutter contre quelqu'un qui ne joue pas le jeu. Tu voudrais que je confisque ses poissons à Nauru ? Que je tue plus d'humains que Toungouska ? Même la Mana semble les désintéresser. Tu te rends compte ? Il n'y a que toi, qui en possède le plus, qui...*
- *Je te ferai plaisir en le croyant, si tu y tiens. Mais je connais des gens qui ont vu tes caves de Kawaguchiko...*
- *Là n'est pas la question, Vermithrax. Ce que je veux dire, c'est que tu représentes le seul adversaire valable sur cette planète. À part les technomanciens bien sûr... et le Dragon Céleste.*
- *Pardon ?*
- *Il me semble que tu oublies, cher frère, le triste destin de notre mère. L'histoire, disent les humains, est un éternel recommencement...*

Les parents dragons

Comme pour les autres dragons, les parents réagissent souvent très différemment, selon qu'ils sont rebelles ou fidèles à leur père. Malgré cela, ils ont tous des traits de personnalité communs : ils sont tous très puissants et méprisent généralement tous ceux qui leur sont inférieurs. Ils vivent d'une façon très individualiste, n'ayant pas le loisir de participer fréquemment à un gestalt. Dans presque tous les cas, ils sont de fervents utilisateurs de la magie draconique, quelquefois sous une seule forme qu'ils maîtrisent sur le bout des doigts.

Relations avec les humains

Les humains sont, pour les parents dragons, un vrai mystère. Ils sont inintelligents, aussi bien faibles physiquement que mentalement, mais sont tout de même importants pour la reproduction de leur espèce. Certains, comme les dragons blancs, ne s'encombrent pas de témoins et préfèrent éliminer ces géniteurs. Les autres gardent un souvenir touchant de leur mère humaine, la protégeant même quelquefois contre tout ce qui pourrait lui arriver de fâcheux. Les autres humains sont relativement méprisés, sauf, encore une fois, les femmes qui servent de mères à leurs enfants. Ils prennent bien soin de les choyer et de s'assurer, au moins jusqu'à la naissance de leur enfant, qu'elles vivent dans de bonnes conditions. Après, cela dépend tout à fait du type de dragon et les solutions trouvées par ces créatures pour cacher la vraie nature de leur progéniture va du lavage de cerveau à la promesse de ne rien dire, en passant bien sûr par la mort pure et simple de la mère. Tous les autres êtres humains sont, quelle que soit la mentalité du dragon, considérés comme relativement différents de lui. Ils n'arrivent jamais bien à comprendre comment ils peuvent vivre de cette façon, aussi nombreux et surtout sans aucun pouvoir magique, inné ou non.

Relations avec les technomanciens

Les technomanciens sont les ennemis jurés des dragons, et encore plus des parents qui sont les proies les plus évidentes pour eux. En effet, les parents sont beaucoup moins discrets et donc plus faciles à approcher et à tuer que les enfants. Les technomanciens sont donc plus ou moins activement recherchés par tous les parents dragons, car même s'ils n'ont jamais été attaqués par ces êtres humains, ils savent pertinemment qu'un jour cela peut être leur tour et qu'il sera souvent trop tard pour réagir. La chasse aux technomanciens n'est jamais chose aisée. En effet, même s'ils ne sont pas aussi puissants que les dragons et même s'ils n'utilisent pas la magie draconique, ils la connaissent et l'étudient, sachant à tout moment ce qui peut leur arriver.

Relations avec les êtres magiques

Les êtres magiques sont considérés par presque tous les parents comme des êtres dégénérés qui ne sont que des ersatz de dragons. Ils sont respectés lorsqu'ils sont assez puissants pour se faire entendre mais sont généralement, avant cela, considérés comme des êtres humains tout à fait normaux, ce qui leur permet de rester cachés parmi eux encore plus facilement. A vrai dire, ce mode de pensée ne gêne pas les êtres magiques, trop heureux de pouvoir rester dans l'ombre en attendant qu'un jour leur puissance leur permette d'agir sur le monde magique qui les entoure.

Relations avec les dragons

Les relations entre les différentes familles de dragons sont toujours difficiles ou complexes et les parents étant les pions des grands-parents, ce sont eux qui sont en plein milieu de tous les accords et de tous les conflits qui peuvent apparaître au cours des siècles. Pour leurs parents, ils sont aussi bien des messagers, des exécuteurs de basses oeuvres ou des agents secrets, mais ils ne décident jamais de la tournure exacte que doivent prendre les événements. Bien que certains grands parents lâchent assez souvent la bride sur le cou de leurs enfants, nombreux sont ceux qui, assoiffés de pouvoir, préfèrent devenir renégats plutôt que de rester tranquillement dans leur coin en attendant qu'on ait besoin d'eux.

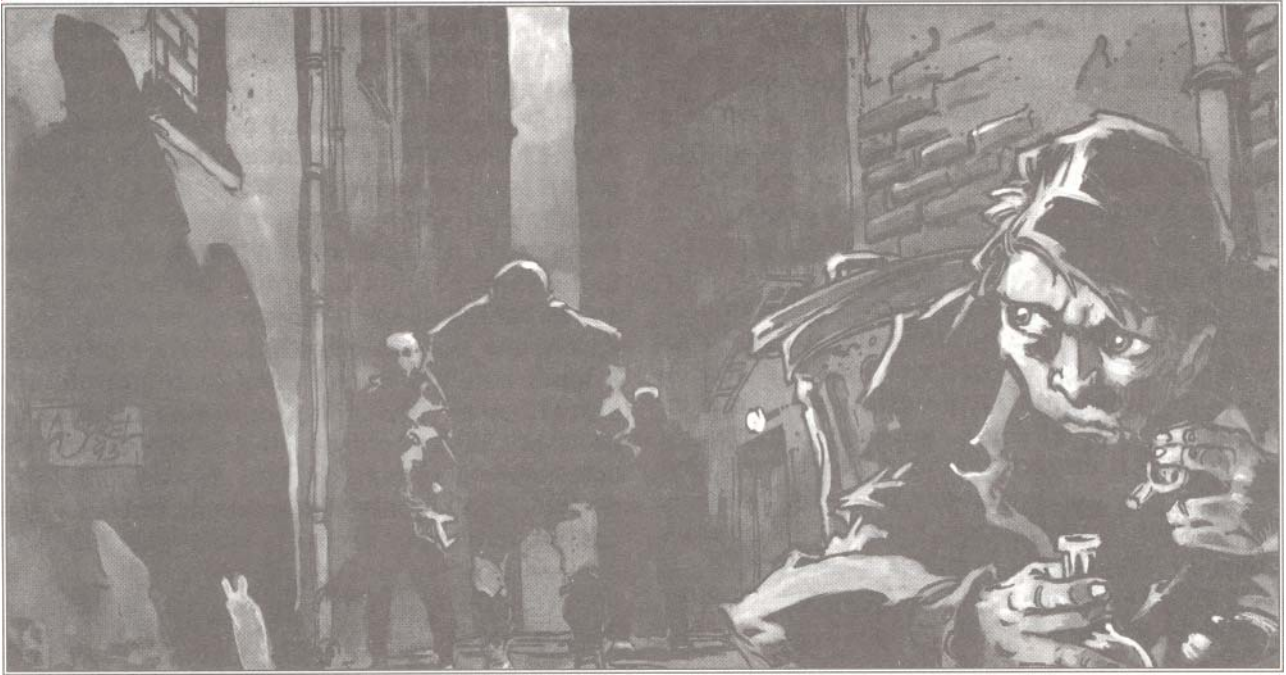
En termes de jeu...

Caractéristiques : 15 points à partager, avec la possibilité d'utiliser trois points négatifs. Maximum possible : +8.

Métier(s) : Débutant (10% du temps), Qualifié (50% du temps) et Expert (40% du temps). 50% d'entre eux disposent d'un deuxième métier. 10% d'entre eux en possèdent même un troisième.

Hobbie(s) : Amateur (40% du temps), Averti (40% du temps) et Spécialiste (10% du temps). 30% d'entre eux disposent d'un deuxième métier.

Pouvoirs magiques : Chaque dragon possède les pouvoirs innés décrits dans le chapitre du même nom ainsi qu'un nombre de sorts égal au jet de 1d6. Le niveau de chaque sort sera déterminé en lançant 1d6 (avec un bonus de +2 pour les dragons asiatiques et les serpents à plumes).



Les treize familles

Même si les joueurs incarnent le plus souvent des individus qui ont coupé les ponts avec leur famille, il est important de connaître leur ascendance dans le but de leur créer un background plus détaillé. De son côté, le maître de jeu se servira de ces descriptions pour améliorer la façon dont il incarnera les différents PNJ auxquels ses joueurs seront confrontés. C'est cette partie du jeu qui recèle le plus grand nombre d'informations et il serait bon que tout maître de jeu l'ait parcourue au moins une fois avant de penser créer un scénario. Quant aux joueurs, il est souhaitable qu'ils lisent le chapitre qui correspond à la race du dragon qu'ils incarnent (ou qu'ils suivent dans le cas d'un partenaire).

Il est bien évident que toutes les descriptions en rapport avec la mentalité de tel ou tel personnage peuvent être sujettes à variations au fur et à mesure que le jeu se développera. Ces valeurs et descriptions ne sont valables qu'au moment où le jeu commence, en 1993. Scales ayant été conçu pour simuler un monde en perpétuel mouvement, les scénarios et extensions auront surtout pour but de faire vivre le monde dans lequel vos personnages évoluent. Il ne vous reste plus qu'à faire les bons choix aux bons moments et de ne jamais laisser l'histoire vous prendre de vitesse.

Ce chapitre comporte néanmoins assez d'informations théoriques et historiques pour ne pas devenir obsolète trop rapidement. Si vous lisez ces lignes alors que le jeu a déjà quelques années d'existence, prenez note de tout ce qui suit et renseignez-vous auprès de votre maître de jeu, au cas où des changements importants seraient intervenus entre-temps, le principal restant de créer un personnage dont la mentalité est en accord avec le monde qui l'entoure.

Description physique

Ce paragraphe décrit en quelques mots les spécificités physiques de tous les dragons de ce type. Lorsque l'on parle de physique, il s'agit bien là de la forme draconique pure. Ce texte sera séparé en trois parties, la première décrivant l'unique grand-père, la deuxième détaillant les parents et la dernière donnant les caractéristiques physiques moyennes des enfants. Les joueurs pourront utiliser ces valeurs pour décrire leur personnage lorsqu'il apparaît sous forme draconique.

Le grand-père

Ce paragraphe vous décrira le comportement, le mode de vie et la mentalité du grand-père de tous les dragons de troisième génération de ce type. Il sert de base lorsque le maître de jeu souhaitera jouer le rôle de ce personnage très important et lorsqu'il créera de toute pièce un scénario où il apparaît. La description du grand-père sera aussi complète que possible et comprendra ses caractéristiques chiffrées et les pouvoirs qu'il aime utiliser, ainsi que la façon exacte dont il s'en sert. Quantifier la puissance de ces êtres mythiques n'est pas un appel au meurtre comme certains joueurs mal intentionnés pourraient le penser. Savoir qu'une créature peut saigner n'implique pas obligatoirement qu'il faut lui tirer dessus pour le vérifier.

Le crime

Ce paragraphe vous décrit l'attitude du grand-père vis-à-vis du crime commis il y a quelques millions d'années et les soupçons qu'il porte sur un ou plusieurs de ses frères. Le maître de jeu et les joueurs devront utiliser ces petits textes pour tenter de percer le secret que tous les treize défendent jalousement. Gageons que la solution du problème n'est pas aussi limpide qu'il y paraît. Les scénarios joués et les extensions à venir pourront certainement faire varier l'attitude du grand-père à ce sujet. Le discours du grand-père est donc celui qu'il tient au moment où vous lisez ces lignes. Il en sera peut-être autrement dès la fin du premier scénario.

Les parents

Même s'il existe des parents « rebelles », on estime qu'entre 80 et 95% des individus de ce type se conforment à la description donnée dans ce paragraphe. Les parents sont presque toujours au service de leur père et ne sont que des pions sous son contrôle. Le pourcentage de rebelles dépend du type de dragon et le mode de vie de ces derniers sera laissé à l'appréciation du maître de jeu, ce qui lui permettra de créer des scénarios originaux et de surprendre les joueurs lorsqu'il en aura besoin. Le texte décrira aussi au maître de jeu les sphères d'influence contrôlées par les parents et leur puissance totale, aussi bien militaire, magique que commerciale.

Les enfants

Ce paragraphe décrit la façon dont 30 à 50% des enfants mènent leur vie d'être humain. Le pourcentage dépend du type exact de dragon. Les dragons restants et, la plupart du temps les joueurs, ont une attitude et un comportement très différents de cette « norme » assez vague. Cette ou ces descriptions devront servir au maître de jeu pour faire intervenir des enfants lorsqu'il n'aura pas d'idée précise et permettra aux joueurs en manque d'inspiration de calquer plus ou moins la mentalité de leur personnage sur ce moule « prêt-à-jouer ». Le petit texte comportera aussi une rapide liste d'enfants connus des autres dragons, et même des autres familles, ainsi que plusieurs types de « rebelles » assez communs (mais qui représentent rarement plus de 1% du total).

Relations familiales

Ce petit paragraphe vous décrit les relations qu'entretiennent les différentes générations de dragons entre elles. On peut aussi connaître la façon dont les réunions officielles ont lieu et l'endroit où elles se déroulent. Les joueurs peuvent ainsi connaître les relations qu'ils ont avec leurs parents et avec leur grand-père. Le maître de jeu pourra se servir de ce paragraphe pour concevoir des scénarios qui se déroulent lors de ces réunions toujours riches en événements et en rebondissements.

Relations extérieures

Ce paragraphe décrit la façon dont le grand-père et les parents considèrent les autres familles. Cela peut aller de l'amitié forcenée à la haine la plus farouche. Ces sentiments extrêmes ont souvent pour origine le crime et pourront changer en cas de nouveaux éléments s'y rapportant. Les relations entre les différents enfants ne sont pas indiquées puisqu'elles n'obéissent à aucune règle précise. Rebelles avec les membres de leur famille, les joueurs le sont aussi vis-à-vis des enfants des autres familles et n'adoptent que très rarement un comportement calqué sur celui de leurs ancêtres.

Dragons Argentés

Description physique

Le grand-père : Similaire à son ami de toujours, Ancyte, le grand dragon argenté mesure vingt cinq mètres pour une envergure de vingt deux mètres. Son poids avoisine les quatorze tonnes et sa hauteur au garrot est de quatre mètres. Sa peau est couverte de grandes écailles argentées de forme oblongue qui lui donnent un aspect métallique très étrange. Sa peau est épaisse et même ses yeux, la partie la plus sensible chez un dragon, semblent être recouverts d'une couche de métal. Malgré cela, il reste particulièrement agile et rapide, la majeure partie de son poids étant constituée de muscles.



Sa voix est grave lorsqu'il parle et devient suraiguë lorsqu'il s'énervé, sifflant même comme un vulgaire serpent lorsqu'on le pousse à bout. Ses griffes et ses dents sont recouvertes de la même couche argentée et seule sa bouche est d'une couleur rose pâle. Sa langue bifide est rouge vif. Son haleine particulièrement toxique a des vertus soporifiques non négligeables.

Les parents : Les parents sont très proches de leur père. Ils ne mesurent jamais plus de douze mètres pour une envergure de dix et leur poids moyen est de cinq tonnes. Ils sont légèrement moins blindés et encore plus agiles que leur père. Certains parents ont la fâcheuse habitude d'avoir un peu d'embonpoint au bout de quelques années d'inaction.

Les enfants : Les enfants sont une version encore moins lourde de leurs parents. Ils mesurent cinq mètres pour une envergure identique et ne pèsent pas plus de deux tonnes. Leur masse légèrement moins importante leur permet d'être encore plus agiles que leurs parents.

Le grand-père

Anaphi, le grand dragon argenté, vit sur l'île grecque du même nom. Il ne possède pas de repaire secret et se mêle le plus souvent à la population locale. Il prend l'apparence d'un vieil ermite dont les pouvoirs magiques sont recherchés par tous les habitants de l'île.

Son attitude vis-à-vis des êtres humains est relativement étrange. Il passe le plus clair de son temps à les aider mais les considère comme des êtres inférieurs, tout juste égaux aux autres animaux terrestres. Il adopte donc une attitude paternaliste envers eux et les défend comme s'ils ne pouvaient pas le faire eux-mêmes.

Il a un mépris total de ce que les humains peuvent lui dire et ne prendra jamais en compte leurs désirs et ni leurs besoins. Il souhaite en fait les dominer pour mieux les protéger. Cette attitude quasi fasciste l'entraîne souvent dans des discussions sans fin avec son camarade de jeu Ancyte.

Même si son pouvoir sur les humains est bien réel, sa voix et son charisme en font aussi un beau parleur, même lorsqu'il converse avec d'autres dragons et avec des êtres magiques en général. S'il est un art où il est passé maître, c'est bien celui de la politique où les discours sont les seules armes qui peuvent être utilisées.

Ses prises de position en faveur de certains gouvernements terrestres qu'il s'applique à noyauter font de lui une cible évidente pour de nombreux assassins humains ou autres et il garde en permanence un petit groupe de dragons argentés qui ont pour rôle de le défendre. Même s'il est personnellement pacifiste, il ne voit aucun inconvénient à ce que ses enfants et petits-enfants n'adoptent pas cette idéologie.



Spécialiste de la politique mondiale, il possède partout dans le monde des équipes de recherche qui constituent des dossiers concernant toutes les personnes les plus en vue sur le plan de la politique mondiale. Cela inclut les présidents, les dictateurs et la plupart des révolutionnaires en herbe. Son service de recherche est particulièrement efficace puisqu'il doit souvent entrer en conflit, armé ou non, avec les plus grands systèmes de renseignement humains, tels que la CIA, le KGB et le Mossad.

Les talents magiques d'Anaphi sont plus particulièrement axés sur la manipulation des êtres humains. On le considère comme un magicien relativement puissant, même si ses enfants et petits-enfants ne disposent que très rarement d'un potentiel aussi important.

Ses habitudes alimentaires sont très variables. Même s'il se nourrit plutôt de viande que de légumes, il reste relativement omnivore par rapport à la plupart de ses frères. Côté loisirs, il s'adonne, sous forme humaine, à de nombreux jeux de réflexion et reste un passionné des échecs.

Anaphi méprise tellement les êtres humains qu'il incite tous les dragons à son service à recourir à l'insémination artificielle pour se reproduire, laissant ainsi les formes draconiques les plus primitives se vautrer dans le stupre avec de tels êtres inférieurs.

Le crime

Le dragon argenté est tellement impliqué dans les affaires humaines qu'il en a presque oublié la mort de sa mère, même s'il se défend de s'en moquer officiellement. Il garde vis-à-vis du crime et du retour du père en général, une attitude de neutralité bienveillante, se mettant toujours du côté du marteau lorsque des accusations sont portées.

Malgré cela, le grand dragon céleste se méfie assez singulièrement de son fils et trouve que l'intérêt trop important qu'il porte aux humains est néfaste au bon déroulement du ramassage de la Mana, ce qui, il ne faut pas l'oublier, est tout de même un des buts de sa venue sur Terre.

Les parents

Même si Anaphi entretient des relations privilégiées avec ses enfants, on ne peut pas dire qu'il soit ni très paternaliste, ni très amical envers eux. Il portera aux nues un de ses enfants zélés aussi vite qu'il le traînera dans la boue à la moindre erreur. Ce comportement est relativement bien accueilli par ses serviteurs qui estiment qu'ainsi le travail effectué est toujours de bonne qualité. Enfin, ils sont d'accord jusqu'au jour où ils sont eux-mêmes victimes d'un tel torpillage.

Les parents rebelles sont donc la plupart du temps des individus qui ont été chassés de la proximité de leur père par un faux pas malvenu. Le dragon argenté étant particulièrement sévère envers ses collaborateurs, les dragons rebelles sont de plus en plus nombreux, à tel point que cela devient terriblement critique pour le bon déroulement des plans complexes d'Anaphi. Le pourcentage de rebelles atteignait déjà soixante dix pour cent début 93 et il est certain que cela va encore s'accroître. En effet, moins les dragons fidèles sont nombreux, plus ils ont de responsabilités, ce qui implique des risques d'échec plus importants.

Anaphi se rend bien compte qu'il est sur une pente savonneuse et que tôt ou tard il devra pardonner à ceux qu'il a chassés. Il tente vainement de repousser cette échéance en donnant de plus en plus de travail à ses fils encore fidèles. L'idée d'embaucher des êtres humains pour les travaux les plus simples est une hypothèse dont il ne veut pas entendre parler, même si cela reste une des façons de s'en sortir sans trop perdre la face.

Les évictions étant de jour en jour plus nombreuses, les grands dragons les plus calculateurs estiment qu'Anaphi se retrouvera tout seul en début d'année 1994 s'il ne fait pas quelque chose tout de suite. Il devra donc, avant cette date funeste, apprendre à pardonner à ses fils ou

à faire confiance aux êtres humains. En espérant qu'il redressera son embarcation avant la catastrophe finale.

Les parents fidèles travaillent dans la crainte permanente d'avoir à subir une dénonciation de la part de l'un des leurs et sont donc toujours très méfiants, préparant avec soin toutes leurs actions, les plus simples comme les plus compliquées. Cela limite bien sur les risques de boulettes mais nuit aussi un peu à la rapidité d'exécution des ordres, chaque échelon pesant le pour et le contre avant d'entériner une décision, même la plus logique qui soit.

Côté apparence physique, les dragons argentés prennent souvent la forme d'un être humain bien tourné de sa personne et dont les loisirs sont assez variés pour lui permettre de ne pas être victime d'un embonpoint très fréquent chez les gratte-papier les moins fortunés.

Ils disposent d'une grande quantité d'argent et cela se voit aussi bien dans leurs façons d'agir que dans leur habillement. Ils ne disposent que très rarement d'habitations fixes, préférant fréquenter villas louées au mois et hôtels de grand luxe.

La plupart des parents fidèles se regroupent assez souvent dans les grandes capitales mondiales et passent une grande partie de leurs loisirs à s'adonner aux sports les plus à la mode, que ce soit le golf ou le tennis. Ils ne sont jamais des sportifs de haut niveau et on les rencontre plutôt dans les gradins du central de Roland Garros que sur le court.

Leur mode de déplacement privilégié est le jet privé, même si les grosses limousines ou les voitures de sport sont aussi très recherchées. Les plus occupés préfèrent cependant l'hélicoptère ou la moto.

Les enfants

Dès qu'un parent dragon a fait une erreur, il est bien sûr remercié, mais tous ses enfants aussi. Le dragon argenté accepte quelquefois de revenir sur sa décision et de réintégrer les enfants des parents chassés au cas où ces derniers feraient un acte particulièrement remarquable. En partant de cette théorie, les enfants qui sont chassés involontairement réagissent de deux façons.

La plupart rejettent en bloc leur ancienne famille et deviennent de vrais rebelles volontaires. Ils luttent contre l'ordre établi par leur grand-père au mieux de leurs possibilités, mettant ainsi un certain chaos dans les rangs argentés. Certains rejoignent les factions rebelles d'autres races, telles que les wyverns ou les dragons blancs et redoublent en atrocité pour choquer leurs ascendants.

Les autres dragons, ceux qui regrettent leur éviction, font tout leur possible pour se faire remarquer par leur grand-père. Ils redoublent d'activité, entrent en politique comme on entre en religion et passent leur temps à calculer si leurs actions sont dignes de leur appartenance à la famille des dragons argentés. Parmi cette élite extrémiste, seuls les plus émérites et les plus intelligents retrouveront leur place, franchissant aussi le plus souvent plusieurs échelons hiérarchiques d'un coup.

Les enfants dragons restés fidèles par lien familial, si l'on peut dire, voient d'un très mauvais oeil tous ces jeunes loups aux dents longues qui risquent à plus ou moins longue échéance de les remplacer aux postes à responsabilité les plus importants. Ils font très bien leur travail mais ne savent pas se battre comme le font ceux qui ont sué sang et eau pour parvenir à leur niveau. Ces dragons fidèles par le sang ne sont de toute façon plus très nombreux désormais puisqu'on ne compte pas plus de cinq pour cent d'enfants de ce type dans les rangs des armées argentées.

Ajoutons à cela qu'Anaphi préfère de loin ces anciens rebelles aux enfants ternes élevés par leurs parents dans un cocon qui émousse petit à petit les talents nécessaires au bon fonctionnement de ses affaires.

Il aimerait d'ailleurs que certains parents rebelles fassent de même et pensent, dans les mois qui viennent, offrir aux rebelles par obligation la même possibilité de réintégration. Cela devrait créer, pense-t-il, un nouveau souffle dans son entreprise qui en manque cruellement.

Certains enfants deviennent volontairement rebelles pour diverses raisons, la principale étant que quelques uns n'aiment pas le climat de compétition permanente qui règne partout où les dragons argentés travaillent. D'autres ne supportent pas de manipuler les êtres humains, d'autres aussi, plus simplement, sont en parfait désaccord avec leurs parents, ce qui suffit bien évidemment à les rendre immédiatement rebelles.

D'autres, trop couvés par le cocon familial tombent dans les vices si facilement accessibles aux êtres humains fortunés. La drogue, le jeu et l'alcool parviennent souvent très facilement à briser une carrière, bien plus en tout cas que n'importe quelle dénonciation anonyme.

Les scandales ayant trait aux diverses maîtresses ou amants que peut avoir tel ou tel dragon argenté n'ont aucun effet sur sa carrière draconique, ces êtres étant très peu concernés par la fidélité amoureuse. Un tel événement peut cependant noircir très sensiblement l'image qu'un dragon peut posséder vis-à-vis des humains.

On peut citer le cas de Béatrice Montrieux qui a dû quitter sa maison de huit cents mètres carrés à Paris pour aller vivre sa vie seule sur les routes d'Europe, simplement parce qu'elle avait fourni un travail à un chômeur de longue durée. Ses parents n'avaient pas accepté qu'un être si abject soit secouru de la sorte.

On rapporte aussi l'histoire de Synik Gahlto, puissant assassin dragon noir aux ordres de Gupta lui-même, qui a trouvé un beau jour dans sa boîte aux lettres un contrat lui permettant de rejoindre la famille des dragons argentés pour une durée indéterminée. Le tout était assorti d'une énorme quantité de devises et d'une promesse de salaire faramineux. Il refusa et fut exécuté quelques jours plus tard par l'un des siens. Nul ne sait qui fut le commanditaire de ce contrat, mais gageons qu'un grand dragon en était certainement responsable.

Relations familiales

Le grand dragon argenté ne déteste qu'une chose: l'échec. Il ne supporte pas les incapables, ni ceux qui lui mentent pour cacher leur incompetence. Il lutte contre l'absentéisme et peut être aussi chaleureux en cas de victoire que cruel en cas de défaite. Il ne supporte pas non plus les suppliques ni les regrets, préférant de loin un traître intelligent à un dragon rebelle idiot.

Tout ceci étant entendu, on imagine bien que pour lui, la famille fidèle à ses intérêts est de plus en plus réduite. Il fait avec et délègue de plus en plus de pouvoirs à ses dragons les plus proches.

Il lui arrive aussi de louer les services de dragons appartenant à des familles différentes qu'il peut même, petit à petit, considérer comme des membres à part entière de son organisation et pas seulement comme des mercenaires. Ces dragons argentés d'adoption sont considérés comme des moins que rien par tous les argentés à l'exception d'Anaphi lui-même, ce qui n'est déjà pas si mal.

Relations extérieures

Même si son idéologie est différente de celle du dragon doré, ils poursuivent sensiblement le même but et sont donc liés l'un à l'autre. Ils tentent tous les deux de protéger la race humaine des exactions de leurs petits camarades de jeux et sont donc particulièrement hostiles aux agissements des dragons noirs, des wyverns et surtout des dragons blancs.

Même s'il déteste la mentalité de base des dragons noirs, il reconnaît leur savoir-faire en tant qu'assassins et ne se gêne pas pour faire appel à l'un des leurs lorsque le besoin s'en fait sentir, préférant de loin qu'on accuse une fois de plus les dragons noirs plutôt que d'imaginer que le pacifique Anaphi serait capable d'une chose pareille.

Anaphi

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Anaphi ?

Uniquement si les joueurs sont à son service, se rendent sur son île ou s'ils tentent de contrecarrer un de ses plans visant à défendre les êtres humains.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme humaine, de préférence celle d'un ermite lorsqu'il est sur son île. Sous forme draconique s'il craint d'être attaqué.

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

Toujours curieux, Anaphi prendra bien soin de les laisser s'expliquer avant de prendre une décision à leur égard. Il sera méprisant envers les êtres magiques présents. Il proposera toujours une petite partie d'échecs, histoire de se rendre compte du quotient intellectuel de son interlocuteur.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Pacifiste de nature, il ne combattra que s'il est directement attaqué. Le plus souvent au corps à corps.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Si les joueurs suivent le même but que lui et si c'est le dragon du groupe qui prend soin de passer un accord avec lui, Anaphi pourra aider les joueurs en partageant avec eux ses connaissances et ses relations dans le monde politique humain. Il pourra aussi permettre aux joueurs d'utiliser son service de recherche.

Dragons Asiatiques

Description physique

Le grand-père : Le dragon asiatique possède une paire de pattes atrophiées, ce qui lui permet de ne se déplacer que sur ses deux autres paires. Il ne possède pas non plus d'ailes mais semble se mouvoir dans les airs à l'aide de pouvoirs magiques innés. Ses pattes sont particulièrement frêles et sont dotées de grandes griffes fines et tranchantes. Il mesure environ trente-cinq mètres de long mais ne pèse pas plus de quinze tonnes. Il mesure à peine soixante-dix centimètres au garrot et reste le plus souvent à environ un mètre du sol, utilisant ses pouvoirs magiques pour flotter. Son corps est jaune vif, avec des reflets or et de petites écailles vert clair. Sa bouche est large et garnie de petites dents acérées. Sa tête est, à l'image des poissons-chats, constellée de barbillons et bien plus richement colorée que le reste du corps. Sa voix est généralement celle d'un être humain tout à fait normal mais il lui arrive, lorsqu'il est en colère, de s'exprimer par une suite de sifflements que seuls les parents arrivent à comprendre et qui sont très proches de ceux émis par un serpent en cas de danger imminent.



Les parents : Les parents dragons asiatiques sont beaucoup moins longs que leur père, puisqu'ils mesurent environ dix-huit mètres. Leurs pattes sont tout aussi frêles que celles de leur géniteur et leurs pouvoirs magiques de vol sont beaucoup moins puissants. Ces pouvoirs leur permettent à la rigueur de se maintenir à quelques mètres du sol mais jamais de parcourir de longues distances à grande vitesse comme peut le faire leur père. Ils pèsent environ cinq tonnes.

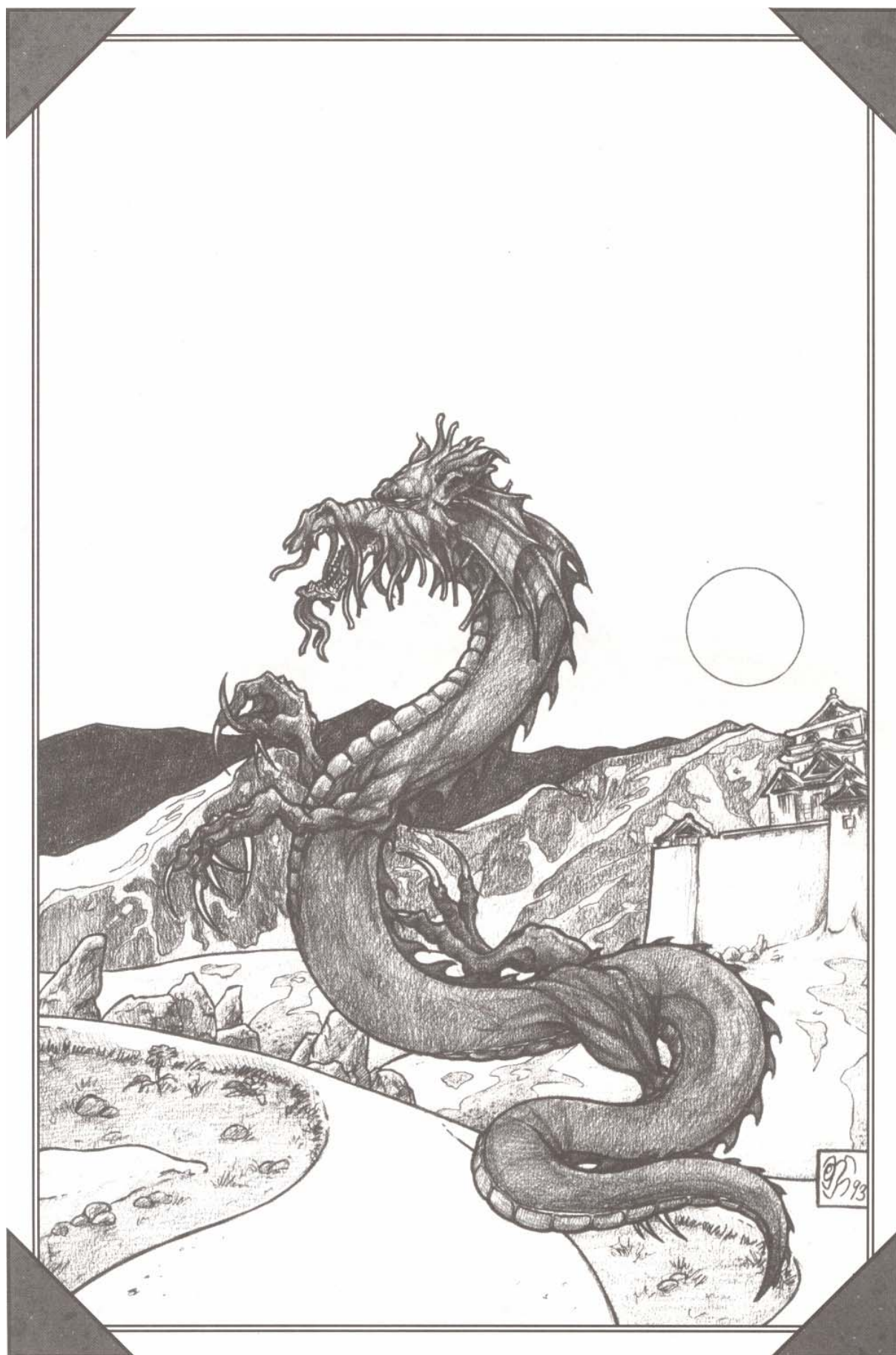
Les enfants : Les enfants dragons sont de petite taille puisqu'ils ne dépassent pas huit mètres. Ils sont assez légers et ne pèsent jamais plus d'une tonne. Ils ne possèdent normalement pas de pouvoir magique inné de vol et doivent donc se résoudre à rester sur terre. Certains individus possèdent une troisième paire de pattes totalement formée qu'ils utilisent pour accroître leur vitesse de déplacement.

Le grand-père

Jichin, le grand dragon asiatique, fut le premier à se réveiller lorsque la mort frappa à deux reprises son continent d'adoption, le Japon, en août 1945. C'est lui qui a parcouru le monde à la recherche de ses frères et les a réveillés. Ce comportement particulièrement charitable cache un caractère mégalomane et une immense soif de pouvoir. Il ne s'est donné la peine d'aller quérir ses frères que pour la seule et unique raison d'avoir ainsi, sous la main, des adversaires à sa mesure. C'est lui qui instaura le grand conseil des dragons et qui en fut le premier président pour l'année 1946. C'est lui aussi qui obligea les autres dragons à se reproduire, car c'était la façon la plus simple d'obtenir des serviteurs à peu de frais. C'est lui enfin qui précisa les règles du grand jeu qu'il leur proposait de jouer.

Tous les autres suivirent, soit parce qu'ils appréciaient les règles proposées, soit parce qu'ils se gardaient bien de lutter contre Jichin sur son propre terrain, celui de la diplomatie, du mensonge et de la politique. Ces dragons, très peu nombreux il est vrai, décidèrent de prendre Jichin au mot et de créer, de leur côté, un empire plus à leurs mesures.

Jichin reste, malgré ses bonnes actions à la fin de la seconde guerre mondiale humaine, un adversaire coriace et un mauvais perdant. Il lutte aussi bien avec ses armes politiques qu'avec sa magie puissante et ses serviteurs zélés. Son organisation est très proche de celle des



yakuzas et la noyaute même en plusieurs endroits. Malgré ce que de nombreux dragons débutants peuvent croire, la mafia japonaise n'est pas entièrement contrôlée par Jichin mais sa sphère d'influence dépasse de très loin les limites de l'île nipponne. On retrouve sa trace au Viêt-Nam, aux Philippines et dans tous les autres pays asiatiques, à l'exception de la Chine et de Taiwan qui restent ses deux plus cuisants échecs.

Jichin possède un quartier général particulièrement bien défendu et parfaitement équipé technologiquement dans une caverne au coeur même du mont Fuji. Il y reçoit quelquefois des parents dragons particulièrement cotés mais préfère de loin rencontrer les individus avec qui il travaille directement dans les quelques grandes villas qu'il a achetées dans tout l'Extrême-Orient. Il garde d'ailleurs une dent contre les Khmers rouges qui ont pillé et détruit sa résidence secondaire préférée au Cambodge en 1977. Son quartier général possède un auditorium entièrement équipé et un studio d'enregistrement audiovisuel composé du nec plus ultra en la matière.

Ses pouvoirs magiques sont parmi les plus puissants de tous ceux possédés par les grands dragons. Ils sont très diversifiés et permettent à Jichin d'avoir toujours un sortilège permettant de surprendre ses adversaires ou ses détracteurs. Physiquement peu puissant et trop subtil pour aimer à se salir les mains, c'est par la magie et par le contrôle de ses serviteurs que le grand dragon asiatique remporte ses victoires.

Bien que ses serviteurs utilisent très couramment la magie des tatouages, le grand dragon asiatique, quant à lui, trouve cette pratique magique quelque peu primitive, même s'il apprécie le côté visuel de la chose.

Le crime

Lorsqu'on lui demande ce qu'il pense de la mort de sa mère, Jichin se contente d'accuser avec insistance un de ses frères: le dragon doré. Il précise que les deux dragons métalliques sont de mèche et que, s'il est persuadé que c'est le dragon doré qui a porté le coup fatal, c'est sans aucun doute le dragon argenté qui est la tête pensante du duo criminel.

Il annonce aussi à qui veut l'entendre qu'il compte bien tuer ces deux matricides de sa propre main, ou plutôt de sa propre griffe. Ce qui est tout de même étonnant, c'est que cette haine pour ces deux dragons n'est apparue qu'une fois le dragon céleste de retour sur Terre. Ce changement d'attitude brusque ressemble plus à un retournement de veste qu'à une envie de vengeance qui vient du fond du coeur. Les deux dragons accusés préfèrent ne pas donner leur avis sur cette accusation sans aucun fondement.

Le dragon céleste garde une attitude relativement neutre envers Jichin, ce qui est presque étonnant vu les accusations gratuites portées par ce dernier. Certains subodorent une alliance entre Jichin et son père mais aucune preuve n'a jamais été avancée pour appuyer cette hypothèse.

Il est vrai que les nouveaux-nés ne s'attaquent que très rarement aux dragons asiatiques, mais il est certain que ce sont ceux qui se fondent le plus habilement dans les sociétés humaines où ils vivent. Les nouveaux-nés étant là presque uniquement pour éliminer les dragons trop peu subtils, on comprend que les fidèles de Jichin ne soient pas de ceux-là.

Les parents

Malgré le côté fascinant du grand dragon, rares sont les parents rebelles à son autorité. Plus encore que dans les autres familles, les parents dragons entretiennent des relations très privilégiées les uns avec les autres. Plus qu'ailleurs, les parents suivent à la lettre les ordres de leur père et sont toujours solidaires des autres membres de la famille.

Les quelques individus qui souhaitent quitter le joug tyrannique de Jichin doivent le faire avec toute la discrétion que demande ce genre de pratique, sans compter que les rebelles sont

souvent pourchassés et exécutés pour l'exemple histoire de donner une bonne leçon à tous ceux qui voudraient faire de même.

Malgré cela, Jichin reste un allié de poids lorsque l'un des parents dragons entre en conflit avec une autre famille. Savoir que lorsque l'on s'attaque à n'importe quel dragon asiatique fidèle, on s'attaque à Jichin lui-même en fait réfléchir plus d'un. Les guerres entre familles de dragons sont toujours particulièrement spectaculaires et sanglantes lorsqu'elles mettent en jeu un dragon asiatique. La guerre la plus célèbre étant celle que se sont livrée Vermithrax et Jichin dans les années 70 pour le contrôle de certains trésors cambodgiens ramenés d'Angkor par les Khmers rouges.

Les enfants

Plus encore que chez les parents, ce sont chez les enfants dragons que l'on rencontre les partisans pro-Jichin les plus extrémistes. Ils sont le symbole même de la puissance de Jichin et sont organisés en sections composées de plusieurs groupes qui portent le nom de divers organes draconiques. Chaque section est composée de cinq groupes, chaque section et chaque groupe étant dirigés par un parent dragon.

Les yeux sont les espions et les observateurs qui apportent à Jichin toutes les informations dont il a besoin pour décider des actions à entreprendre. Ils accumulent les données et se chargent aussi de la circulation des informations d'une façon aussi rapide que discrète.

Les griffes sont les forces combattantes du dragon asiatique. Elles sont peu nombreuses et se complaisent à l'accomplissement de leurs missions d'une façon brutale et très peu subtile. Elles sont adeptes des arts martiaux les plus violents mais font aussi usage d'armes technologiques en tous genres.

Les langues sont les dragons adeptes de la magie sous toutes ses formes et qui rejoignent épisodiquement les autres groupes, afin de lutter plus efficacement contre un ennemi particulièrement coriace. Ils sont mal aimés des trois autres groupes et vivent le plus souvent dans des endroits reculés où ils peuvent exercer leur art sans risque d'être dérangés.

Les écailles sont les défenseurs et les protecteurs de tous les individus qui travaillent sous les ordres de Jichin. Ce sont tous des dragons puissants et leurs missions sont souvent de défendre des êtres humains qui oeuvrent pour augmenter la puissance mondiale de la famille.

Les narines sont les dragons spécialisés dans la recherche et l'accumulation des objets renfermant de la Mana. Ils agissent toujours en solitaire mais ont quelquefois recours à des griffes ou à des langues lorsque l'opposition est trop puissante.

Les relations entre les différents groupes d'une même section sont souvent assez bonnes mais très clairement mauvaises avec les autres sections. Chacune est une sorte de petite famille qui essaie de bien se faire voir du grand dragon. Jichin utilise d'ailleurs cette attitude de compétition pour faire progresser plus vite les missions qu'il confie à telle ou telle section. Même si ce terme est utilisé par tous les enfants dragons, les parents et Jichin préfèrent parler de familles plutôt que de sections.

Les enfants rebelles sont presque autant pourchassés que leurs équivalents de la génération précédente, à ceci près qu'ils ne sont pas aussi puissants et qu'ils n'intéressent donc pas Jichin lui-même. Ce sont les autres enfants fidèles et quelques parents qui les chassent sans repos et ce sont même souvent les griffes de leur ancienne section qui se chargent du travail, préférant voir un des leurs tomber sous leurs coups plutôt que d'avouer aux autres sections qu'il existe des rebelles parmi eux.

T'ien Yü, proxénète, trafiquant de drogues et oeil d'une des familles les plus réputées de Chine, est l'un des seuls enfants rebelles à avoir échappé à la mort en étant confronté directement avec Jichin. On ne sait pas ce que les deux créatures se sont dit mais il est certain que les informations apprises récemment par T'ien Yü lui ont servi à acheter sa liberté, ainsi qu'un sauf-conduit qui lui a permis de ne jamais être inquiété depuis sa séparation officielle

de sa famille d'origine. Les quelques familles qui ont absolument tenu à connaître ces informations se sont heurtées aux écaïlles les plus puissantes qui soient, sans que quiconque ait pu déterminer leurs appartenances familiales.

Natsume Tokugawa est l'une des langues les plus réputées parmi toutes celles qui oeuvrent pour Jichin. Il est considéré comme rebelle car il ne répond à aucune famille, préférant se louer au plus offrant et changeant ainsi de patron du jour au lendemain. Bien trop puissant et détenteur de bien trop de secrets pour qu'il soit officiellement reconnu comme traître, Natsume Tokugawa est une sorte de magicien mercenaire qui, malgré son jeune âge, possède des pouvoirs magiques bien au-delà de ceux possédés par les autres enfants du même âge. Certains yeux supposent que ce dragon ne serait rien d'autre qu'un parent dragon qui aurait la faculté de ne pas vieillir.

Kathleen Dong est l'un des rares dragons asiatiques à porter un prénom américain et à arborer un faciès de métis. Issu du croisement entre un dragon asiatique et une journaliste américaine en service à Saïgon dans les années 70, elle est l'une des rebelles les plus recherchées par toutes les familles sous le contrôle de Jichin. On sait très peu de choses d'elle mais son amour pour les Etats-Unis et la façon qu'elle a d'échapper à toute tentative de capture de la part des griffes les plus puissantes laissent à penser qu'elle oeuvre pour un autre type de dragon.

Relations familiales

Les parents et les enfants dragons sont regroupés en sections, ou familles, qui luttent les unes contre les autres dans le but avoué de se faire remarquer par le grand dragon. Leur abnégation pour leur ancêtre et leur habitude à se serrer les coudes en font une des familles draconiques les plus évoluées du côté familial. Comme toute médaille a son revers, il est évident que ceux qui ne veulent pas entrer dans ce moule déjà assez restrictif doivent fuir ou mourir sous les coups de leurs propres frères.

Les différentes familles possèdent des quartiers généraux dans tout l'Extrême-Orient, bien que le Japon à lui seul soit déjà le siège de plus de dix familles. La principale famille cambodgienne a été entièrement détruite dans les années 70 par l'arrivée au pouvoir des Khmers rouges. C'est la seule section à avoir entièrement disparu, bien que de nombreuses familles moribondes ne comptent pas plus de trois ou quatre membres. Les plus riches et les plus prestigieuses comportent environ une trentaine d'enfants par groupe et une dizaine de parents qui se chargent de diriger tout ce petit monde.

Pour un observateur extérieur et humain, ces réunions ressemblent plus à un congrès continental de toutes les familles de maffiosi de l'Extrême-Orient qu'à une réunion de monstres reptiliens.

La protection, lors de ces réunions, est confiée aux écaïlles et aux langues de la famille la plus efficace du moment. C'est un grand honneur que toutes les écaïlles et toutes les langues tentent de s'approprier en redoublant d'efforts à l'approche de toute réunion importante.

Relations extérieures

Bien que les propos de Jichin soient particulièrement agressifs envers les deux dragons métalliques, le doré et l'argenté, il garde une attitude relativement neutre envers les autres. Lors des réunions du conseil, il semble absent, comme plus préoccupé par ses propres affaires que par les décisions prises sur le moment. Il reste officiellement très proche du dragon céleste, même si ce dernier n'a jamais fait mine de s'intéresser plus au dragon asiatique qu'à tout autre.

Jichin

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Jichin ?

Si les joueurs tentent de contrecarrer un de ses plans ou s'il a directement besoin d'eux. Il s'arrangera toujours pour que ce soit eux qui viennent à lui.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Toujours sous forme humaine, celle d'un vieil asiatique.

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

Il saura toujours, avant même de commencer la discussion, quel en sera le dénouement.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il ne se battra que s'il est directement attaqué, toujours en utilisant une puissante magie draconique ou alchimique. Il pourra aussi faire exécuter les joueurs, mais jamais de sa propre main.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Il n'aidera les joueurs, toujours magiquement, que s'il peut en tirer quelque chose.

Dragons Blancs

Description physique

Le grand-père : Le grand dragon blanc est quasiment identique à Vermithrax, le dragon rouge. Il mesure trente mètres de long pour une envergure de vingt-cinq mètres et pèse vingt tonnes. Il atteint six mètres au garrot et ses écailles sont d'un blanc immaculé sur le ventre mais passent au gris clair sur le dos. Ses yeux n'ont pas de pupille et sont couleur d'ébène. Sa tête est ornée d'une sorte de petite crête osseuse et de deux grandes cornes légèrement plus petites que celles d'un tricératops. Son museau est semblable à celui d'un oiseau, ressemblant une fois de



plus aux dinosaures cornus de la préhistoire. Sa bouche est bleu pâle et ses dents sont blanches et parfaitement émailées. Il s'exprime avec un accent très poussé qui transforme son langage en une sorte de croassement du plus bel effet. Sa langue est rose et bifide. Ses griffes sont longues et émailées et sa queue porte à son extrémité une série de petites pointes osseuses qui augmentent encore les dommages qu'il peut causer en donnant de larges coups de queue. Son légendaire souffle glacé n'est en aucun cas suffisant pour servir de mode d'attaque et n'est utilisé par Tougouska que pour faire frissonner ceux avec qui il discute.

Les parents : Tous les enfants ont la même apparence physique que le grand-père, à ceci près que leurs diverses excroissances osseuses sont beaucoup moins importantes. Un dragon de ce type à l'âge adulte mesure quinze mètres de long, trois mètres au garrot et douze mètres d'envergure. Il pèse environ huit tonnes. Le fond de leur gorge est plutôt rose que bleu clair. Les dragons de cette génération ne possèdent pas de souffle réfrigérant.

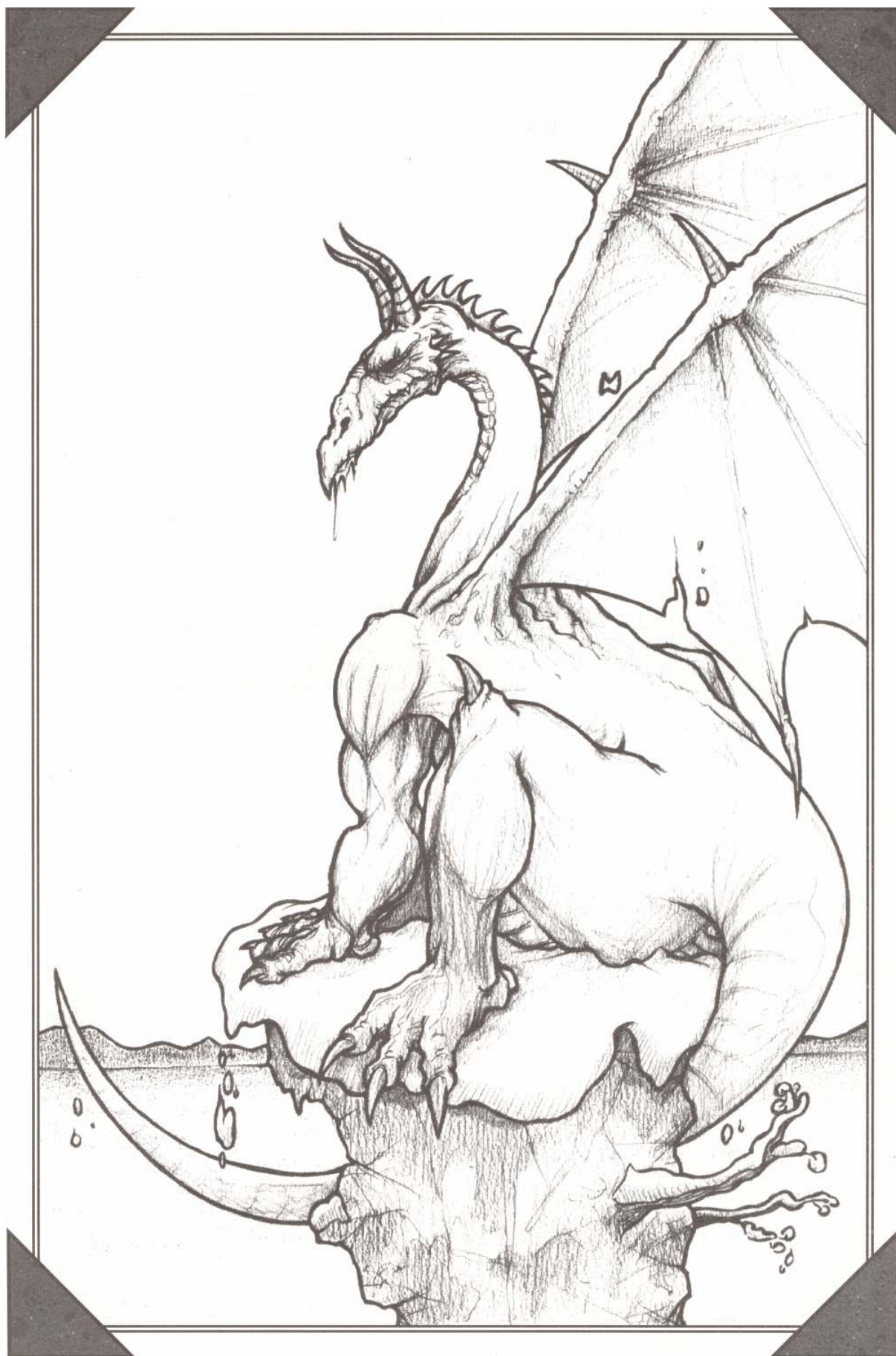
Les enfants : Les enfants ont la même apparence que leurs parents mais ne disposent d'aucune excroissance cornue sur la queue ou sur la tête. Les dragons de cette génération ne possèdent pas non plus de souffle réfrigérant. Les deux cornes frontales sont réduites à leur plus simple expression. Un dragon de ce type mesure six mètres de long, un mètre vingt au garrot et quatre mètres d'envergure. Sa couleur générale est légèrement plus vive, allant du blanc émailé au blanc cassé.

Le grand-père

Tougouska vit tout près du fleuve qui porte son nom, en plein milieu de la Sibérie centrale, à environ cinq cents kilomètres de la ville de Toura. Sa tanière est une immense caverne glacée où il séjourne quatre-vingt-dix pour cent du temps. Particulièrement mal conservé, le grand dragon blanc ne peut presque plus se déplacer et se contente de recevoir sur place les enfants qui le servent.

Son mode de vie est très primitif, même si la magie draconique n'a quasiment aucun secret pour lui. Il est très intelligent malgré son apparence sauvage. Il parle d'une voix puissante et cavernueuse qui glace le sang de tous ceux qui l'entendent pour la première fois.

Son idéologie principale est guidée par sa haine des êtres humains et il souhaite donc tout simplement les éliminer, ou tout du moins les rabaisser au niveau des autres races vivant sur la Terre. Mais ne voyez pas là ne serait-ce qu'un soupçon d'écologie. Non, au contraire, Tougouska est un prédateur qui a choisi comme proie la race humaine et qui n'aura de repos que lorsqu'elle aura entièrement disparu.



Bien que connaissant la civilisation du vingtième siècle et ses avantages, le grand dragon blanc continue à manger de la viande crue et presque uniquement en provenance des humains, que ses serviteurs lui apportent en grande quantité.

D'un naturel irascible et colérique, il n'existe pas un jour où Toungouska n'affronte au moins verbalement un de ses fidèles enfants ou petits-enfants. Lorsque la lutte dégénère et que le conflit devient physique, il n'est pas rare que le serviteur passe de vie à trépas en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire.

L'origine de sa haine pour l'humanité n'a aucune source connue et Toungouska est sans pitié, même s'il lui arrive quelquefois d'épargner un humain. De toute façon, il compte bien vivre encore quelques siècles et estime que ce sera suffisant pour rayer cette race de la surface de la Terre.

Dans toutes les occasions, Toungouska garde sa forme draconique, même si cela peut l'amener à dévorer tous les témoins de ses interventions au vu de tous. Il accepte néanmoins de prendre forme humaine dans quelques rares cas très précis, lors des réunions entre grands dragons par exemple.

Le crime

Même si de nombreux grands dragons haïssent Toungouska pour son attitude criminelle et primitive, rares sont ceux qui iraient imaginer que le dragon blanc puisse être le responsable de la mort de sa mère.

Le dragon céleste apprécie beaucoup l'attitude primaire et brutale de Toungouska et ne cherche jamais à le gêner dans ses actions que d'aucuns pourraient qualifier d'expéditives. Pour lui comme pour le dragon blanc, les humains ne sont que des proies juste dignes d'être dévorées et il ne comprend pas pourquoi les autres jugent cette attitude déraisonnable.

Toungouska, de son côté, n'aime pas pactiser avec son père ou avec l'un de ses sbires car il l'accuse en son for intérieur de les avoir abandonnés sur Terre, au milieu de ces simili primates qu'il méprise tant. Il pense aussi que les nouveaux-nés sont trop proches des humains pour être honnêtes et qu'ils ne méritent qu'une seule chose: être dévorés.

Les parents

Les parents fidèles à Toungouska endurent très difficilement leur apparence humaine forcée et font tout pour passer le plus de temps possible sous forme draconique partielle ou totale. Leur emploi du temps est donc particulièrement étudié pour que de grandes plages horaires soient réservées au repos, et pas obligatoirement la nuit.

Il faut aussi signaler que le grand-père est quelque peu agressif envers ses enfants et petits-enfants lorsque ceux-ci se présentent à lui sous forme humaine. Il n'ignore pas que leur forme naturelle est celle d'un être humain, mais cela n'empêche pas qu'il en soit proprement dégoûté. Dans le même ordre d'idée, et pour ne pas risquer de le vexer, il est bon de lui demander un rendez-vous en s'étant préalablement occupé de lui amener un ou plusieurs humains à manger, histoire de calmer son appétit toujours éveillé et sa mauvaise humeur légendaire.

Les parents rebelles sont rares et sont le plus souvent des individus qui n'ont pas voulu tuer leurs partenaires sexuels en temps voulu. Ils choisissent ainsi volontairement la voie de la fuite perpétuelle, celle qui ne s'arrête que le jour de leur mort. Ces rebelles sont donc pourchassés et tués lorsqu'ils sont rencontrés par des dragons blancs fidèles et vivent ainsi dans la peur du lendemain. Paradoxalement, ces fugitifs ne sont pas bien accueillis par les autres races, la réputation de cruauté de leur race les suivant de la même façon.

Leur espérance de vie n'est donc pas énorme puisqu'ils sont chassés d'un côté et méprisés de l'autre. Seuls les humains peuvent, avec leurs lois et leurs forces de l'ordre, les aider à survivre un peu plus longtemps. Mais jamais assez longtemps à leur goût.

Les enfants

Les enfants dragons blancs sont en tout point semblables à leurs parents, à ceci près qu'ils détestent encore plus la race humaine et sont donc encore plus mal dans leur peau. N'oublions pas que ce sont les moins humains de tous. Ils haïssent la société dans laquelle ils vivent même s'ils sont rares à la quitter définitivement. Ils sont trop faibles pour vivre seuls dans la nature la plus sauvage et trop puissants pour rester au milieu des humains sans déclencher de véritables massacres.

Qu'ils soient appelés terroristes, tueurs psychopathes, tyrans ou criminels de guerre, ces individus tentent de trouver dans le meurtre une façon d'échapper à leur propre nature humaine. Ce sont des êtres déracinés qui sont finalement plus à plaindre qu'à blâmer. Certains trouvent même dans le suicide la porte de sortie qu'ils cherchent désespérément.

Les enfants rebelles sont, pour la plupart, pacifistes. Ils sont issus d'accouplements entre humains et dragons blancs et sont presque tous des enfants de parents ayant renié leur nature criminelle. Ils tentent de se fondre dans la population humaine au mieux de leurs possibilités et tentent par-dessus tout d'échapper aux dragons blancs fidèles qui les recherchent. Il leur arrive aussi d'avoir des bouffées de violence, moments où ils ne se contrôlent plus et où leurs instincts les plus primaires tendent à leur faire prendre les humains pour de la nourriture sur pied prête à l'emploi. Cela crée des longues périodes d'amnésie durant lesquelles les dragons qui en sont victimes redeviennent des prédateurs sans pitié.

Certains dragons blancs qui revendiquent leur nature humaine ne sont pas aussi pacifistes et luttent activement contre les dragons fidèles. Ce sont de véritables chasseurs de monstres qui renient totalement leur nature draconique et qui, de ce fait, oublient petit à petit leurs pouvoirs innés et la magie dont ils peuvent être détenteurs. Ils refusent de participer à des gestalts et ne s'allient qu'avec d'autres êtres humains normaux. Ce sont des guerriers farouches qui possèdent une hargne et une ferveur à faire pâlir le pire des dragons extrémistes. Ils sont évités par presque toutes les sortes de dragons, sauf les dorés qui voient en eux des pions très faciles à manipuler et à faire intervenir lorsque l'on a besoin d'une puissance de feu non négligeable.

Ces groupes armés utilisent plus généralement des armes technologiques de destruction massive, les lance-roquettes anti-char et les lance-flammes étant tout de même plus efficaces contre des dragons adultes qu'une vulgaire épée, même si c'est plus sympathique question look. Autant dire qu'avec un tel équipement, ces individus sont plus généralement efficaces en milieu rural, là où les explosions ne risquent pas d'attirer l'attention des curieux. De toute façon, les dragons blancs n'aimant pas plus qu'eux la compagnie des humains, ils ont souvent l'occasion de les combattre à l'abri des regards indiscrets.

Vincent de Richaud, amateur d'art et critique de cinéma très connu des milieux branchés de Paris n'est autre qu'un des plus célèbres chasseurs de dragons blancs de France. Issu d'une mère dragon blanc et d'un père militaire, il passe tous ses congés à chasser les membres de sa famille. Il organise des battues dans les régions les plus sauvages et tuit ses adversaires à l'aide d'un fusil à lunette qu'il a baptisé « Saint-Georges ». Il utilise, pour percer les plaques d'armure et les écailles de ses adversaires, des balles explosives très coûteuses créées sur mesure par un artisan armurier suisse de renom. Ses partenaires de chasse sont des êtres humains embrigadés par ses soins et qui ne vivent que dans le but de combattre, un jour, le grand dragon blanc. Il faut noter que ses camarades de chasse ignorent la nature exacte de Vincent.

Priska Dimitrov était l'une des petites-filles les plus proches de Toungouska. Elle vénérât son grand-père comme une sorte de dieu et le servait au mieux de ses possibilités. Elle devint rebelle lorsque son enfant, révolté d'avoir mangé la viande issue du corps même de son père, prit la fuite dans la steppe sibérienne. Elle passa trois semaines à le chercher et finit par tomber sur un petit cadavre froid comme la glace et mort comme la pierre. Son chagrin fut

tellement immense qu'elle finit par renier les préceptes du grand dragon blanc et pris la fuite. Priska est l'un des rares dragons rebelles à n'avoir jamais subi le courroux de Toungouska. Certains pensent que le grand-père avait pour elle un amour qui dépassait celui dont pouvaient bénéficier tous les autres. Ainsi, le grand dragon blanc serait capable d'éprouver des sentiments et de connaître la pitié.

Relations familiales

Tous les dragons blancs fidèles aux préceptes du grand dragon s'entendent à merveille et ont même la saine habitude de s'entraider chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Bien sûr, cela ne simplifie pas la tâche de ceux qui leur en veulent et cela incite les autres races draconiques à se croire chassées de ce petit groupe fermé.

Par contre, s'il y a bien quelque chose que les dragons blancs ne supportent pas, c'est de s'accoupler avec des êtres humains. Ils y sont bien obligés, car un jeune issu d'une relation entre un dragon et un reptile tout ce qu'il y a de plus normal est toujours voué à devenir un enfant certes physiquement développé mais aussi beaucoup moins intelligent que ses petits camarades.

Ils font donc tout naturellement contre mauvaise fortune bon coeur et s'acharnent à tuer leur partenaire une fois l'enfant mis au monde, dans le cas d'un partenaire féminin ou dès la fécondation effectuée, dans le cas d'un partenaire masculin. Il arrive même que le corps du père ou de la mère soit conservé bien au frais dans le but d'être dévoré rituellement par l'enfant lors de son premier repas. De telles pratiques existent quelquefois chez des wyverns particulièrement violentes mais chez aucun autre type de dragon.

Relations extérieures

Il est évident que Gwellarion et Toungouska sont très proches l'un de l'autre, bien que ce dernier soit bien trop extrémiste et expéditif au goût de la grande wyvern. Ils partagent au moins le même intérêt pour le combat physique et pour la viande humaine, ce qui n'est déjà pas si mal.

Les dragons dorés et argentés détestent Toungouska et tentent continuellement de lui mettre des bâtons dans les roues, quel que soit le plan qu'il est en train de concocter, estimant qu'il sera par principe en désaccord avec leur morale. Des échauffourées assez graves illustrent toutes leurs réunions, altercations qui se terminent même quelquefois dans le sang, Toungouska ayant horreur d'avoir le dessous, aussi bien mentalement que physiquement.

En fait, et c'est ce qui est étrange, le grand dragon blanc est un véritable ange avec tous les types de dragons, si tant est qu'ils suivent avec plus ou moins de ferveur l'idéologie draconique primaire qui fait d'eux une race supérieure. Bien que renié par de nombreux enfants, le concept qui veut que la race des dragons soit supérieure à toute autre est bien vivace chez de nombreux individus et c'est parmi eux justement que Toungouska recrute le plus souvent.

Tout dragon, renégat ou non, qui aurait des problèmes avec les lois ou les institutions humaines, peut disposer d'une aide momentanée ou prolongée de la part des dragons blancs de toutes les générations. C'est toujours bon à prendre, même si cette aide est quelquefois trop brutale pour que l'on puisse l'accepter sans regrets.

Toungouska

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à

tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Tougouska ?

Seulement s'ils se rendent dans sa tanière.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Toujours sous forme draconique.

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

Il les prendra toujours, au départ, pour un petit déjeuner facile. Il changera d'attitude dès que le dragon du groupe prouvera qu'il fait partie de la famille. Les êtres magiques seront tués s'ils ne sont pas accompagnés d'un dragon.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Le plus souvent lorsqu'on l'énervé. Il combattra à l'aide de ces armes naturelles, prenant bien soin de dévorer chaque attaquant avant d'en frapper un suivant.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Tougouska n'aidera les joueurs que s'ils se sont préalablement munis d'un cadeau. Cette offrande devra prendre la forme d'un ou plusieurs êtres humains que le grand dragon blanc dévorera sous leurs yeux. Il les aidera ensuite si leur réaction vis-à-vis de cette boucherie n'a pas été trop négative.

Dragons Bleus

Description physique

Le grand-père : Le grand dragon bleu mesure vingt-quatre mètres de long pour une envergure de vingt mètres. Il pèse dix-neuf tonnes et ses écailles bleutées couvrent entièrement son corps. Particulièrement polie, la peau d'Athabaska reflète généralement la lumière, lui donnant une apparence féerique en désaccord avec la forme générale de l'individu. Ses griffes sont blanches et aiguisées alors que les crocs de sa bouche sont d'un bleu profond. Le dragon bleu possède deux glandes spéciales placées au fond de la gorge qui génèrent un fort courant électrique dont il se sert pour sonner ses victimes. Ces deux grandes canines servent de conducteurs pour l'électricité ainsi produite, qui se régénère de la même façon que celle des torpilles. Le dragon bleu est très intelligent et particulièrement curieux. Malgré son apparence très physique, il reste un individu intellectuel et sa musculature s'en ressent légèrement. Les longues heures passées à étudier les appareils construits par les humains l'ont même pourvu d'un certain embonpoint. Les arcs électriques produits involontairement par le dragon entre ses dents lorsqu'il entre dans une colère noire sont particulièrement visibles et ont la plupart du temps un effet dissuasif pour tout individu qui déciderait d'attaquer Athabaska.



Les parents : Les parents dragons sont beaucoup plus lestes que leur père. Ils mesurent environ douze mètres pour un poids de huit tonnes et leur envergure atteint dix mètres. Leur couleur est légèrement plus vive que celle de leur père, certaines écailles ayant l'apparence de véritables miroirs. Le générateur électrique est toujours très développé et les dragons de cette génération tendent à l'utiliser plus souvent comme mode d'attaque.

Les enfants : Les enfants dragons bleus mesurent environ cinq mètres et pèsent trois tonnes. Leur envergure est de cinq mètres et leur couleur va du bleu clair au blanc, surtout sur les parties les moins protégées, le cou et le ventre par exemple. Le dos est couvert de plaques qui font office de miroir et donnent à la créature une apparence encore plus féerique. Leur générateur électrique est peu puissant mais les dragons bleus de cet âge en font grand usage, presque chaque fois qu'ils sont confrontés à des adversaires à l'attitude agressive.

Le grand-père

Athabaska vit dans une superbe villa entourée d'un parc immense, entre San Diego et San Francisco, au plein cœur de Silicon Valley. C'est un fanatique de toutes les technologies de pointe et son lieu d'habitation est un véritable entrepôt où sont entassés, prêts à fonctionner, tous les appareils possibles et imaginables. Non seulement le dragon bleu les achète mais qui plus est, les utilise. Il peut tout analyser, décortiquer, étudier, tout en recevant toutes les émissions radio du monde entier. Il possède même un relais satellite qui lui permet de capter toutes les chaînes de télévision du monde. Grand zappeur devant l'Eternel, il passe plus de douze heures par jour devant ses divers postes de télévision et enregistre en permanence les émissions importantes à l'aide d'une batterie de trente magnétoscopes.

Même s'il fait de la communication son cheval de bataille, il est tout autant intéressé par l'armement, les moyens de transport et les progrès de la médecine. Ses fils fidèles noyautent la plupart des grandes sociétés américaines et japonaises mais n'utilisent pas leurs connaissances pour causer des dommages à ces entreprises. Ils sont en fait uniquement observateurs et se contentent d'enregistrer les informations et de les transmettre à leur père. Ce



dernier en profite pour tester tous les appareils créés et souvent pas très au point. Bien qu'adorant toutes les nouvelles techniques, il préfère de loin les premiers univers virtuels et les performances des derniers ordinateurs que la puissance destructrice du dernier missile sol-sol américain.

Lorsqu'il prend forme humaine, Athabaska n'est pas du tout l'archétype du savant fou. C'est un être humain de sexe masculin, grand et brun, dont les petites lunettes sont en désaccord total avec sa carrure d'athlète. Son oeil vif et ses réflexions pertinentes augmentent encore son charisme qui n'est pourtant plus à démontrer.

Athabaska est assez hostile à la magie draconique, trouvant que c'est une science pas assez facilement contrôlable et quantifiable. Il serait, à la limite, plus attiré par les technomanciens si leurs pratiques n'impliquant pas la mort d'autres dragons, chose qu'il refuse par-dessus tout. Il considère, comme certains enfants dragons, que la magie est une science mais n'a pas les moyens de l'étudier à loisir. Les diverses études poussées qu'il a entreprises sur le sujet se sont toujours soldées par des échecs, la Mana jouant en quelque sorte au chat et à la souris avec les instruments de mesure. Cette quasi-impossibilité à contrôler et à quantifier la Mana a poussé Athabaska à la haïr au plus haut point. Il faut dire que le grand dragon bleu est très mauvais joueur.

D'un caractère très neutre, Athabaska arrive toutefois à s'énervé dans de très rares cas. Sa mâchoire électrifiée devient alors une arme très dangereuse dont il se sert de plusieurs façons. La première consiste à maintenir son adversaire dans sa bouche tout en générant un fort courant électrique. Les dommages causés sont graves et généralement permanents, en particulier pour les neurones de la proie. L'autre utilisation de son générateur électrique est tout aussi violente mais moins cruelle. Le grand dragon se contente de donner de violents coups de tête tout en générant un potentiel électrique avoisinant les soixante-dix mille volts. Le résultat est une sorte de gigantesque coup de poing qui projette la victime en arrière de plusieurs mètres et qui l'assomme aussi le plus souvent. Cette forme d'attaque est souvent utilisée par Athabaska lorsqu'il s'énervé contre un objet technologique et cela a pour conséquence de détruire entièrement l'objet en question.

Certains supposent que le grand dragon bleu est un hypocrite fini et que sa prétendue neutralité n'est qu'une belle façade. Si ces dires sont vrais, ajoutons qu'il est alors d'une discrétion et d'une ruse immenses. Tromper ses douze frères pendant toutes ces années de vie commune n'est tout de même pas chose aisée.

Le crime

Athabaska est l'un des rares dragons à aller toujours de l'avant plutôt que de se tourner en permanence vers le passé. Il n'accuse personne, admettant simplement quelquefois que, qui que soit le criminel, c'est une erreur de jeunesse et que si la technologie médicale des dragons avait été supérieure, tout cela ne serait pas arrivé.

Le dragon céleste n'aime pas le dragon bleu, estimant qu'il est hautain et hypocrite. Il lance régulièrement des nouveaux-nés contre lui, aucun n'ayant pour l'instant réussi à l'approcher ne serait-ce qu'à quelques mètres. Athabaska estime que les griefs de son père sont dus à son chagrin et ne lui en veut pas, tout du moins officiellement. Il possède néanmoins des groupes de dragons puissants, ce qui est très rare, dont le rôle est simplement d'éliminer tous les nouveaux-nés qu'ils seraient amenés à rencontrer. L'une de ces unités se charge de protéger en permanence le grand dragon et plus généralement sa propriété à Silicon Valley.

Les parents

Qu'ils soient fidèles ou rebelles, les parents dragons bleus ont presque tous hérité du caractère neutre de leur père. Ils sont pour la plupart bienveillants, essayant toujours de ménager la chèvre et le chou, faisant tout pour ne pas causer de dommages physiques ou moraux aux

autres membres de la famille, au sens large du terme puisque cela inclut tous les dragons vivants sur Terre.

Passionnés de technologie, ils amassent les connaissances dans le simple but de développer leur intellect ou plus généralement afin de transmettre ces informations à leur père. Même si la théorie est importante, ils sont aussi fervents utilisateurs de tout ce que le vingtième siècle a pu apporter à la technique.

Certains parents rebelles travaillent pour leur compte, ou plutôt pour celui de certaines sociétés humaines très performantes. Oubliant leur vraie famille, de tels individus trouvent dans leur métier l'équivalent des services qu'ils rendaient à leur père. Il s'avère que ces dragons sont de plus en plus liés aux humains avec qui ils font équipe et qu'ils considèrent leur travail comme une fin en soi, refusant de faire quoi que ce soit qui puisse empêcher leur société de se développer. On pense que ce sont les techniques de gestion du personnel qui sont à l'origine de certaines de ces rebellions, le dragon trouvant là une nouvelle famille plus accessible que la sienne.

Qu'ils soient rebelles ou non, les parents dragons de ce type sont presque aussi hermétiques à la magie que leur père. Certains luttent même activement contre les technomanciens et font tout ce qui est en leur pouvoir pour réduire le plus possible le potentiel de Mana de la Terre. Les plus extrémistes, le plus souvent des rebelles, vont même jusqu'à tuer les dragons magiciens les plus influents et les plus hostiles à la technologie.

Les enfants

Les enfants fidèles n'ont pas besoin d'être décrits en détail puisqu'ils sont très proches de leurs parents et de leur grand-père. Ils vivent pour et par leur famille, n'agissant que lorsque cela est bénéfique à l'un d'entre eux.

La plupart des enfants voient en la magie, à la différence de leurs parents, une nouvelle forme de science qui ne demande qu'à être étudiée et maîtrisée au même titre que toutes les autres. Des travaux poussés sur le sujet sont en cours mais les progrès sont lents et les résultats rares et surtout aléatoires. La Mana semble en fait très hostile à toute forme d'étude rigoureuse. Elle est à la technologie ce que le chaos est à l'ordre.

Les enfants sont victimes de trois types de rébellion, la première, très commune, étant celle qui frappe le plus souvent les parents. Elle oblige les enfants à quitter leur famille d'origine pour pouvoir servir avec encore plus de zèle celle qui les a adoptés, c'est-à-dire leur entreprise.

Le deuxième type de rébellion est plus étrange. Certains enfants, horrifiés par on ne sait quels excès, préfèrent quitter leur famille et vivre de façon beaucoup plus naturelle, prônant avec force le retour aux sources et la vie en pleine nature. Ils vivent en parfaite harmonie avec la Terre et sont souvent le centre de gestalts très puissants. Ce sont, pour la plupart, des utilisateurs fervents de magie draconique. Ils tentent ainsi de compenser leur manque de support logistique matériel par le pouvoir de l'esprit.

Le troisième type de rébellion est une version plus poussée de la précédente. Elle incite ceux qui y sont sensibles à détruire toute forme de technologie avancée. Ils sont les plus primitifs et les plus portés sur la magie draconique. Ils vivent de façon très simple et sont pour la plupart réfugiés dans les régions les plus reculées de la Terre. Lorsque l'envie leur en prend, ils se regroupent en clans terroristes et vont semer la mort et la destruction dans les régions plus avancées. Leurs actions ne sont que très rarement coordonnées, bien que certains serpents à plumes agissent souvent comme gourous pour ces fanatiques. Ils se servent d'eux pour les interventions les plus musclées et les moins médiatiques, laissant aux dragons bleus la gloire de se justifier au cas où l'opération tourne mal.

Nasir Doumi était un soudanais fanatique de la technologie, jusqu'au jour où un de ses amis le plus proche s'est tué en faisant l'essai d'un tout nouveau type d'avion. Le choc moral a été

si dur que Nasir est immédiatement devenu rebelle après avoir pillé et détruit les locaux de l'entreprise où il travaillait. Il s'est ensuite réfugié en Somalie où il a pris fait et cause pour la population locale, luttant avec ses maigres pouvoirs magiques glanés en chemin contre les véhicules légèrement blindés des Technicals, oeuvrant ainsi pour le retour à la nature de la façon la plus violente.

Grégoire Maibraud, scientifique dans une entreprise française d'électronique, est devenu rebelle le jour où il a refusé de donner à son père les informations ayant trait à ses récents travaux. Après avoir essuyé plusieurs refus, le père a très légèrement menacé son fils et ce dernier a réagi très violemment. Après l'avoir tué et avoir camouflé son crime en suicide, il s'est totalement investi dans son travail, tentant d'oublier sa vraie nature et ses liens de sang avec celui qu'il déteste au plus haut point: son propre père.

Relations familiales

Athabaska est particulièrement tolérant et n'a jamais cherché à causer de tort à ses enfants rebelles. Il regrette simplement qu'ils aient quitté la famille et ressent ces départs avec plus de tristesse que de haine. Il méprise royalement les dragons qui choisissent la voie primitive et ne déteste que les plus extrémistes, ceux qui détruisent la technologie, estimant qu'ils vont totalement à l'encontre de l'intérêt de la famille.

Dans ce cas, même s'il les déteste, il n'agira jamais directement contre eux, laissant le soin à ses enfants les plus fidèles de faire le sale travail et gardant ainsi son image de neutralité totale.

Le grand dragon bleu propose aussi à des membres de sa famille des cours particuliers qui lui permettent à la fois d'enseigner ce qu'il sait et de s'assurer que les dragons qui le servent ne sont pas trop débiles. Il est certain que la totalité des dragons bleus voudraient bien pouvoir profiter de ces cours mais les places y sont chères, le grand dragon bleu n'ayant jamais plus d'un cours par jour, et pas plus de cinq cours par semaine.

Relations extérieures

Athabaska étant le seul dragon de sa génération à avoir entièrement appréhendé les nouvelles techniques humaines, c'est vers lui que les individus plus primitifs viennent chercher conseil lorsque cela les dépasse. Il s'entend aussi très bien avec les dragons verts et asiatiques avec qui il échange connaissances et anecdotes.

Considéré comme neutre par tous les dragons, Athabaska est souvent utilisé par ces derniers comme négociateur lorsque les crises familiales atteignent des limites graves. C'est lui qui, par exemple, a toujours empêché Gwellarion et Gupta de se battre, les deux ayant toujours eu envie de savoir qui était le plus puissant physiquement. Il garde cependant une préférence évidente pour Gupta, trouvant Gwellarion trop primitif à son goût.

Tous les dragons portés sur la magie voient en Athabaska un adversaire potentiel puisqu'il est de notoriété publique que le dragon bleu agit le plus souvent contre les intérêts des magiciens, qu'ils soient humains, êtres magiques ou dragons. Le conflit n'est pas une guerre ouverte mais plutôt une partie de bras de fer entre les deux parties, chacune attendant d'avoir assez de puissance pour dominer l'autre, pas obligatoirement militairement.

Athabaska

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Athabaska ?

S'ils se rendent chez lui, s'ils contrecarrent ses plans ou s'ils mettent la main sur une technologie de pointe. Dans tous les milieux scientifiques du monde, les ramifications de l'empire d'Athabaska lui permettent de connaître les actions de tous les jeunes dragons qui s'y trouvent.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Toujours sous forme humaine, celle d'un être humain baraqué et particulièrement intelligent. Ses petites lunettes lui permettent de passer pour beaucoup plus timide qu'il ne l'est en réalité.

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

Il sera toujours curieux d'apprendre quelque chose de la part des joueurs, mais sera particulièrement dérangé par un individu qui le prendra de haut. Il accordera autant d'importance à un être magique qu'à un dragon.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il ne se bat que pour se défendre mais utilise toujours des armes technologiques "dernier cri". Il en transporte d'ailleurs toujours une grande quantité lorsqu'il se déplace sur le sol américain, réduisant cet équipement au strict minimum dans les pays où les armes ne sont pas en vente libre.

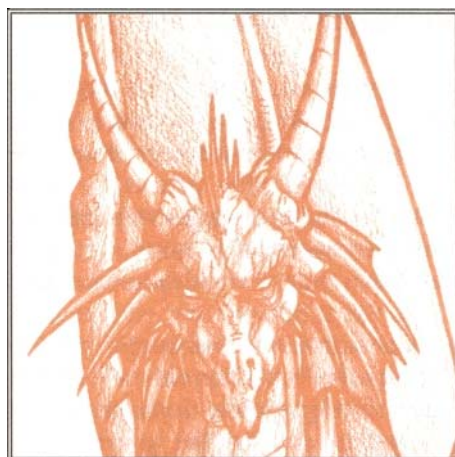
Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Athabaska prendra toujours la peine d'aider les joueurs si ces derniers lui offrent quelque chose en échange. Ce petit "quelque chose" peut simplement être un sympathique gadget Made in Taïwan mais aussi un secret jalousement gardé par une entreprise que ne contrôle pas le grand-père. Bien entendu, l'aide fournie sera proportionnelle à l'offre faite par les joueurs. Toujours curieux, Athabaska est comme un enfant devant son cadeau de Noël lorsqu'on lui présente un nouvel objet technologique. Mais attention, ses connaissances en la matière font qu'il n'appréciera pas du tout un cadeau datant de quelques mois. La nouveauté reste le maître mot de ce qui l'intéresse.

Dragons Dorés

Description physique

Le grand-père : Le grand dragon doré mesure environ vingt-cinq mètres pour une envergure de vingt-deux mètres. Sa hauteur au garrot est de quatre mètres. Il pèse quinze tonnes et sa peau est couverte de grosses écailles dorées du plus bel effet. Sa tête massive est garnie de nombreuses pointes osseuses qui lui donnent un air plutôt patibulaire. Ses membres sont épais et ses pattes possèdent de grosses griffes légèrement contondantes. Son abdomen et le dessous de son cou sont d'un jaune pâle alors que ses écailles sont beaucoup plus vives. Sa queue, large et relativement courte,



possède à son extrémité plusieurs excroissances osseuses qui agissent comme une sorte de massue en combat rapproché. Malgré cette description quelque peu horripilante, le grand dragon doré parle d'une voix calme et posée, détachant avec soin chaque syllabe comme s'il tenait à ce que tous ses interlocuteurs le comprennent bien. Lorsqu'il est en colère, le dragon doré utilise un renflement spécial situé dans sa bouche qui lui permet de créer un son assourdissant, propre à faire peur à de nombreux ennemis.

Les parents : Les parents ont une apparence identique à leur père, la massue osseuse du bout de la queue en moins. Ils ne mesurent jamais plus de douze mètres et leur envergure ne dépasse jamais dix mètres. Leur poids moyen est de six tonnes. L'effet effrayant créé par l'air sortant de la bouche lorsqu'ils sont en colère est beaucoup moins efficace que celui du grand-père.

Les enfants : Les enfants sont des copies quasi conformes de leurs parents, le dispositif sonore en moins. Ils mesurent généralement cinq mètres pour une envergure de cinq mètres et pèsent environ deux tonnes et demie. Ils ne possèdent aucun pouvoir sonore.

Le grand-père

Ancyte, le grand dragon doré réside habituellement au cœur du désert de Syrie, dans les ruines de Palmyre. Il y vit le plus souvent sous la forme d'un ermite qui guide quelquefois les touristes dans les dédales de l'ancienne Tadmor. Il n'adopte sa forme naturelle draconique que lorsqu'il doit être confronté à d'autres dragons ou lorsqu'il compte se battre.

Pacifiste convaincu, il tente toujours de régler ses problèmes à l'amiable, préférant de loin faire des concessions que d'avoir besoin de prouver à tous sa force physique. Il est le principal défenseur des êtres humains sur Terre et les considère comme des alliés fidèles et respectueux. Non seulement il fait tout pour les aider, mais en plus il se plaît à se mêler à eux, juste pour bien s'imprégner de leur mode de vie. Il est particulièrement affable avec les enfants qu'il adore et passe son temps à leurs raconter des histoires merveilleuses où les dragons ne sont jamais de gros monstres méchants, bardés de griffes et de dents.

Bien que ses diverses aides humanitaires dans le monde entier aient l'air un peu aléatoire, il est fréquent que les autres dragons y voient des tentatives d'inhibition dans leurs affaires. Il faut bien dire que ce n'est peut-être pas si faux que ça, les intérêts d'Ancyte étant le plus souvent contraires à ceux de ses autres frères.

De sa retraite désertique, Ancyte contrôle plus ou moins directement de nombreuses associations humanitaires dont les buts sont aussi variés que leurs moyens. On trouve ainsi pêle-mêle une association pour la protection de la nature, une succursale de l'UNICEF, des ligues de recherches contre le sida ainsi que de nombreux groupuscules écologiques.



Bien que conscient du danger que représente l'industrialisation à outrance, les problèmes purement écologiques lui passent un peu au-dessus de la tête et il préfère de loin laisser au serpent à plumes ce travail de longue haleine. Il entretient avec lui des relations distantes mais fraternelles, même s'il pense qu'il est plus important de faire prendre conscience aux humains de l'intérêt de sauver la nature plutôt que de les forcer à le faire.

Même s'il n'entend rien à l'économie, ses différentes associations coûtent cher sans rien rapporter et ses principaux enfants dirigent tous des sociétés qui permettent de dégager des bénéfices suffisants pour fournir les sommes nécessaires aux actions de grande envergure lancées fréquemment par le grand-père.

Les guerres et les massacres d'innocents le mettent toujours dans une colère folle, même s'il ne combat presque jamais physiquement. Son souffle très puissant et particulièrement sonore reste pour lui l'arme la plus facile à utiliser puisqu'elle ne provoque aucun dommage physique permanent.

Même si les êtres magiques sont très clairement différents des humains normaux, Ancyte ne fait aucune différence entre les deux et est d'ailleurs membre d'un gestalt qui comprend quelques uns des êtres magiques les plus puissants et les plus pacifistes de tous. Il considère ces signes comme faisant partie de la nature humaine et ne cherche en aucun cas à modifier leur fréquence. En théorie, il serait tout de même d'accord pour que les êtres magiques soient plus nombreux, mais n'agira jamais directement pour cela.

Le crime

Ancyte n'accorde aucune importance aux accusations portées par le dragon asiatique à son encontre et se contente de jouer les indifférents pour que tous se rendent compte du ridicule de la théorie. En effet, comment l'un des dragons les plus gentils de la famille pourrait être mêlé à ce crime horrible ?

Cette accusation est doublement ridicule car il est de notoriété publique qu'avant leur sommeil forcé de plusieurs millions d'années, le dragon doré était le plus sympathique et le plus serviable de tous. Il s'est en effet légèrement désolidarisé de cette attitude altruiste envers ses frères, trouvant que les humains avaient beaucoup plus besoin de lui que ses frères maintenant adultes.

Le dragon céleste, de son côté, se contente de continuer à enquêter sur le compte d'Ancyte, histoire de voir si tout est aussi joli qu'il y paraît.

Jusqu'à présent, il n'a rien trouvé à redire et garde une confiance relative envers cet enfant qui reste très proche de lui. Il ne comprend cependant pas son intérêt pour les êtres humains en tant que créatures intelligentes et continue à penser que ce sont de sympathiques jouets faciles à manipuler.

Les parents

La plupart des parents dragons restent aux ordres du grand dragon doré, surtout parce que les ordres en question ne sont jamais très difficiles à suivre et aussi parce que le dragon doré fait une confiance aveugle à ses alliés. Cela ne veut pas dire qu'on peut lui marcher sur les pieds sans qu'il réagisse, son attitude envers les traîtres étant beaucoup moins sympathique que ne pourrait le laisser croire ses principes de vie pacifistes.

Ce sont les principaux parents dragons les plus puissants qui dirigent les associations patronnées par Ancyte, non sans posséder çà et là diverses sociétés dont le but est de fournir de l'argent pour continuer à faire vivre les associations les plus gourmandes pécuniairement. Ces dragons sont souvent d'habiles diplomates et de subtils économistes qui savent faire fructifier les sommes d'argent qu'on leur confie. Inutile de vous dire qu'il est fréquent que ces sociétés soient amenées à combattre économiquement celles qui sont contrôlées par

d'autres types de dragons. Ces guerres économiques sont cruelles car s'ils refusent la violence physique, les dragons dorés sont tenaces et particulièrement durs en affaire.

Aimant la compagnie des humains, les dragons dorés possèdent très souvent des gestalts qui leur permettent de garder un cercle de connaissances varié avec qui ils entretiennent de très bonnes relations. Ceux qui ne possèdent pas de gestalts préfèrent généralement la compagnie d'être humains normaux, qui sont plus généralement moins prompts à changer brusquement d'attitude au cas où ils apprendraient la vraie nature de leur compagnon.

Les dragons dorés de cette génération n'adoptent presque jamais leur forme draconique, la trouvant laide et bien peu en accord avec leurs préceptes pacifistes. Ils gardent donc le plus souvent possible leur forme humaine et s'assurent toujours qu'elle rayonne de bonté et de générosité.

Les dragons qui travaillent plutôt en arrière-plan préfèrent les métiers qui leur permettent d'obtenir de grosses sommes d'argent avec facilité, comme chef d'entreprise ou haut responsable d'une banque. Ceux qui agissent sur le terrain utilisent une couverture bien plus humble, de nombreux dragons dorés étant d'ailleurs des hommes d'église de faible statut. Côté technologie, les premiers aiment s'entourer du matériel dernier cri tandis que les autres préfèrent les objets plus rustiques.

Les quelques parents rebelles sont ceux qui pensent que la protection des humains passe par la destruction massive des dragons dits « maléfiques ». Bien entendu, Ancyte ne souhaite pas arriver à ce genre de pratiques guerrières, laissant aux plus violents le soin de se massacrer entre eux. Quoi qu'il en soit, ces parents rebelles sont reniés par leur père mais n'encourent aucun risque de poursuite, si ce n'est de la part de la famille des dragons tués, et cela reste un problème assez important pour qu'Ancyte n'ajoute pas encore sur leurs épaules une charge supplémentaire.

Même si seuls les rebelles ont une attitude particulièrement agressive, tous les parents dragons de ce type n'ont pas l'attitude pacifiste de leur père et ne dédaignent pas à combattre pour la bonne cause lorsque le besoin s'en fait sentir. Evidemment, ces combats n'ont lieu qu'entre dragons, les individus dorés estimant qu'il serait trop facile de frapper un être humain, aussi violent et cruel soit-il. Cela ne les empêche pas, quelquefois, de fournir des armes ou des conseils à des êtres humains pour qu'ils puissent se défendre contre leurs adversaires, n'intervenant eux-mêmes que comme conseillers.

Les enfants

Chez les enfants aussi, la fidélité est de rigueur, les rebelles étant tout aussi rares que chez les parents. Mais qu'à cela ne tienne, il est évident que les exceptions existent et que tous les goûts sont dans la nature, au moins en matière de sauvegarde de la race humaine.

Les enfants fidèles utilisent les mêmes couvertures que leurs parents, préférant de loin prendre le rôle de curés de campagne plutôt que d'hommes politiques dont l'attitude humaniste est médiatisée à outrance. A la différence des parents, ces deux types de dragons aiment à utiliser le matériel d'aujourd'hui, en particulier tout ce qui peut permettre de médiatiser leurs actions.

Les rebelles les plus courants sont ceux qui voient dans la violence un bon moyen de rendre un peu plus de liberté aux opprimés. Cela signifie poser des bombes, assassiner des personnages importants, le tout pour la bonne cause bien entendu. Le grand dragon doré est parfaitement hostile à ce genre de débordements et ne cautionnera en aucun cas un enfant responsable de tels actes même si, il faut bien le dire, il est quelquefois plus pratique d'avoir un ennemi mort que vivant.

Il existe aussi, mais ils sont rares, des dragons dorés qui vont totalement à l'encontre des préceptes de leur grand-père et qui deviennent des tueurs en série ou des criminels sans aucune conscience. On ne sait pas si c'est pour choquer leur grand-père ou simplement parce

que leur mentalité est réellement différente, le fait est que ce genre d'individus entache considérablement la bonté naturelle des autres. Heureusement pour eux, les dragons dorés étant pacifistes, les représailles ne viendront certainement pas des leurs, la justice humaine se chargeant, la plupart du temps, de régler ce léger problème.

Quelques autres rebelles se contentent de mépriser royalement les êtres humains, préférant vivre une vie simple et égoïste, loin des opérations médiatiques de leurs parents. Ces individus sont relativement bien vus de la part des autres dragons dorés, ces derniers jugeant qu'il sera toujours temps pour eux de revenir dans le droit chemin le moment venu.

Jim Duhem, dragon doré rebelle et tueur en série est responsable de la mort de plus de trente personnes en moins de deux ans. Il est recherché par toutes les polices du Royaume Uni et pense certainement prendre une courte période de repos dans la tanière même de Gwellarion, son héros de toujours. Il aurait même, selon les dernières rumeurs et pour se rapprocher plus encore de son idole, dévoré une partie de ses dernières victimes.

Adrien Marchand, plus connu dans les rangs des dragons dorés sous le surnom "C4", est un terroriste avec un idéal. Il prône la destruction de toutes les centrales nucléaires européennes mais

rechigne à les faire sauter lui-même, sachant qu'il serait idiot de risquer de fissurer les immenses plaques de protection. Il se contente de faire pression sur les différentes entreprises qui les utilisent, n'hésitant pas à tuer lorsque le besoin s'en fait sentir.

Wolf Muller est un dragon doré allemand spécialisé dans la défense des êtres humains possédant des signes magiques. Il se charge de former des réseaux permettant de fournir à tous ceux qui en ont besoin des gestalts ou des partenaires spécifiques afin d'en compléter certains. Il est considéré comme rebelle par Ancyte puisqu'il méprise très légèrement les humains normaux, se rapprochant ainsi plus de la mentalité de Wiesärek avec qui il entretient d'ailleurs de très bons rapports.

Relations familiales

Les relations familiales parmi les dragons dorés sont très bonnes. Elles sont basées sur une confiance mutuelle et sur la poursuite d'un but commun. Les individus qui ne souhaitent plus adopter la mentalité du groupe sont libres de le quitter, mais perdent ainsi toute l'aide qu'il aurait pu leur apporter.

Il faut noter que le pardon est une chose importante pour Ancyte et qu'il est très facile de renouer des liens amicaux avec la famille après s'être éloigné pendant quelque temps de sa doctrine de base. La seule exception reste celle des enfants les plus violents qui sont la plupart du temps répudiés à vie.

Relations extérieures

Très proches des dragons argentés, les dragons dorés s'entendent généralement pour des actions concertées ponctuelles. Les deux types de dragons ont des mentalités différentes mais leur but principal reste la survie de la race humaine, à la différence de nombreux autres qui s'en servent comme des outils, des esclaves ou, pire encore, comme de la nourriture.

Ainsi, les dragons dorés entretiennent des relations plus que tendues avec les dragons noirs et blancs, ainsi qu'avec les wyverns. Ils ne se battent généralement pas directement les uns contre les autres mais utilisent leurs différentes sphères d'influence pour mettre des bâtons dans les roues de leurs frères de sang.

Ancyte

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement

dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Ancyte ?

S'ils veulent défendre les êtres humains. On peut aussi tomber dessus par hasard, car il se change en humain pour vivre à leur façon. C'est le dragon idéal pour donner un coup de pouce aux joueurs dans le pétrin.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Toujours sous forme humaine. Il n'aime pas apparaître sous sa forme naturelle.

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

Relativement bonne s'ils respectent les êtres humains. Il sera distant dans les autres cas.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il combattra si on fait du mal à un ou plusieurs êtres humains. La plupart du temps sous forme humaine. Le combat rituel est le seul moment où il daigne apparaître sous forme draconique.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Oui, toujours de façon subtile, le plus souvent en se faisant passer pour un humain.

Dragons Féeriques

Description physique

Le grand-père : Le grand dragon féérique est très différent de ses frères pour la simple et bonne raison qu'il est de très petite taille. En effet, son envergure ne dépasse pas trente centimètres et sa longueur atteint difficilement un mètre, dont la moitié pour la queue. Son poids est d'environ cinq kilogrammes. Les ailes du dragon féérique sont fragiles et très similaires à celles d'un papillon, presque transparentes par endroits, tandis qu'à d'autres elles brillent de mille couleurs. Le corps du dragon est recouvert de minuscules petites écailles vert clair qui ajoutent encore au look inoffensif de l'ensemble. Les griffes et les mâchoires de la créature sont impressionnantes pour sa taille mais ne servent pas à grand chose en cas de combat au contact, même contre un être humain.



Bien plus agile et lesté que ses frères, le dragon féérique préfère rester en vol stationnaire chaque fois qu'il en a besoin plutôt que de se reposer sur la terre ferme. Pour ses déplacements à longue distance, il suit les courants ascendants chauds qui lui permettent de voler à une très haute altitude sans se fatiguer. Plutôt habitué à vivre des climats tempérés, il réagit très mal aux températures importantes mais supporte sans aucun problème le froid des régions terrestres les plus hostiles. Les mâchoires du dragon féérique génèrent un poison soporifique dont il se sert pour mettre hors d'état de nuire ses victimes.

Les parents : Les parents dragons féériques sont presque de la même taille que leur père, leur queue étant légèrement plus courte. C'est d'ailleurs le seul moyen de les différencier, avec aussi une petite différence dans la beauté des ailes, les parents étant tout de même moins beaux. Le poison généré par les crocs des dragons de cette génération est beaucoup moins efficace.

Les enfants : Les enfants dragons sont légèrement plus petits et ont une queue beaucoup plus courte que celle des générations précédentes. La couleur de leurs ailes est plus terne mais non moins particulièrement variée, ce qui donne à l'ensemble un look beaucoup plus inoffensif que pour la plupart des autres dragons. Les enfants dragons ne pèsent jamais plus de quatre kilogrammes. Les crocs de ce type de dragon ne génèrent aucun poison.

Le grand-père

Wiesärek, le grand dragon féérique est l'un des rares à ne pas disposer de quartier général permanent. Vivant où bon lui semble, au jour le jour, on le trouve quelque part dans les grandes forêts d'Allemagne, du Danemark, de Suède, de Finlande ou de Norvège. Il y vit comme n'importe quel animal sauvage, volant sans aucune violence la nourriture dans les habitations humaines proches de ses lieux de vie.

Ses habitudes alimentaires sont presque uniquement frugivores, bien qu'il aime aussi déguster les pâtisseries et le pollen. Il mange, lorsque les conditions de vie sont difficiles, des fruits secs et des pommes de pin mais n'aime pas ça. Cela le rend particulièrement désagréable et il ne fait pas bon l'importuner en plein hiver, sauf si c'est pour lui offrir à manger.

Vif d'esprit comme de corps, Wiesärek a été le premier à se rendre compte de l'importance qu'avaient les êtres magiques dans le monde des humains. Il a été le premier à prendre en compte leur avis et à ne pas les traiter comme de pâles imitations des dragons. Sa sphère d'influence politique regroupe donc toutes les organisations européennes de protection de la nature, allant même jusqu'à noyauter certaines sectes qui prônent la destruction de toute



technologie et dont le but ultime est le retour à une vie primitive. Le dragon féérique a compris depuis longtemps que seule la technologie pourrait venir à bout de leur magie et a donc décidé, avec l'aide des êtres magiques les plus tolérants, de créer une nouvelle ère d'obscurantisme scientifique, prompt à raviver dans l'esprit des êtres humains leurs terreurs passées. La magie fonctionne d'autant mieux si on y croit.

Wiesärek a poussé la provocation si loin qu'il s'est même joint à un gestalt, prouvant ainsi à tous que l'utilisation de ces objets n'est pas uniquement réservée aux quelques enfants rebelles qui pactisent avec les anciens êtres magiques.

Le dragon féérique a aussi reconnu publiquement que c'est la récolte de la Mana qui a détruit les races magiques terrestres et qu'il fera tout pour que la Terre retrouve le plus rapidement possible son potentiel magique originel. Il sait pertinemment que ce n'est pas possible mais utilise ce discours pour être encore plus proche de ceux dont il a besoin.

Comme on peut le voir, sous des dehors sympathiques, Wiesärek a l'âme d'un politicien véreux et sa doctrine est très souvent teintée d'une démagogie primaire. Il reste tout de même un allié de choix pour ses enfants et petits-enfants qui suivent sa voie, surtout s'ils arrivent à entrer en contact avec lui, ce qui n'est jamais très facile, vu le tempérament vagabond de l'individu.

Particulièrement affable lorsqu'il est de bonne humeur, sa voix est presque toujours légère et guillerette. Il saupoudre ses allocutions de jeux de mots irrésistibles et n'est jamais le dernier à rire d'une bonne blague, même dans les situations les plus critiques. Lorsque, rarement, il s'énervé, ses propos sont chargés de sous-entendus vicieux, même si les calembours sont presque aussi nombreux. Il lui arrive de parler sérieusement mais jamais lorsque c'est vraiment important, son attitude désinvolte lui servant surtout à désarçonner son auditoire et ainsi à arriver plus facilement à ses fins.

Le crime

Wiesärek est resté, pour le grand dragon céleste, l'être le plus gentil et le plus fragile de toute la famille. Tous ceux qui ont essayé de lui prouver le contraire ont eu de gros problèmes, le dragon féérique réagissant toujours comme un enfant et dénonçant à la première occasion le trouble-fête.

On peut tout de même penser que le dragon céleste n'est pas dupe du jeu que Wiesärek joue et qu'il lui prépare un coup à sa façon, l'alliance avec les êtres magiques étant déjà un crime suffisant pour s'attirer les foudres du père.

Le dragon féérique clame son innocence en ce qui concerne le crime de la mère, ce qu'aucun dragon ne vient mettre en doute, Wiesärek s'étant toujours comporté comme un fils modèle jusqu'à leur réveil en 1945, moment où il a pris conscience de sa vraie force, celle de la discrétion et du mensonge.

Les parents

Paradoxalement, les parents dragons de ce type qui répugnent à coopérer avec les êtres magiques sont considérés comme des rebelles à la cause de Wiesärek. Ils n'encourent aucun risque de poursuite mais ne reçoivent plus aucune aide des autres membres de leur famille et en particulier du père lui-même. Ils ne sont pas non plus spécialement bien accueillis par les autres races de dragons qui n'aiment de toute façon pas trop leur race, jugée trop vicieuse par nombre d'entre eux.

Reste aux rebelles à s'allier entre eux, rejetant les êtres magiques et du même coup les gestalts qui sont le symbole de ces alliances jugées contre nature.

Bien que détestant la violence, nombre de parents renégats luttent activement contre les êtres magiques, les détruisant quand ils en rencontrent et faisant tout pour amasser des gestalts afin qu'ils ne soient plus utilisés.

Les parents fidèles ont un comportement particulièrement sympathique avec tous les êtres magiques, qu'ils soient conscients de leur état ou pas, qu'ils soient puissants ou faibles ou encore qu'ils soient hostiles aux dragons ou non. Dans le cas d'humains possédant des signes magiques et l'ignorent, les dragons passent un temps fou à essayer de leur faire prendre conscience de leur état réel. Lorsque les êtres sont hostiles aux dragons en général, les 'capacités de diplomatie des dragons féériques entrent en jeu et ils parviennent le plus souvent à les faire changer d'avis. Lorsque cela s'avère impossible, les dragons se contentent de fichier l'individu, tout en vérifiant bien les personnes avec qui il passe le plus clair de son temps. Les fichiers ainsi formés sont quelquefois revendus aux dragons les plus violents, en échange de services divers: il ne fait donc pas bon être inscrit sur de telles listes.

Les enfants

Les enfants fidèles au grand dragon féérique sont tous délégués à un être humain en particulier. Ce sont eux qui éduquent sa partie magique et qui tentent de lui faire comprendre que c'est celle qui doit prendre le pas sur l'autre. Ils seront tour à tour serviables, autoritaires ou gentils. Ils écouteront les suppliques de leur protégé, essayeront de calmer ses angoisses existentielles et réussiront la plupart du temps à lui faire entendre raison. Ces jeunes dragons sont appelés « Grillons » par leurs parents, puisqu'ils ont quasiment le même rôle que « Jiminy », le personnage de Pinocchio, la voie tracée par ces petites créatures n'étant bien entendu pas celle que les humains normaux voudraient suivre.

Les enfants rebelles sont de deux types et ont des attitudes quasiment inverses mais toujours en rapport avec leur contact direct et fréquent avec les humains possédant des signes magiques.

Les premiers sont ceux qui détestent ces êtres, qu'ils estiment inférieurs et bâtards. Ils passent le plus clair de leur temps à les chasser et à briser les gestalts. Ils ne tuent pratiquement pas, préférant causer le plus de tort possible en gardant les êtres qu'ils martyrisent en vie. Ils peuvent même aller jusqu'à empêcher leurs victimes de se suicider, les obligeant à rester le plus longtemps possible sur Terre afin de souffrir encore plus.

Les seconds sont ceux qui trouvent que l'attitude développée par le grand dragon est très fortement hypocrite et que le simple fait de pousser les êtres magiques à renier leur nature humaine est une injonction bien trop forte dans les affaires humaines. Ces petits dragons jouent donc le rôle de "grillons" auprès des ennemis les plus farouches des dragons féériques, de préférence des wyverns ou des dragons noirs, et tuent tous les serviteurs de Wiesärek qu'ils rencontrent. Quelquefois, ils utilisent un gestalt avec l'aide de plusieurs êtres magiques qui ont une haine quelconque pour les dragons en général et ceux de leur race en particulier. Certains vont même jusqu'à fournir des organes draconiques aux technomanciens de tout bord. Inutile de préciser que ces dragons féériques-là sont pourchassés et tués par quasiment tous les autres, quelle que soit leur race ou leur appartenance.

Ainsi on se souvient de Karlotta Mentger, grande prêtresse des chevaliers de Saint-Michel et chef d'une secte anti-dragons de triste mémoire. Considérée comme complètement folle par les autorités suédoises, elle est restée près de trois ans en prison après avoir attaqué un village qu'elle supposait abriter des dragons cracheurs de feu. Les hautes instances judiciaires l'ont déclarée folle après plus de six mois d'étude. Même si elle n'est pas folle du tout, elle a eu en tout cas le tort de dire tout haut ce que les dragons normaux se contentent de murmurer. Elle a été libérée sur parole en mars 1993.

Thibault Deschamp a eu moins de chance. Passé maître dans la destruction des gestalts, il a malheureusement été attiré vers l'un d'eux alors qu'il s'apprêtait à le détruire. Ce qu'il n'a pas osé faire, un de ses compagnons ne s'en est pas privé et Thibault est devenu fou de chagrin après que l'objet ait été détruit. Après des dizaines de cures de repos, il s'est finalement donné la mort fin 92. Même s'il est rare que les destructeurs de gestalts finissent

leur carrière aussi tristement, leur vie est toujours dangereuse et ils sont en permanence sur le fil du rasoir.

Jennifer Bain, a longtemps été considérée comme une femme asservie et timide au côté de son mari, le célèbre producteur anglais. Ce n'est qu'à sa mort que tous les économistes se sont rendus compte que c'est elle qui téléguidait son mari d'une main de fer. Incapable de gérer ses entreprises sans son aide, il fut ruiné en moins de deux ans. Il tente depuis plusieurs mois de remonter la pente, toujours poursuivi par de nombreux créanciers. On signale aussi que Jennifer faisait partie des rares rebelles qui se prennent d'amitié avec les êtres magiques qu'ils sont censés éduquer et conseiller. Sa mort, dans des conditions mystérieuses, n'a pas fini de faire couler du poison soporifique du côté des dragons féériques.

Relations familiales

À part les quelques membres de son gestalt, le grand dragon féérique n'utilise aucune autorité officielle pour gérer ses serviteurs. Tous semblent agir à leur guise, bien que Wiesärek garde toujours en main quelques cartes qu'il utilise au bon moment. Ainsi, lorsqu'il souhaite utiliser les compétences de tel ou tel membre de sa famille, il le lui demande comme un service, le dragon en question sachant qu'un refus serait synonyme de gros problèmes à plus ou moins longue échéance.

Dans cette ambiance de franche camaraderie, les magouilles les plus sordides sont courantes, chaque dragon essayant d'agir comme son ancêtre, accumulant donc preuves compromettantes et informations secrètes dans le seul but d'acquérir de plus en plus de puissance politique auprès de leur leader à tous.

Lorsque Wiesärek souhaite rencontrer ses plus fidèles serviteurs, il les rassemble le plus souvent au coeur même d'une forêt profonde, là où seuls les plus inconscients peuvent arriver. Il charge les êtres magiques les plus puissants qu'il connaît de garder les lieux de la présence de petits curieux, sachant pertinemment que si trahison il doit y avoir, elle viendra certainement des invités eux-mêmes. En effet, même si le grand dragon féérique a besoin d'eux, il sait que dans chacun de ses enfants se cache le même esprit calculateur et même légèrement vicieux. Il apprécie les fortes têtes mais ne fait aucun cadeau à ceux qui vont trop loin ou qui mettent en péril son entreprise dans son ensemble.

Relations extérieures

Détesté par les dragons les plus puissants physiquement, Wiesärek n'est pas non plus vraiment aimé des plus tolérants. Sa doctrine, qui tend à privilégier les êtres magiques par rapport aux êtres humains normaux, fait grincer des dents car la plupart des dragons ne veulent pas que la magie devienne de plus en plus courante, préférant garder leurs pouvoirs jalousement gardés derrière un véritable rideau de mystère et de fausses pistes.

Bien que difficile à contacter, le dragon féérique est présent à toutes les réunions officielles et on pense que ce sont les membres de son gestalt qui le préviennent avec autant de précision et de rapidité. N'utilisant pas les moyens de communication de l'ère technologique, Wiesärek a bien dû s'adapter et créer une sorte de téléphone magique qui, semble-t-il, fonctionne à merveille.

Wiesärek

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Wiesârek ?

Le plus souvent dans les pays froids. Quelquefois ailleurs lorsque c'est vraiment important (lors d'un conseil ou d'une réunion) ou dès qu'il doit défendre un membre de son gestalt (ou n'importe quel autre être magique dans le besoin).

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme humaine en dehors de ses forêts de conifères. Sous forme draconique s'il est surpris dans sa vie de tous les jours.

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

Il sera toujours curieux et bien plus prompt à discuter avec les êtres magiques du groupe qu'avec le dragon (sauf s'il est lui aussi féérique). Il écoutera toujours leurs requêtes avec attention mais prendra bien soin de rester en dehors des conflits que se livrent les autres grands dragons.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il combattra très rarement et la plupart du temps sous forme draconique. Ses faibles capacités physiques font qu'il doit souvent agir avec discrétion et ruse s'il veut vaincre un adversaire beaucoup plus puissant que lui. Sa puissance magique et ses pouvoirs innés (en particulier l'invisibilité) doivent lui permettre de vaincre ses adversaires la plupart du temps.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Il aidera les joueurs de façon discrète, sans que personne ne puisse prouver que cette aide vient de lui. Il pourra, par exemple, jeter des sorts de protection sur les joueurs ou leur donner un objet qu'il aura préalablement camouflé pour que n'importe quel autre dragon ne puisse s'apercevoir de sa provenance.

Dragons Noirs

Description physique

Le grand-père : Le grand dragon noir mesure vingt-cinq mètres de long et pèse treize tonnes. Sa hauteur au garrot atteint sept mètres et son envergure atteint sans problème vingt-cinq mètres. Ses écailles épaisses sont de couleur noire, mates sur le dos et la tête, brillantes sur le ventre et le cou. Sa tête est fine et une légère collerette formée de membranes de peau en couvre tout l'arrière. Sa bouche est munie de petites dents pointues et de deux immenses crocs à venin. Ces dents empoisonnées sont invisibles lorsque la bouche est fermée, mais impossibles à éviter à partir du moment où elle s'entrouvre. Sa langue est bifide et d'une couleur vert pâle, comme tout le reste de la bouche. Des ganglions à venin pendent des deux côtés de la tête et restent des points faibles faciles à frapper en cas de combat entre dragons, même s'ils sont protégés par de grosses écailles particulièrement solides. Les griffes des pattes sont aiguisées mais pas particulièrement grandes. Le corps est relativement élancé, ce qui lui permet de chasser ses ennemis à la course plutôt qu'au vol. Le poison de la créature peut être injecté par morsure ou craché comme le font certains serpents terrestres. Sa queue est longue et relativement peu utilisée en tant qu'arme de contact. Sa voix calme et chantante devient parfois suraiguë lorsqu'il s'énervé ou apprécie à sa juste mesure une scène de torture particulièrement bien orchestrée.



Les parents : Les parents ne pèsent jamais plus de six tonnes, pour une taille de onze mètres et une envergure de quinze. Ils ressemblent à leur père, bien que leur poison ne soit pas aussi virulent. Leur corps est toujours relativement léger, ce qui leur permet des prouesses acrobatiques inconnues de nombre d'autres dragons.

Les enfants : Les enfants sont les plus agiles de tous, si l'on excepte bien entendu les dragons féériques. Ils mesurent environ six mètres de long, pèsent une tonne et demie et ont une envergure de sept mètres. Leur queue est particulièrement longue et leur sert de balancier lorsqu'ils tentent avec succès de se déplacer sur deux pattes, à la manière de certains lézards terrestres. Rares sont les spécimens qui peuvent cracher leur poison, même si celui-ci reste relativement virulent.

Le grand-père

Gupta, le grand dragon noir possède un quartier général particulièrement luxueux au coeur même du désert de Thar, non loin de la frontière pakistanaise, à l'ouest de l'Inde. Même s'il aime rencontrer ses serviteurs le plus souvent possible, il préfère être le seul à connaître sa cachette désertique où il peut ainsi garder sa forme draconique sans attirer les regards des petits curieux. Il possède aussi une entreprise de fabrications de parfum à Jodhpur qui sert aussi de lieu de rendez-vous pour lui et les dragons qui le servent.

Gupta est peut-être le dragon le plus méchant et le plus vicieux des treize. Il aime faire le mal et infliger la douleur à ses victimes et à ses adversaires. Il adore la torture sous toutes ses formes et compose lui-même les centaines de types de poisons qu'il a créés et qu'il confie à ses sbires lorsqu'il l'estime nécessaire.

Grand amateur d'art, il possède un nombre raisonnable de réceptacles et une collection impressionnante de parfums. Il se considère comme un des plus prestigieux nez du monde, même si ses voyages en dehors de l'Inde sont très rares. Il est toujours à la recherche de



nouvelles senteurs et sera toujours prêt à discuter avec un individu qui pourrait lui en fournir. Sa richesse monétaire pure est aussi relativement importante, même si cela n'est en aucune mesure comparable avec celle de Vermithrax, le dragon rouge, qui reste le plus fortuné de tous.

Il n'utilise que très peu de magie mais, lorsqu'il le fait, c'est toujours en se servant de parfums et de nourriture. Ses habitudes diététiques sont variables. Il aime manger des plats raffinés sous forme humaine mais ne dédaigne pas chasser à la course des animaux sauvages en plein désert lorsqu'il se retrouve au calme et en pleine nature, loin des regards indiscrets.

Sa passion pour les poisons l'a incité à faire un élevage de divers serpents venimeux locaux, dont le terrible cobra indien, même si ses rapports avec ces animaux qu'il estime inférieurs ne sont pas des plus cordiaux. Evidemment, son immunité aux poisons naturels lui permet de les manipuler sans grands risques. Il ne faut donc pas s'étonner si tous les êtres humains qui se sont rendus dans son quartier général n'en sont jamais revenus. Le danger que représente les serpents venimeux en liberté, associé au caractère vicieux de Gupta ne laissent pas de grandes chances aux visiteurs.

Bien que très intelligent, Gupta est bien trop accaparé par ses diverses passions pour adopter une attitude politiquement stable dans l'univers draconique. Son caractère changeant et ses sautes d'humeur en font un allié dont il faut se méfier, même s'il est toujours sympathique de l'avoir de son côté. Il faut tout de même noter que rares sont les grands dragons qui le supportent, surtout parce qu'il est le coupable idéal du meurtre de leur mère.

Lorsqu'il combat, Gupta préfère le faire sous forme humaine avec une arme de contact tranchante. Il est d'ailleurs l'un des seuls à pouvoir croiser le fer avec Gwellarion, même si ces deux adversaires ne se sont pas affrontés sérieusement depuis plus de trente ans.

Les victimes de ses nombreuses séances récréatives de torture ne sont jamais des innocents pris au hasard. Il préfère aller chercher lui-même des dragons noirs rebelles et pacifistes ou plus spécialement les êtres magiques avec qui ces individus coopèrent. La plupart du temps, ces séances n'ont pas de but précis et sont simplement des défouloirs où Gupta peut déverser toute sa haine. Rares sont les victimes qui survivent à ce genre de traitement, et même si elles y parviennent, elles laissent toujours dans le désert de Thar une partie de leur santé mentale.

Le crime

Il est tellement évident que Gupta a dû tuer sa mère que l'esprit torturé de tous les grands dragons n'a jamais pu se contenter de cette seule version des faits. En effet, bien que vicieux et méchant, Gupta ne fait jamais rien qui ne lui rapporte pas un petit quelque chose. C'est un assassin implacable qui ne travaille jamais pour son propre compte.

Le dragon céleste le sait très bien et aurait d'ailleurs bien aimé retourner son enfant contre les autres. Mais Gupta est bien trop malin pour prêter allégeance à un être aussi puissant qui lui laisserait très peu de marge de manoeuvre. Par sa puissance et sa connaissance des poisons, Gupta est resté solitaire et cela lui convient très bien. Les mois ou les années qui viennent risquent d'être difficiles pour Gupta et ses fidèles, le dragon céleste n'ayant apprécié que très moyennement son refus catégorique.

Les parents

Les parents sont presque tous des serviteurs fanatiques de Gupta, à l'image de la secte de Thugs qui opérait dans le pays où il a pris racine. Gageons d'ailleurs que ce n'est pas un hasard. Les rebelles sont donc presque tous des individus qui ont été chassés du clan par leur père alors qu'ils venaient de rater une mission. Gupta étant relativement dur avec ses enfants, les rebelles dragons noirs existent et, paradoxalement, ne sont pas trop mal vus par leur père.

Les parents fidèles sont tous des assassins en premier lieu, même s'ils possèdent tous des capacités spéciales, comme la torture ou la connaissance des parfums, dont ils se servent pour se faire bien voir de leur père.

Alors que ce dernier les incite à être solidaires les uns des autres, les règlements de compte entre dragons noirs fidèles font quelquefois plus de victimes que les guerres qu'ils livrent aux autres familles.

Alors que leur père est plus intéressé par les pratiques primitives, les parents assassins utilisent aussi bien les armes blanches anciennes que les dernières petites merveilles technologiques. Les meurtres signés par les dragons noirs peuvent tout aussi bien être perpétrés avec un sabre rituel qu'avec une balle perforante d'un fusil de sniper.

Les sommes d'argent monstrueuses et les réceptacles de Mana qui proviennent des divers assassinats réalisés sont conservés à quatre-vingt pour cent par Gupta lui-même, le reste étant partagé entre tous ceux qui y ont participé. Malheur à celui qui voudrait conserver une partie de la somme revenant à Gupta. Même s'il ne passe pas ses journées la tête dans la comptabilité, il y a de grandes chances qu'un jour il s'en aperçoive et ce jour-là, sa colère risque d'être terrible et sans aucune mesure avec ses quelques réprimandes habituelles.

Les parents rebelles deviennent pratiquement tous des assassins à leur propre compte ou des chasseurs de prime. Ils sont bien moins considérés que les dragons fidèles puisqu'ils ont au moins déjà échoué une fois mais leurs tarifs sont beaucoup plus bas, ce qui leur permet tout de même de ne jamais manquer de travail.

Certains parents rebelles, dégoûtés de la façon dont leur père organise sa vie, deviennent bel et bien pacifistes, un peu comme certains rebelles wyverns. Ils restent tout de même bien plus faciles à énerver et gardent toujours sur eux les moyens de se défendre. On pourrait même les qualifier de pacifiques plutôt que de pacifistes.

Les enfants

Même si le fanatisme de leur père leur permet de voir que l'organisation de Gupta est parfaitement huilée, rares sont les enfants qui restent dans ce carcan bien trop rigide pour eux. Quatre-vingt-dix pour cent des enfants dragons choisissent de quitter leurs parents et de trouver de quoi subvenir à leurs besoins à leur façon.

La plupart conservent le même métier que leur père et parcourent donc la Terre en tant qu'assassins à bon marché. Certains autres deviennent mercenaires, détectives privés ou chasseurs de prime. Quoi qu'il en soit, ils sont tous allergiques à la discipline et aux travaux fatigants. Ils sont considérés par les autres enfants comme les individus les plus dangereux de leur génération.

Même si un faible pourcentage choisit la voie de la paix et de l'amour, leur nombre est par trop limité pour modifier la mauvaise réputation de tout ce groupe de population draconique.

Frantz Biter est un assassin très connu qui oeuvre dans toute l'Amérique du Sud. Il est responsable de trois coups d'Etat ratés et se complaît dans la médiocrité la plus totale. Plus bête que méchant, il n'est jamais parvenu à mener un seul contrat à exécution, même s'il oeuvre dans le métier depuis plus de cinq ans.

François Maxens est le plus proche équivalent du tueur psychopathe dans la famille des dragons noirs. Il tue à l'aveuglette, souvent des êtres humains tout à fait normaux et dit recevoir des messages télépathiques d'êtres supérieurs qui l'obligent à tuer leurs ennemis. Malgré cela, il reste un individu très dangereux, particulièrement irritable et monstrueusement chaotique. A approcher avec modération.

Du côté des timbrés, on parle aussi beaucoup de Max Gallore, seul dragon illuminé à ce jour. Il dit être la réincarnation terrestre de Saint-Michel et compte bien terrasser tous les dragons de la Terre. Il a, à trois reprises, tenté de se suicider après qu'un dragon féérique lui ait fait comprendre qu'il était lui-même de race draconique.

Que dire de plus qui ne puisse entacher plus encore la mauvaise réputation des enfants dragons noirs dans la société draconique du vingtième siècle ?

Relations familiales

Bien que particulièrement cruel avec ses adversaires, Gupta est respectueux de ses serviteurs et fera tout son possible pour les aider. Il est un fervent adversaire de l'échec et ne fera pas de cadeaux aux dragons noirs qui le trahissent ou qui font échouer une mission qui leur a été confiée. La plupart du temps, de tels individus sont chassés de la famille ou plus simplement assassinés s'ils ont vraiment été lamentables ou en désaccord total avec ses principaux préceptes.

Curieusement, il ne ressent aucune haine envers les rebelles, sans pour cela les considérer comme des dragons noirs à part entière, ce qui reste tout de même un signe de mépris évident. Les membres de la famille qui choisissent une façon de vivre pacifiste sont totalement détestés par Gupta, qui se charge quelquefois lui-même de leur assassinat. C'est d'ailleurs les seules occasions durant lesquelles Gupta quitte son pays d'adoption, l'Inde.

Les sous-sols de l'usine de parfums ont été transformés en une sorte d'école où les jeunes dragons qui servent Gupta peuvent venir apprendre l'art difficile de l'assassinat et en particulier l'utilisation toujours délicate de toutes les formes de poisons connues sur terre. L'entrée de cette école est uniquement réservée aux dragons noirs et un contrôle strict est effectué à chaque entrée et à chaque sortie. Les professeurs comptant parmi les assassins les plus en vue de la société draconique, toute attaque frontale dans le but de détruire cette école est vouée à un échec cuisant. Même si la structure du bâtiment a déjà subi plusieurs attentats à l'explosif non revendiqués, personne n'a jamais osé s'attaquer au cœur même du dispositif.

Relations extérieures

Les relations entre les dragons noirs et les autres races sont toujours très tendues. Cela vient surtout du fait que tous les dragons savent qu'au moins un membre de leur famille proche a été assassiné par un sbire de Gupta, ou même par Gupta lui-même. Les dragons les plus maléfiques ne cachent pas un attachement certain à cette ordure, sachant qu'un jour ou l'autre ils auront besoin de lui. Les dragons neutres ou relativement proches des humains trouvent qu'il est très dangereux et refusent même quelquefois de lui parler ou de s'asseoir à côté de lui. Ces précautions sont ridicules car il n'est jamais arrivé, pour l'instant, qu'une victime de Gupta ou un de ses serviteurs ne reste en vie plus d'un an après la signature du contrat.

Mercenaire, Gupta accorde ses services au plus offrant mais il est impossible de le faire changer d'avis une fois un contrat signé. Cela inclus aussi bien évidemment une éventuelle annulation de la part de son client.

Il n'est jamais arrivé, pour l'instant, qu'il doive tuer un autre grand dragon. Personne ne sait si c'est parce qu'on n'ose pas le lui proposer, parce que ses tarifs seraient trop élevés dans ce cas ou s'il refuse purement et simplement ce genre de contrats. En fait, des contrats sont peut-être déjà placés sur la tête des principaux grands dragons, Gupta attendant le moment propice pour frapper, lorsque personne ne s'y attendra et de préférence sans dévoiler sa véritable identité.

Gupta

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Gupta ?

Simplement s'ils croisent son chemin, événement que je ne souhaite à personne. Dans certains cas, en se promenant non loin de sa résidence principale.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme humaine. Sous forme draconique lorsqu'il est sur le point de se battre ou lorsqu'il se repose chez lui.

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

S'ils le gênent dans ses plans, il n'hésitera pas à les éliminer purement et simplement. S'ils veulent un entretien, il les écouterait attentivement non sans leur avoir préalablement fait peur.

Dans quels cas combattrait-il ? Avec quelles armes ?

La violence est pour Gupta aussi bien un outil qu'une façon de vivre. Il tue pour son plaisir et pour son travail. Il combat presque uniquement sous forme draconique pure.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Très rarement. Seulement si cela peut l'aider à avoir une emprise quelconque sur les joueurs.

Dragons Rouges

Description physique

Le grand-père : Vermithrax mesure trente mètres de long. Son envergure est de vingt-cinq mètres. Sa hauteur au garrot est de six mètres. Il pèse vingt tonnes. Sa peau écailleuse est rouge vif tendant à l'orange sur le ventre et rouge brique sur le dos. Quelques plaques d'écailles plus claires rappellent que, même s'il n'a jamais été vaincu, ce dragon a de nombreuses fois été blessé. De nombreuses excroissances osseuses sur le dos et la queue lui servent d'armes lorsqu'il combat au corps à corps. Sa bouche et ses narines exhalent en permanence une sorte de fumée sulfureuse blanchâtre. Son corps est massif, ses écailles épaisses et larges, son cou assez court et ses mâchoires puissantes. Ses griffes sont grandes et recourbées, faisant penser à d'immenses sabres. Ses dents sont noircies par son haleine enflammée. Sa voix est rauque et il s'exprime toujours avec un vocabulaire dont tous les mots ont été choisis avec soin.



Les parents : La plupart des enfants ont la même apparence physique que le grand-père, à ceci près que leur couleur générale est légèrement plus claire et que les excroissances osseuses qui couvrent leur queue et leur dos sont beaucoup plus petites. Un dragon de ce type à l'âge adulte mesure quinze mètres de long, trois mètres au garrot et douze mètres d'envergure. Il pèse environ huit tonnes.

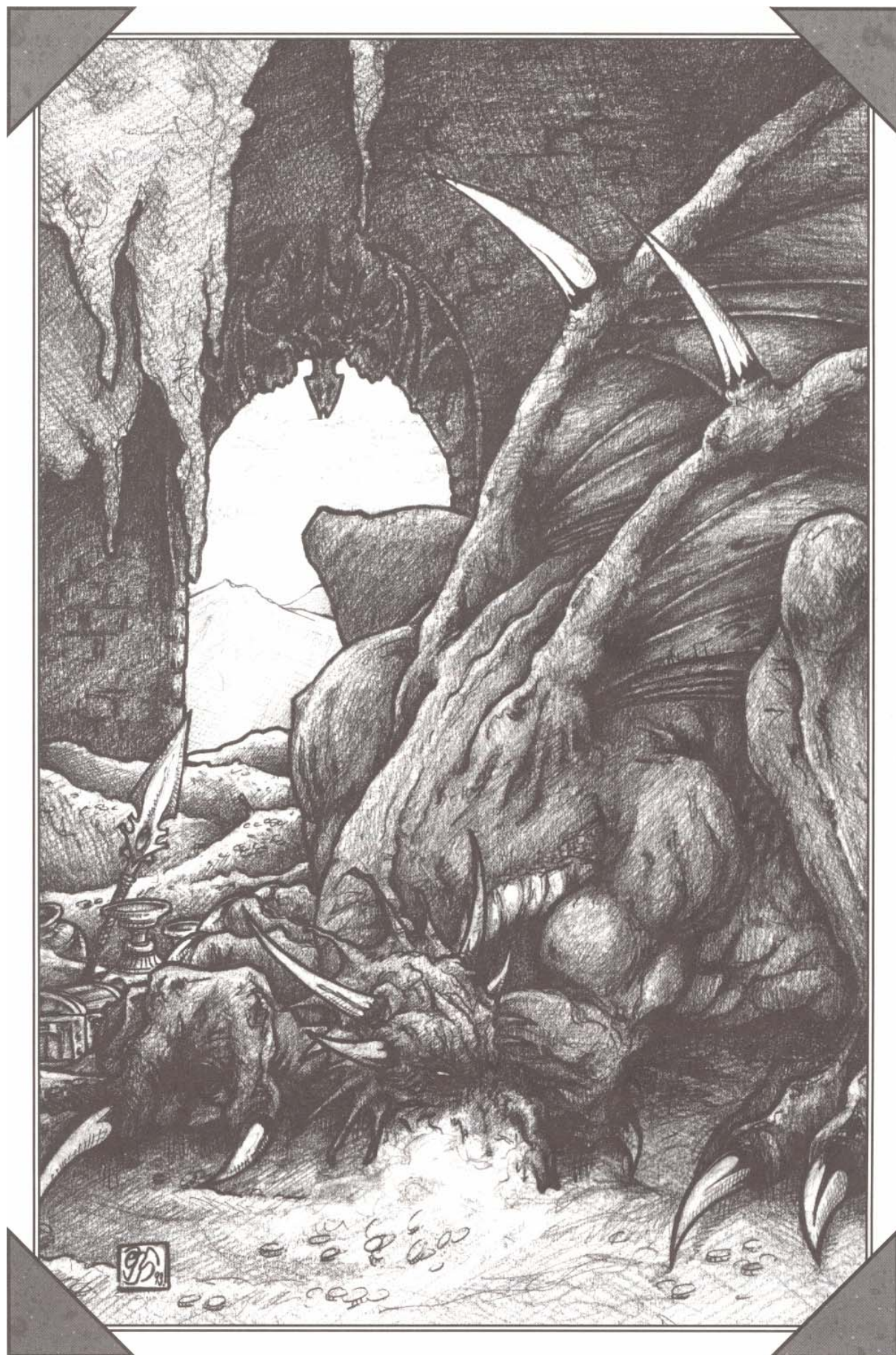
Les enfants : Les enfants ont la même apparence que leurs parents mais ne disposent d'aucune excroissance cornue sur la queue ou sur le dos. Un dragon de ce type mesure six mètres de long, un mètre vingt au garrot et quatre mètres d'envergure. Il pèse environ deux tonnes. Il ne possède normalement pas les écailles plus claires de son grand-père, témoignages de combats passés.

Le grand-père

Vermithrax, le grand dragon rouge, est l'archétype même de tous les dragons de légende. Il est colérique, avare et prêt à tout pour arriver à ses fins. Son aptitude à la diplomatie est cependant bien moindre que celle de nombreux autres et il n'excelle pas non plus dans l'hypocrisie si nécessaire à ce genre de pratiques. Même si ses motivations sont souvent particulièrement détestables, la façon qu'il a de mener ses affaires en font un adversaire loyal avec lequel il fait bon lutter. Il déteste l'échec et est un véritable tyran pour les enfants qui suivent sa voie. Malgré cela, il accepte les critiques si elles sont justifiées et prend note de tous les conseils que peuvent lui prodiguer les membres de sa famille.

Il ne déteste vraiment qu'une seule chose : le vol. Il ne supporte pas qu'on lui emprunte quoi que ce soit sans son autorisation et lancera ses enfants les plus puissants à la recherche de tout individu, draconique ou humain, qui réussirait à lui subtiliser quoi que ce soit. Bien entendu, sa mémoire et son sens de l'observation font qu'il se souvient de tous les objets qu'il a amassés au cours des ans.

Sa puissance physique fait qu'il ne rechigne jamais à se battre contre ses adversaires draconiques, que ce soit à coups de griffes ou de flammes. Il répugne à combattre les humains et se contente le plus souvent de les ridiculiser en les humiliant. Son apparence horripilante lui permet de toute façon de créer une ambiance propre à éviter toute confrontation armée.



Il garde jalousement ce trésor et cherche en permanence à augmenter encore le nombre de ses objets.

Même s'il possède sur toute la Terre des endroits où il engrange les réceptacles, c'est au nord-est de la Sicile, dans les îles Eoliennes, au coeur même du volcan Stromboli, que Vermithrax coule des jours heureux. Il y possède un immense domaine qui couvre plus du tiers de l'île. Il est défendu sur place par nombre de ses enfants qui se rassemblent toujours sur l'île entre deux missions.

Même s'il est civilisé, Vermithrax consomme surtout du bétail qu'il dévore en grande quantité, de préférence des moutons et des veaux. Il ne dédaigne cependant pas les boeufs lorsqu'il a très faim et quelques êtres humains lorsqu'il faut faire un exemple. Lorsqu'il reçoit ses enfants et petits-enfants lors des réunions biannuelles qu'il organise, il prend soin de consommer la viande cuite même si elle est toujours particulièrement saignante. Il ne supporte pas l'alcool, à part le champagne dont il est un expert mondial.

Le crime

Vermithrax n'est pas très bavard quant à la mort de sa mère. Trop vaniteux pour avouer qu'il regrette ce qui s'est passé, il se contente de rejeter, sur les autres et en bloc, toute accusation qu'on peut proférer à son égard. Pour l'instant, le dragon céleste n'a pas réussi à prouver quoi que ce soit contre son fils et pense en son for intérieur qu'il est le plus franc de tous. Il lui tient cependant rigueur de ne pas lui avoir donné toute sa collection d'objets quand il lui en a fait la demande il y a quelques mois. Vermithrax n'accuse aucun autre dragon et tente toujours d'éluder les questions lorsqu'on essaie d'en savoir plus.

Dans le cas où le dragon céleste déciderait de lutter activement contre lui, Vermithrax n'aurait aucun scrupule à le combattre où qu'il se trouve, même s'il essaiera pour l'occasion de s'allier avec d'autres dragons de sa génération aptes à combattre. Pour l'instant, il a donné comme consigne à tous ses serviteurs de tuer sans aucune hésitation tout nouveau-né qu'ils seraient amenés à rencontrer, sans pour cela dévier de leurs obligations pour les pourchasser.

Vermithrax ne donnera pas un seul réceptacle tant que le dragon céleste n'aura pas prouvé son intention de récupérer tous ces objets. En pratique, il souhaite que tous les autres dragons donnent les leurs avant que l'on ne touche à sa collection. Même au bout de quelques millions d'années d'existence, Vermithrax reste avare et n'en démordra pas de sitôt.

Les parents

Les dragons parents sont presque tous dévoués à leur père et passent leur temps à sillonner le monde dans le seul et unique but de récolter des réceptacles. De nombreux individus se font passer pour des collectionneurs d'art ou des archéologues dans le but de justifier leurs multiples voyages. Il en existe même qui collectionnent avec frénésie toutes sortes d'objets et leurs maisons et appartements ont souvent un look de musée ou de grenier.

Même si leur quartier général est en Sicile, les dragons parents n'ont presque aucun lien avec la mafia, n'ayant que très peu d'intérêt à organiser des réseaux de prostitution ou des trafics de drogue. Ils sont beaucoup plus présents dans les milieux artistiques où ils chinent à la recherche des objets qui leur manquent, que ce soit pour collecter des réceptacles ou pour constituer une collection naturelle et personnelle. Ils amassent aussi de grandes sommes d'argent en revendant les objets dont ils n'ont pas besoin et s'assurent toujours dans ce cas de faire un bénéfice substantiel qui leur assure un niveau de vie et une aisance leur permettant de ne jamais en arriver à des extrémités regrettables, comme le vol ou le recel d'objets volés. Ils possèdent la même haine que leur père envers le vol et se refusent à obtenir un objet convoité de cette façon.

Faciles à mettre en colère, les parents ont la fâcheuse habitude de régler leurs comptes à coups de poings, ou pire encore lorsqu'on les pousse à bout. Les pouvoirs magiques n'étant

pas leur fort, ils font des alliés puissants mais pas discrets. Ils ne possèdent presque aucune puissance militaire proprement dite et fréquentant plutôt les salles des ventes du monde entier que les corbeilles de la bourse, leur influence commerciale sur le monde qui les entoure est assez faible.

A la différence de leur père, les dragons parents préfèrent éliminer physiquement leurs adversaires à l'aide d'armes à feu munies de silencieux plutôt que de les réduire en charpie à grands coups de griffes. Les combats au corps à corps sont réservés aux fréquents conflits entre dragons, qui se déroulent toujours à l'abri des regards indiscrets et humains.

Les enfants

Les enfants restés fidèles à leurs parents sont fondus dans le même moule que ceux-ci. Les rebelles par contre sont comme toujours plus variés. Dans un premier temps, on compte de nombreux voleurs qui, par rejet de leur famille, ont rapidement été tentés par tout ce qui peut rapporter beaucoup d'argent le plus rapidement possible la proximité de l'Italie aidant, ils se sont infiltrés dans les secteurs les plus juteux de la mafia. Ils préfèrent tout de même trafiquer des armes, racketter les magasins et organiser des réseaux de prostitution plutôt que vendre de la drogue dure aux gamins à la sortie des écoles. En fait, ils ont presque tous gardé la loyauté et la rigueur de leur père dans leur façon de mener leurs affaires. Ils ont donc tout de suite adhéré aux préceptes de base de l'honorable société.

Certains autres, trouvant sordides les affaires de leurs frères, ont préféré continuer dans la voie tracée par leurs parents tout en utilisant des moyens un peu plus subtils pour arriver à leurs fins. Ils volent des pierres précieuses et des bijoux, cambriolent les musées et les églises ou jouent en bourse pour pouvoir acheter officiellement les objets qu'ils n'ont pas le temps ou la possibilité de voler.

D'autres, encore plus rares préfèrent aller à l'encontre de leur grand-père et optent pour une vie totalement détachée de tout support physique et matériel. Ils sont ermites, explorateurs, prêtres dans de petites sectes ou tout simplement vivent dans les coins les plus reculés de la Terre. Ils tentent le plus souvent d'utiliser leurs pouvoirs pour asservir des êtres humains et ainsi se prouver que les biens matériels n'ont aucun intérêt.

Maria Gabrielli, enfant dragon et voleuse condamnée de nombreuses fois en Italie et en Amérique du Sud, possède l'étrange faculté d'être acquittée par toutes les cours du monde devant lesquelles elle comparaît. Personnage n'ose croire que c'est Vermithrax qui la défend de cette façon. Quoi qu'il en soit, elle reste célèbre dans toute la société draconique pour ce pouvoir très curieux.

De son côté, Vincenzo Preston est le seul enfant dragon rebelle à être pourchassé par Vermithrax. Il était en effet un de ses plus proches collaborateurs et a cru bon de le trahir en lui volant quelques-uns de ses réceptacles les plus puissants. Depuis novembre 1992, date du vol et de son départ précipité de l'île, Vincenzo a déjà été repéré quatre fois, chaque fois sur un continent différent et a, pour l'instant, toujours échappé aux tueurs lancés contre lui par son grand-père.

William Garret a très mauvaise réputation auprès des autres dragons car il se contente, lorsqu'il obtient un réceptacle, de le vendre au plus offrant ce qui a toujours pour effet de mettre le grand-père dans une colère noire. Il n'est jamais armé, n'utilise que très rarement de violence et est en permanence protégé par d'autres dragons qui comptent ainsi obtenir un prix plus raisonnable lors de la prochaine vente. Les enchères en question ont lieu dans l'appartement de William, au cœur même de l'île de Manhattan, à New York. Sa richesse personnelle est énorme et il possède un appartement dans toutes les grandes capitales mondiales mais préfère Paris, Rome ou Madrid lorsqu'il souhaite se reposer un petit peu de la vie trépidante qu'il mène toute l'année.

Relations familiales

Les parents à son service sont assez mal traités et subissent souvent les colères destructrices de leur père. Ils s'y sont habitués, même si ces sautes d'humeur sont la principale cause de rébellion vis-à-vis de leur géniteur. Ceux qui le supportent arrivent tout de même à tirer leur épingle du jeu. Sous des dehors violents et caractériels, Vermithrax est un allié et surtout quelqu'un sur qui l'on peut compter.

Les quelques parents rebelles ont été répudiés par leur père et doivent bien se garder d'approcher de lui. Même s'il leur garde une rancœur tenace, Vermithrax n'utilise pas ses autres enfants pour chasser et tuer les rebelles comme le font certains autres. On estime que les neufs dixièmes des parents en question ont été chassés après un vol qui aurait mal tourné.

Presque tous les enfants dragons sont rebelles à leurs parents et à leur grand-père. Ce que les parents ont déjà du mal à supporter, gageons que les enfants ne peuvent en aucun cas le subir. Et ils ont tort, car les quelques rares fidèles qui restent sont particulièrement chouchoutés et choyés par leur ancêtre. En effet, sous une apparence quelque peu terrible, Vermithrax est un grand-père gâteau et il leur passe tous leurs caprices et toutes leurs erreurs. Les enfants dragons fidèles sont donc détestés par leurs frères rebelles, estimant qu'ils se cachent entre ses griffes sans oser faire face au monde qui les entoure.

Même s'ils ne se rendent pas trop souvent en Sicile, tous les parents et enfants encore loyaux envers Vermithrax disposent tous là-bas d'un appartement où ils peuvent séjourner si besoin est. C'est aussi à cet endroit qu'ils se rassemblent lors des réunions qu'il organise deux fois par an pour garder un œil sur sa nombreuse famille. Lors de ces grandes fêtes où des boeufs entiers sont grillés sur d'immenses barbecues et où le champagne coule à flots, Vermithrax interroge longuement ses serviteurs les plus puissants, tentant de connaître tous leurs projets d'avenir, histoire de ne pas être trahi ou légèrement grugé par l'un d'entre eux. Il rassemble aussi tous ses petits-enfants et leurs offrent de somptueux cadeaux, le plus souvent des réceptacles issus de sa collection personnelle. Bien que tous les protagonistes de la fête soient sous forme humaine, la quantité de viande consommée implique que ces soirées soient totalement interdites aux êtres humains. Il serait en effet assez dangereux pour la sécurité du grand-père qu'on le voit, en l'espace de quelques heures, dévorer un boeuf entier tout en ingurgitant une dizaine de bouteilles de champagne.

Relations extérieures

Vermithrax est le président du conseil des treize dragons en cette année 1993. C'est donc lui qui préside les réunions bimestrielles qui ont pour but de régler quelques problèmes familiaux lorsque les conflits ourdis depuis de longues années dégénèrent tout d'un coup. Il remplit son rôle à merveille et seuls les quelques dragons jaloux estiment qu'il ferait mieux de continuer à garder son trésor plutôt que de s'occuper de politique intérieure.

Les autres dragons sont souvent jaloux de la richesse qu'il a réussi à accumuler en moins de cinquante ans, même si tous rient sous cape du peu de puissance militaire ou économique qu'il possède. Autant dire qu'il s'en moque totalement, préférant vivre au milieu de ses recherches plutôt que de jouer aux petits soldats avec les êtres humains.

Il lui arrive de s'allier pendant de courtes périodes avec d'autres dragons, même s'il n'a aucune confiance en eux et préfère, en ce qui concerne le crime, être confronté directement au dragon céleste qu'aux accusations sans preuve de ses frères.

La loyauté dont il fait preuve envers tous ses alliés en fait la victime évidente de toute arnaque interdragons mais tous savent que s'attirer, en le trahissant, la colère de Vermithrax, est un contretemps dont on peut se passer.

Vermithrax

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Vermithrax ?

S'ils se déplacent sur son île ou s'ils tentent de contrecarrer (volontairement ou non) ses plans. Vermithrax est toujours accompagné de gardes du corps (on peut donc penser avoir à faire à un parrain de la mafia).

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

La plupart du temps sous forme humaine. Sous forme draconique lorsqu'il s'énervé ou lorsqu'il doit combattre de façon sérieuse (contre un autre dragon la plupart du temps).

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

Les joueurs doivent lui offrir un cadeau s'ils veulent s'attirer ses bonnes grâces. Ce cadeau pourra être tout simplement un très bel objet antique ou (plus souvent) un réceptacle d'une puissance respectable (une valeur inférieure à 10 points peut être considérée comme une insulte).

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il combattra personnellement, uniquement s'il est énervé. Dans les autres cas, il chargera ses sbires d'éliminer les gêneurs. Il préfère combattre sous forme draconique.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

En général non. Mais il existe des exceptions : si le dragon du groupe est fidèle à Vermithrax ou si un cadeau est offert en échange d'un service. L'aide apportée ne devra pas non plus gêner le grand dragon rouge dans ses plans (même à longue échéance).

Dragons Verts

Description physique

Le grand-père : Le dragon vert est un animal court sur pattes qui possède un cou massif et épais. Il mesure vingt mètres de long, quatre mètres au garrot et pèse seize tonnes. Sa bouche est large et contient des dizaines de petites dents, plus deux crocs à venin particulièrement imposants. Sa peau est verte tirant sur le kaki, voire le marron sur le dessous et est plutôt couverte de pustules que d'écailles. Les pattes sont palmées et munies de griffes courtes et solides. La langue est bifide et rose pâle. Les yeux sont munis d'une pellicule rétractile qui lui permet de voir, d'agir et de se déplacer sans aucun problème dans l'eau. La crête, si présente chez de nombreux autres dragons, est ici inexistante. Ses ailes membraneuses, d'une envergure totale de quinze mètres, sont quasiment atrophiées et ne lui servent à s'envoler que dans de très rares cas. Son apparence générale est très proche de celle d'un immense crapaud ailé.



Les parents : Les parents ont une apparence beaucoup plus draconique que leur père. Ils mesurent dix mètres de long, trois mètres au garrot et pèsent huit tonnes. Leurs ailes sont souvent plus développées et atteignent souvent douze mètres d'envergure. Leur cou est généralement moins massif et leur queue plus longue.

Les enfants : Les enfants ressemblent beaucoup à leurs parents à deux différences près. Leur tête est le plus souvent surmontée d'une petite crête osseuse qui se poursuit jusqu'à mi-dos et leur couleur est relativement plus claire et plus vive. Un enfant moyen mesure quatre mètres de long, un mètre au garrot, pèse deux tonnes et ses ailes ont environ trois mètres d'envergure.

Le grand-père

Le quartier général de Tshuapa est situé au plein coeur de l'Afrique, au Zaïre, juste au nord du parc de la Salonga, à moins de cinquante kilomètres au sud de l'équateur.

Même si l'endroit où il vit le tient à l'écart du monde moderne, Tshuapa reste très intéressé par tout ce que la technique peut lui apporter. Il représente un accord total entre la barbarie des dragons et l'ingéniosité des êtres humains.

Vénéré comme un dieu par les quelques peuplades pygmées qui vivent près du fleuve Tshuapa dont il a pris le nom, le grand-père reste un individu proche de la terre et de tout ce qu'elle peut lui apporter. La première ville importante, Mbandaka, étant à quelques cinq cents kilomètres à l'est, Tshuapa doit garder dans sa tanière tout ce qu'un dragon du vingtième siècle doit posséder pour se tenir au courant. Ainsi s'accumulent sur place postes de télévision et radios en tous genres que le dragon s'évertue à faire fonctionner à l'aide d'un petit barrage hydroélectrique construit par ses soins.

Puisque son apparence draconique ne gêne en rien les populations locales, Tshuapa ne prend que très rarement forme humaine, mais lorsqu'il le fait, c'est toujours sous l'apparence d'un grand noir musclé à la peau d'ébène.

Tshuapa est l'un des rares dragons à rester plus ou moins en contact avec les quelques descendants des ramasseurs de Mana qui ne sont plus que de gros reptiles inintelligents et dont le nombre se réduit de jour en jour. Plus la civilisation avance, plus les vieilles légendes meurent et avec elles, la plupart du temps, les rares animaux qui les faisaient vivre.



Utilisant ses propres connaissances draconiques et les travaux du cryptozoologue Bernard Heuvelmans, Tshuapa a réussi à reprendre un contact plus ou moins régulier avec plus d'une dizaine de ces sauriens idiots et, pour la plupart, débonnaires. Cela ne lui sert pas à grand chose, même si la rencontre avec l'un de ces animaux en pleine jungle est une rencontre à éviter, surtout si on n'est pas humain.

Malgré ses préoccupations générales très proches de la nature, Tshuapa utilise tous les moyens technologiques qui sont à sa disposition pour coordonner les actions de ses enfants et petits-enfants sur la Terre entière. Il possède ainsi plusieurs lignes téléphoniques reliées par satellite et plusieurs moyens de communications à ondes courtes ou moyennes. Il intervient aussi sur de nombreux Bulletin Board Systems (BBS) aux Etats-Unis et ce, à partir de modems reliés eux aussi par satellites au réseau téléphonique américain. Ses notes de téléphone astronomiques sont payées par les quelques sociétés possédées par ses enfants et qui ne sont que des paravents pour justifier la mise en place d'une telle infrastructure de communication. La société mère, appelée Nature Corporation possède un siège social fictif à Kinshasa, la capitale du Zaïre.

Même s'il aime se battre au corps à corps, le dragon vert n'est que rarement anthropophage et jamais cannibale. Son régime est essentiellement piscivore même s'il agrmente généralement ses courts repas de petits mammifères. Il ne mange jamais de reptiles ou de batraciens.

Le crime

Tshuapa reste particulièrement discret sur la mort de sa mère et tous les mystères qui l'entourent. Il est certain que sa mère n'a pas été tuée mais se contente pour l'instant d'amasser, petit à petit, tous les renseignements qu'il peut glaner çà et là afin de se faire une idée.

Ses relations avec son père sont relativement froides car ce dernier ne comprend pas son attachement aux reptiles terrestres et aux descendants des ramasseurs de Mana encore vivants. Malgré cela, Tshuapa a déjà échappé trois fois à des assassinats perpétrés par des nouveaux-nés. On ne sait pas s'ils ont agi sur ordre exprès de leur père ou s'ils ont décidé par eux-mêmes de mettre Tshuapa sur leur liste de victimes potentielles. Quoi qu'il en soit, le dragon vert originel est quasiment impossible à tuer dans son milieu naturel, protégé qu'il est par les populations humaines locales et par les pièges qu'il tend pour se protéger de tels agissements. Il ne semble d'ailleurs pas choqué par ces attaques, estimant que de toute façon, ces actes terroristes prouvent simplement que les actions de son père lui sont dictées par le chagrin qui le ronge et pas avec un réel instinct de justice.

Les parents

Presque tous les parents dragons possèdent une forme humaine de type africain, ce qui ne simplifie pas leur dissimulation dans certains pays. En conséquence, ils agissent plus particulièrement aux Etats-Unis, en Afrique et en France. Ils passent le plus clair de leur temps à chercher des indices permettant de découvrir l'emplacement d'anciens ramasseurs de Mana, tout en s'assurant que les indications glanées seront détruites après usage, pour qu'aucun autre individu, humain ou draconique, ne puisse suivre la piste après eux.

Les quelques rares parents renégats se battent pour la survie de la forêt vierge et de ses habitants originaux. Ils combattent activement les trafiquants d'animaux et tous ceux qui veulent exploiter industriellement la forêt. Même s'ils suivent des buts différents de ceux de leur père, ce dernier ne les chasse pas, sachant qu'indirectement ils agissent en son sens.

L'influence politique, économique et militaire des dragons verts est relativement anecdotique. Ils luttent pour la défense des formes de vie les plus primitives de la Terre, ainsi que pour leurs niches écologiques. Là où d'autres dragons utilisent la bourse ou les révolutions, les

dragons verts utilisent l'influence du milieu scientifique sur les agissements des politiciens de tous bords.

Même si cette sphère d'influence n'importe que très peu au monde des humains, la défense des jungles originelles et des reptiles qui leur sont très proches incite les autres dragons à ne pas contrecarrer les interventions sur le plan politique des dragons verts. Comme dans la plupart des gouvernements actuels et humains, l'écologie remporte un franc succès parmi les dragons, même si cela reste anecdotique sur le plan général.

Les enfants

Comme les contrées paysannes françaises, Tshuapa a plus été victime de l'exode rural que de la haine de ses petits-enfants pour son caractère traditionnel. Lassés par une vie en jungle très monotone, les petits-enfants se sont éparpillés de par le monde, histoire de voir si la vie y est plus rose. Accueillis par le racisme dont font preuve la plupart des ethnies blanches de la Terre, les dragons enfants ont essayé, plus ou moins, de s'acclimater à leurs pays d'accueil. Nombreux sont ceux qui ont échoué et se retrouvent dans la frange de population la plus mal traitée. Que ce soit en Afrique du Sud, à Los Angeles ou à Créteil, les minorités raciales ne sont pas à la fête.

Rebelles à leurs parents et déracinés de leurs coutumes ancestrales, la plupart des jeunes dragons verts voient dans la violence un moyen d'expression tout à fait à leur portée. Ils haïssent les gouvernements en général et les dictatures en particulier. Ils vivent en clans ou en groupes très hiérarchisés qu'ils nomment tribus où ils reproduisent des rites issus de périodes maintenant oubliées.

Mêlant leur intérêt pour les nouvelles techniques et les armes rituelles de leurs ancêtres, les dragons verts combattent aussi bien avec des armes à feu qu'avec des armes blanches. Ils pratiquent toutes sortes de magies, mais d'une manière crue et basique.

Les formes d'arts développées par leurs tribus ont souvent pour base la violence. Leur musique de prédilection est le rap d'Ice-T et de N.W.A. plutôt que celui de Benny B. Ils se servent de ce mode d'expression pour influencer la jeunesse noire des pays où ils vivent, tout en constituant ainsi une base pour leurs rituels auditifs.

La magie visuelle des tatouages ne reçoit pas le succès qu'elle a auprès de leur grand-père ou de leurs parents. Les cicatrices rituelles et les peintures corporelles sont donc relativement rares sur les individus de cette génération.

Quelques individus plus proches de leurs racines sont restés des amateurs et des protecteurs des reptiles. Ils utilisent et élèvent ces animaux pour la compagnie ainsi que pour la crainte qu'ils distillent dans l'esprit de nombreux êtres humains.

Il faut aussi noter que le vaudou, souvent associé aux noirs des Caraïbes est une religion et une forme de magie basée à la fois sur les rites ancestraux africains et sur la religion catholique. Cette religion et cette forme de magie propre aux humains n'est presque jamais pratiquée par les dragons, de quels que types qu'ils soient.

James Earl Coburn est un militant noir et un dragon vert responsable du démantèlement de plusieurs organisations racistes et pronazis du sud des Etats-Unis. Il possède une énorme villa en plein milieu du bayou, non loin de la Nouvelle Orléans et est considéré comme renégat par ses parents. Il est le seul à employer des rites vaudou dans le but d'asseoir sa popularité auprès des autochtones.

Thomas Rodrick, plusieurs fois condamné pour le meurtre de policiers à Los Angeles, a réussi à s'évader avec l'aide de plusieurs autres dragons renégats. Il se cache depuis trois ans dans les marais du parc des Everglades où il élève des alligators qu'il relâche ensuite pour éviter d'être importuné par d'éventuels touristes.

Adhir Kombo, zoologue réputé dans toute l'Afrique et dragon vert encore affilié à Tshuapa, est l'un des rares autochtones à s'intéresser aux reptiles dans les jungles d'Afrique centrale. Il

vit à l'est de l'Ouganda, dans la petite ville de Masindi. C'est l'enfant qui entre en contact le plus souvent avec son grand-père puisqu'il passe la frontière en hélicoptère toutes les semaines pour prendre de ses nouvelles et obtenir les renseignements dont il a besoin pour ses travaux.

Relations familiales

Tous les dragons verts s'entendent plus ou moins correctement. Même s'ils n'ont pas les mêmes priorités, ils oeuvrent tous pour la défense de leur milieu naturel et, dans une moindre part, pour les peuplades humaines qui y vivent. Si les dragons les plus vieux, y compris le grand-père, considèrent les humains comme des serviteurs que l'on protège comme on le ferait de ses animaux familiers, les plus jeunes ressentent de part leurs origines en partie humaines une plus grande affection pour les êtres bipèdes avec qui ils partagent leur vie.

Malgré tout, les conflits de générations ne sont pas nombreux parmi ce type de dragons et, même si les sphères d'influence qu'ils contrôlent sont faibles, leur relative solidarité en font un clan assez puissant.

Lorsqu'ils veulent se rencontrer, parents et enfants rejoignent le grand-père dans son sanctuaire naturel, dans la jungle de l'Afrique centrale. Dans aucun cas, Tshuapa ne daignera quitter cet endroit, sauf lors des conseils généraux entre grands dragons.

Tous les objets technologiques dont dispose le grand-père lui ont été offerts par des enfants, rebelles ou non, qui tentent de cette façon de le faire changer d'avis quant à sa volonté de rester en pleine jungle jusqu'à la fin de ses jours.

Relativement débonnaire en temps normal, il arrive que le dragon vert s'énervé réellement. Il devient alors une vraie machine à tuer que rien n'arrive à arrêter. Ses colères sont célèbres bien que rares. Depuis son réveil en 1945, on estime que Tshuapa ne s'est énervé que trois fois, entraînant à chaque fois la mort de plusieurs dragons, toutes générations confondues. Tolérant et respectueux de l'avis des autres, les colères de Tshuapa sont souvent le résultat de trahisons pures et simples de la part d'individus qui lui sont proches.

Relations extérieures

Le dragon vert est le représentant et le symbole de tous les dragons primitifs du conseil. Cela inclut bien entendu la wyvern, le serpent de mer et l'hydre. Bien que pour cette dernière, sa nature quelque peu schizophrénique en fasse un individu très difficile à situer. Il est considéré comme l'égal des autres, même si sa façon de parler et ses habitudes un peu rustres sont quelquefois l'objet de railleries de la part des autres individus plus civilisés.

Bien que séparés par un océan ainsi que par des coutumes très différentes, Tshuapa est un ami de Quetzalcóatl, le serpent à plumes. Chacun défend en effet sa propre forêt et ses propres légendes. Là où Tshuapa utilise la discrétion et l'asservissement des populations locales, Quetzalcóatl utilise la magie au plus haut niveau et les rites ancestraux des autochtones. A eux deux, ils défendent avec acharnement les deux poumons de la Terre, les milieux naturels primitifs indispensables à la survie de tous les êtres vivants de la planète.

Comme il a déjà été dit plus tôt, les dragons verts sont les émissaires de l'écologie au niveau du conseil général draconique, même si ce terme un peu pompeux ne leur donne pas la puissance réelle qui leur permettrait de faire passer des décisions importantes.

Tshuapa

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à

tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Tshuapa ?

Uniquement en Afrique, le plus souvent dans les endroits sauvages et en particulier dans la jungle. Quelquefois dans un pays civilisé lors d'un congrès de cryptozoologie.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme draconique. Sous forme humaine dans les régions habitées.

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

Tshuapa est particulièrement curieux et posera de nombreuses questions aux joueurs. Il s'intéressera à leur vraie nature (pour les êtres magiques) et à leurs contacts draconiques.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

S'il est énervé par le comportement des joueurs. Il combattra le plus souvent sous forme draconique, sans être particulièrement acharné (il reste assez débonnaire).

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Peut-être, si les joueurs arrivent à lui prouver que c'est dans son intérêt.

Hydres

Description physique

Le grand-père : L'hydre est l'un des seuls dragons à ne pas pouvoir voler. Son corps est massif et sa queue relativement courte. Il pèse seize tonnes et mesure environ vingt mètres de long. Ses sept cous effilés sont surmontés de sept petites têtes très disproportionnées par rapport au corps. La peau de la créature ressemble à celle d'un crapaud et les griffes sont larges et contondantes, plus proches de sabots que de véritables griffes. Les bouches sont dotées de petites dents aiguës qui donnent à l'ensemble une apparence relativement agressive. L'hydre dégage en permanence une odeur de pourriture car elle se nourrit exclusivement de charognes. Elle possède un esprit distinct dans chaque tête ainsi que des voix différentes pour chaque. Les bavardages incessants de la créature rendent toute conversation très difficile. Les langues de l'hydre sont bifides, similaires à celle d'un serpent.



Les parents : Les parents hydres ne possèdent que cinq têtes et une odeur corporelle légèrement moins forte et donc plus facile à camoufler. Leur poids moyen est de huit tonnes et leur longueur de dix mètres, queue comprise. Leur potentiel de vol est aussi limité que celui de leur père, c'est-à-dire nul.

Les enfants : Les enfants hydres ne possèdent que trois têtes, mesurent environ cinq mètres de long et pèsent deux tonnes. Les hydres de cette tranche d'âge ne peuvent pas voler non plus mais leur odeur corporelle est assez faible, et donc facile à masquer avec une simple aspersion d'eau de toilette ou d'après-rasage.

Le grand-père

Vorok est un être totalement chaotique, le seul dragon de la famille à changer ses plans stratégiques plusieurs fois par jour. Il est l'élément indésirable de toute coordination, une plaie pour les tacticiens, un calvaire pour les diplomates. Il est généralement pour tout ce qui est contre et vice versa, même s'il a tôt fait de revenir sur sa décision, quelle qu'elle soit, quelques minutes seulement après l'avoir prise.

En effet, les sept têtes ont toutes une façon différente de voir la vie et la façon dont il faut la diriger, chacune prenant le dessus au cours de la journée. Les changements de personnalité sont donc fréquents, même s'il arrive qu'une même tête garde le contrôle général pendant plusieurs jours. Il arrive aussi, pour ne rien arranger, que plusieurs têtes prennent des décisions en même temps, laissant leur interlocuteur quelque peu décontenancé.

Il est évident que dans des cas très graves, comme ceux qui mettent directement la vie de l'hydre en jeu, toutes les têtes arrivent toujours à se mettre d'accord entre elles, même si, une fois le danger écarté, même momentanément, les têtes recommencent à se chamailler.

Vorok déteste généralement les êtres humains, trouvant qu'ils sont trop peu originaux pour avoir le droit de vivre, sur Terre. Il aime les êtres magiques au caractère bien prononcé et s'entend à merveille avec les fous de tous horizons ainsi qu'avec les gens assez tolérants pour avoir un mode de vie varié et éclectique. Même si de nombreux dragons sont eux aussi tristement neutres, il ne se résoudra jamais à en haïr un sans provocation.



En combat, lorsque son issue semble évidente, les quelques têtes qui combattent sont soutenues ou insultées par les autres, qui se contentent de rester là à commenter le combat. Une tête peut même continuer une tentative de diplomatie ou de règlement à l'amiable tandis que plusieurs autres têtes combattent déjà.

Dans tous les cas, lorsque vous serez confrontés à l'hydre, n'oubliez pas que tout peut arriver et que le pire est même souvent à craindre. Evitez toute confrontation avec l'hydre et ne prenez le temps de discuter avec lui que si cela est très important. Les résultats obtenus seront de toute façon bien loin de ce que vous avez pu imaginer.

Vorok possède un appartement de grand standing dans les banlieues de toutes les capitales du monde. Il évite le plus possible de se mêler aux humains puisque son petit défaut corporel le rend très facile à repérer. Cette odeur vient simplement du fait qu'il ne peut se nourrir que de viande en décomposition, son appareil digestif refusant toute autre sorte de nourriture. Lorsqu'il se déplace, c'est toujours avec des moyens de transport différents. Il peut aussi bien louer un hélicoptère, utiliser un jet privé que faire du stop. Tout dépend de son caractère du moment et, bien entendu, de la tête qui prend le contrôle.

Il possède des actions dans de nombreuses sociétés mondiales et dirige ses affaires comme sa vie. Il prend des risques, agit inconsidérément la plupart du temps et est toujours prompt à réagir à un événement imprévu. Le tout fait que ses affaires marchent plutôt bien même si les résultats sont pour le moins chaotiques. Lorsque la chute est trop vertigineuse, l'hydre est en période de crise et une tête unique prend le contrôle des affaires dans leur ensemble. La situation est alors rapidement rattrapée et, dès que les comptes sont en positif et que les sociétés reprennent leur essor, les têtes évincées reprennent à nouveau possession de la direction générale, causant de nouveau d'immenses risques de faillite.

Il lui arrive aussi de déléguer ses pouvoirs à des hydres fidèles. N'étant pas complètement fou, il ne confie ces tâches qu'à des individus plutôt censés et rarement assaillis par de longues crises de folie furieuse. Il utilise les individus les plus fous pour régler quelques problèmes ponctuels, sans s'occuper de la façon dont ils y parviennent.

Le crime

L'hydre n'a jamais tenu un discours cohérent quant à son implication dans le meurtre de sa mère. Elle reste toujours très vague ou met au point une théorie quasiment parfaite qu'une autre tête vient immédiatement remettre en cause. Elle est particulièrement bavarde et se permet de dire, sous le couvert du chaos verbal qu'il prône, des vérités pas toujours bonnes à dire.

Le dragon céleste passe de longues heures à tenter de comprendre ce que l'hydre veut dire par telle ou telle phrase étrange, échafaudant de multiples théories sur les seules affirmations de son enfant. Même si, au début, le dragon céleste était patient, il gaspille de plus en plus de temps en pure perte et compte bien un jour obtenir des renseignements sérieux de la part de cet enfant particulièrement turbulent.

Lorsqu'on l'accuse du crime, une des têtes, généralement celle qui contrôle les autres, fait son mea-culpa en décrivant avec soin la façon dont le drame s'est déroulé. Puis une tête commence à faire quelques remarques qui font s'écrouler toutes les affirmations de la tête coupable. Les têtes restantes se mettent alors à parler chacune de leur côté, commentant ce qui vient de se passer et prenant parti pour l'une ou l'autre des têtes principales. Tout cela se termine comme d'habitude dans un brouhaha assourdissant d'où aucune information ne parvient plus à filtrer.

Les parents

Les parents dragons tentent vainement de se mettre d'accord entre eux quant à la façon la plus efficace de réussir à prendre une place plus importante dans la société draconique. Les têtes

des parents étant moins nombreuses, on trouve des individus légèrement plus stables et qui peuvent mettre au point des plans sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois, même si cela reste toujours difficile et exceptionnel.

Certains parents particulièrement pervers cherchent à tout prix l'ordre et la discipline, tentant en vain d'unir les hydres en un front commun contre tous les gêneurs qui peuvent pointer leur nez. De telles associations d'hydres sont rares et généralement de courte durée, juste le temps suffisant pour que les problèmes les plus épineux soient réglés. En règle générale, plus un problème est évident à résoudre, plus les hydres mettront du temps à le résoudre, les différentes têtes mettant beaucoup de temps à se mettre d'accord entre elles.

Certains hydres mettent au point un système de vote où chaque tête a son mot à dire et qui permet ainsi à toutes d'intervenir de façon concrète. Chez les êtres les plus pervers, le résultat du vote est respecté par toutes les têtes; chez la plupart des autres, le vote lui-même est prétexte à des discussions longues et fastidieuses qui annulent totalement le gain de temps acquis avec cette méthode.

Aussi remuants que leur père, les parents hydres ne restent jamais bien longtemps à la même place, changeant aussi facilement de pays que d'autres de quartier. Ils ont pour la plupart des métiers qui leur permettent de tels déplacements ou se contentent simplement de petits boulots divers. Il arrive que certaines têtes connaissent des langues inconnues d'autres ce qui cause un nouveau problème lorsqu'une ou plusieurs têtes doivent servir d'interprètes pour les autres.

Leur attitude envers les êtres magiques dépend du type de créature rencontré. Avec les monstres primitifs tels que les trolls ou les lycanthropes, les hydres ont des rapports on ne peut meilleurs. Vis-à-vis des autres, les hydres sont plus détachés, préférant de loin la compagnie des humains ou des autres membres de leur race, et pas spécialement d'autres hydres. En fait, les hydres adorent les autres types de dragons. C'est le contraire qui est rarement vrai, ces derniers trouvent qu'il est bien trop éprouvant pour les nerfs de faire équipe avec un hydre.

Les enfants

Les enfants sont moins chaotiques que leurs parents puisqu'ils ne possèdent que trois têtes. Cela ne veut pas dire qu'ils aiment l'ordre et la discipline mais plutôt qu'ils parviennent plus facilement à créer une anarchie constructive partout où ils passent. Ils aiment la solitude et ne se lient presque jamais à un gestalt, trouvant cette structure bien trop limitée pour leur soif de liberté.

En un mot comme en cent, les enfants hydres sont l'archétype même des jeunes dragons de cette nouvelle ère. Ils sont d'humeur changeante et agissent avec impulsion quelle que soit la situation. Ils peuvent aussi bien être, tour à tour, suicidaires, loyaux, traîtres ou bien lâches. Ils peuvent adopter sans limite une cause qu'ils croient juste pour la renier aussi farouchement quelques semaines plus tard.

Dans tous les cas, les hydres sont imprévisibles et donc la plupart du temps dangereux. Il est toujours très risqué de s'allier avec l'un d'entre eux même si c'est quelquefois primordial. Leurs facultés à se déplacer sans trop attirer l'attention et à rester neutres en toutes circonstances font qu'ils sont toujours très bien renseignés sur les diverses affaires de familles entre les principaux grands groupes.

Relativement primitifs, les hydres ne rechignent jamais à se battre, même si ce n'est jamais pour se nourrir. Ils savent à quel point les êtres humains ont la fâcheuse tendance de chercher les corps de leurs disparus et il leur est impossible de dévorer quoi que ce soit sans l'avoir fait mariner bien au chaud pendant plusieurs semaines. Durée qui suffit largement à tout représentant de l'ordre pour faire irruption à l'endroit où la proie est en train de se

décomposer. Les hydres achèteront donc tout bêtement de la viande qu'ils feront mariner dans un endroit où aucun curieux ne risque de mettre les pieds, ou plutôt le nez.

Le système digestif des enfants hydres est relativement proche de celui des humains, ce qui leur permet de ne pas émettre une odeur trop irrespirable.

Ce qui sert de véritable arme pour leur grand-père n'est qu'un petit inconvénient pour les enfants qui doivent simplement consommer une forte quantité de parfum.

Gustav Heimlich, hydre rebelle et fanatique des voyages, passe son temps à sillonner l'Europe dans son camping-car décrépit. Il sert aussi et surtout de messenger pour les autres rebelles qui n'ont que ce moyen pour communiquer entre eux. A la différence des autres hydres, et c'est peut-être cela qui le rend rebelle, Heimlich transcrit toujours à la perfection les missives qui lui sont confiées. Signalons aussi qu'il est recherché par de nombreux dragons fidèles à leur maître et qui voient d'un assez mauvais oeil un tel moyen de communication agir sans que personne n'y fasse quoi que ce soit.

Elisabeth Lestrades est une jeune hydre au tempérament explosif. Elle est spécialisée dans le transport et la pose des bombes. Toutes les organisations terroristes mondiales la connaissent et font quelquefois appel à ses services pour certaines missions difficiles. Précisons qu'une de ses têtes souffre de folie suicidaire, ce qui indique que la bombe aura des chances d'exploser là où il ne faut pas au moins une fois sur trois. Malgré cela, ses états de service impeccables en font une alliée de poids pour ces organismes.

Rudolf Wieseman est un hydre doté d'un trouble mental très grave. Il se prend en quasi - permanence pour un envoyé du dragon céleste. Il parle en son nom et est capable de sortir les pires insanités avec un sérieux qui désarçonne nombre de ses interlocuteurs. Il est très mobile et n'a jamais été repéré assez longtemps pour que les nouveaux-nés à sa recherche arrivent à l'exécuter.

Relations familiales

Le chaos étant le maître mot de l'organisation de la famille de l'hydre, il n'existe aucun rebelle à sa cause. Même ceux qui tentent de devenir droits et sérieux sont traités comme les autres, l'hydre considérant que la discipline et la rigueur font eux aussi partie du monde qui l'entoure.

Cela ne veut pas dire que Vorok n'a pas d'ennemis parmi ses enfants et petits-enfants mais seulement qu'elle n'a pas besoin de désigner tel ou tel individu comme rebelle pour lui en vouloir très officiellement. Chaque enfant ou petit-enfant est considéré comme un être unique et privilégié, auquel l'hydre accorde beaucoup d'importance, les dénominations de « rebelles » et de « fidèles » étant bien trop restrictives à son goût.

Relations extérieures

Vorok est considéré par presque tous les grands dragons comme un imbécile de première ou alors comme un fou incurable. Cette folie fait d'ailleurs rire plusieurs d'entre eux, même s'ils se méfient toujours de la façon dont l'hydre va se comporter.

Très vif et particulièrement bien entraînée au combat, il terrorise souvent les dragons les plus faibles en les provoquant de manière à déclencher une échauffourée. Dans la plupart des cas cependant l'hydre n'ira pas jusqu'à tuer son adversaire.

Il n'est pas spécialement pacifiste mais considère la mort d'un dragon comme un acte dérisoire et inutile.

Il ne considère pas les êtres humains de cette façon et ne se pose aucune question lorsqu'il s'agit d'en manger un ou deux. Cette attitude le met en désaccord profond avec les dragons dorés et argentés, et d'une certaine manière avec le dragon féérique.

Vorok

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Vorok ?

N'importe où et le plus souvent là où on ne l'attend pas. Et bien sûr sous n'importe quelle forme (le plus souvent celle d'un original).

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme humaine, la plus bizarre et la plus chaotique possible. Il ira même jusqu'à changer de forme plusieurs fois par jour.

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

Toujours chaotique, chaque tête ayant un avis différent.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il combattra si la majorité des têtes le souhaite ou s'il est physiquement agressé (et si l'attaque risque de lui causer des dommages graves). Presque toujours au corps à corps.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Quelquefois, toujours sur un coup de tête (une ou plusieurs). Son aide sera le plus souvent de courte durée, mais toujours très puissante.

Serpents à Plumes

Description physique

Le grand-père : Le serpent à plumes possède deux paires de pattes atrophiées et une grande paire d'ailes dont l'envergure dépasse dix-huit mètres. Sa longueur totale est de vingt mètres et son poids est de dix tonnes. Sa peau est recouverte de petites plumes multicolores qui sont beaucoup plus grandes sur les ailes et sur le bout de la queue. Sa tête est relativement pointue et sa bouche est ornée de petites dents effilées. Ses yeux font plus penser à ceux d'un oiseau qu'à ceux d'un reptile et il se déplace bien plus fréquemment en volant qu'en utilisant son corps filiforme comme le ferait un serpent tout à fait normal.



Sa voix est toujours calme et régulière, même lorsqu'il s'énervé, se contentant alors simplement de siffler et de faire vibrer ses plumes les plus grandes, ce qui a pour effet de créer un bruit particulièrement difficile à supporter. Malgré ses couleurs apparemment très vives, le serpent à plumes se cache très facilement dans toutes les sortes de jungles imaginables.

Les parents : Les parents serpents sont plus petits que leur père, n'atteignant que très rarement les dix mètres pour un poids de cinq tonnes et une envergure de huit mètres. Leur plumage est très coloré et leurs plumes légèrement plus grandes que celles de leur père, toutes proportions gardées bien entendu.

Les enfants : Les enfants de ce type sont d'une taille fort raisonnable, puisqu'ils ne mesurent jamais plus de cinq mètres pour une envergure de quatre et pour un poids de deux tonnes. Leur plumage est fort vif et réduit sensiblement les capacités de camouflage de ces individus. Leurs plumes sont plus fines et plus grandes, proportionnellement, que celles des générations précédentes.

Le grand-père

Quetzalcóatl le grand serpent à plumes, vit depuis son réveil au coeur même de la forêt amazonienne, quelque part entre Rio Branco et Manaus, à plus de quatre cents kilomètres de toute ville importante. Son rôle principal dans l'immense jeu que se livrent tous les grands dragons est de protéger la nature sauvage et les peuples primitifs qui y vivent. Bien que plus préoccupé par l'Amérique du Sud, il intervient aussi très régulièrement en Afrique noire ou même dans certaines parties de l'Extrême-Orient ou de l'Australie.

La façon dont il protège ces régions et ceux qui y vivent dépend toujours de la façon dont ils sont menacés. Le plus souvent, une utilisation judicieuse de tout ce que les forêts du monde comptent comme pièges naturels et comme animaux dangereux suffit à écarter les curieux de ces endroits encore presque vierges. Lorsque cela ne suffit pas, Quetzalcóatl sert de catalyseur et unit, même provisoirement, toutes les peuplades qui vivent au même endroit et les force, toujours pour leur bien, à faire front commun contre les intrus issus du monde moderne.

Même s'il reconnaît l'utilité de la technologie, il répugne à l'utiliser, préférant compter sur ses pouvoirs magiques plutôt que sur la puissance toute relative d'un véhicule ou d'une arme, surtout lorsqu'il intervient personnellement dans les milieux sauvages qu'il affectionne.

Considéré comme un dieu par des dizaines de tribus primitives, Quetzalcóatl utilise les êtres humains comme serviteurs mais pas comme esclaves et ne risquera jamais la vie de l'un d'entre eux si ce n'est pas nécessaire. Il accepte la violence comme un moyen d'expression



bien réel et ferme les yeux sur toutes les pratiques rituelles exotiques auxquelles peuvent être habituées les tribus en question. Cela inclut le cannibalisme, les cicatrices rituelles et les sacrifices humains dans le sens large du terme.

Alors qu'il apprécie la compagnie des animaux sauvages et des humains qui sont proches de la nature, il déteste et méprise tous ceux qui utilisent la technologie à outrance. Il lutte intensivement contre la médiatisation de l'événement et, par la même occasion, rend la vie dure à tous les journalistes qui croisent son chemin.

Il préfère garder son apparence draconique le plus souvent possible et ne daigne prendre forme humaine pour un laps de temps important que lorsqu'il doit intervenir personnellement en milieu urbain, pour les réunions entre grands dragons par exemple.

Ses habitudes alimentaires sont éclectiques et il mange tout ce qui peut lui tomber sous la main. Ses plats préférés sont les arthropodes géants, de préférence les phasmes et les araignées, les fruits trop mûrs et les larves d'insectes, tels que les gros vers blancs dont certaines tribus primitives sont friandes. La viande humaine est un plat particulièrement goûteux mais il n'accepte d'en manger que lorsqu'il y est fortement incité, lors de cérémonies cannibales par exemple. Grand amateur de cuisine, il craint qu'un régime trop axé sur la viande humaine ne le transforme en ersatz de Toungouska.

Les prochains projets envisagés par Quetzalcóatl visent à sauver ce qui reste des peuples amérindiens et esquimaux, même si dans les deux cas le travail qui reste à faire est considérable. Selon quelques experts, les chances de voir ces peuplades relever la tête et se défendre contre les envahisseurs citadins sont bien minces. Toute la magie et toute l'intelligence de Quetzalcóatl ne suffiront peut-être pas pour inverser une situation déjà particulièrement critique.

Le crime

Quetzalcóatl semble tout à fait neutre vis-à-vis du terrible crime qui a frappé sa famille. Il en est peiné et cela se voit, mais supporte très mal que son père lui reproche de n'avoir pas su s'occuper de sa compagne, alors qu'il baguenaudait dans l'espace sans but précis. Il estime qu'il n'était pas assez grand à l'époque pour protéger sa mère et que le seul fait de confier un individu sans défense à treize enfants aussi turbulents était une terrible erreur.

Lorsqu'on l'interroge sur les circonstances de la mort, il ne daigne pas répondre, précisant simplement que quoi qu'il se soit passé, rien ne pourra faire revivre la mère et que faire porter le chapeau à l'un ou l'autre des dragons ne calmerait pas la tristesse de leur père.

Le grand dragon céleste n'a, pour l'instant, que très peu étudié le comportement du serpent à plumes mais compte bien éplucher son dossier d'ici très peu de temps. Jusque-là, il gardera une attitude très fortement neutre vis-à-vis de son fils.

Les parents

La plupart des parents serpents à plumes sont restés fidèles à leur père et tentent de porter son message écologique sur la Terre entière. Bien que leurs buts soient toujours, à la base, ceux de leur père, il existe des groupuscules qui cherchent ailleurs la voie de la survie.

Certains tentent d'utiliser la technologie pour impressionner les humains vivant en milieu urbain. Ce sont des spécialistes de toutes les techniques modernes de communication qui font de la médiatisation de leur combat un souci de tous les jours. Ils forment ainsi une sorte de courant voisin de celui des serviteurs purs et durs de Quetzalcóatl qui n'hésitent pas à retourner les armes de la société moderne contre leurs utilisateurs.

Certains autres ont développé une haine farouche envers le citadin vivant dans un pays industrialisé et n'hésitent pas à franchir les limites fixées par les lois pour frapper violemment au cœur des villes. Ils manient aussi bien les attentats que le trafic de drogue qui leur

permettent de récolter facilement des devises. Ils achètent et vendent des armes tout en contrôlant la majorité des autres trafics dirigés par des humains tout à fait normaux.

Dans les deux cas, le grand serpent à plumes s'arrange pour se désolidariser rapidement de ces trouble-fête et refuse d'admettre que leurs moyens d'actions sont certes différents, mais pas moins efficaces que les siens. On peut même penser que sans eux, la protection pacifique des régions naturelles sauvages ne serait plus qu'une utopie depuis bien longtemps.

Certains parents intégristes suivent les préceptes de leur père d'une façon très violente et refusent tout compromis avec ceux qui pactisent avec la technologie. Ils sont le plus souvent laissés à l'écart et n'interviennent que dans les régions réellement sauvages. Ils ont un comportement particulièrement primitif et sont souvent confondus avec des wyverns tant ils sont violents gratuitement. Lorsque ces dragons apparaissent à des êtres humains primitifs, ils préfèrent prendre une forme purement draconique dans le seul but de les impressionner. Une attitude aussi puérile met quelquefois en péril leur vie, les différents ennemis des dragons essayant d'emmagasiner le plus possible les informations qui leur permettent de les localiser à coups surs. Ces ennemis ne rechignent jamais à partir pour les régions les plus inhospitalières, au coeur même des territoires entièrement sous le contrôle des serpents à plumes les plus puissants.

Qu'ils soient rebelles ou fidèles, les parents dragons savent qu'un nouveau combat de grande envergure va être mené par leur père dans les années qui viennent. Les serpents à plumes vont en effet tenter de rénover l'image des peuples esquimaux et amérindiens et de leur redonner un mode de vie en accord avec leurs anciennes coutumes. Ils vont lutter à leurs côtés avec tous leurs pouvoirs aussi bien magiques que politiques. La plupart des parents dragons pensent que ce combat est perdu d'avance mais ne rechignent pas à la besogne, trouvant qu'ils sont inactifs depuis bien trop longtemps.

Les enfants

De tous les enfants serpents à plumes qui ont quitté un jour la nature virginale des grandes jungles terrestres, rares sont ceux qui y sont retournés. L'appel de la ville et de la technologie est encore plus fort pour un enfant dragon que pour un enfant humain. Rapidement, en effet, les jeunes serpents à plumes s'ennuient ferme dans leur coin de verdure et veulent connaître ce qui se trouve plus loin, là où les hommes vivent en grands nombres, là où l'on peut trouver des dizaines de façons différentes de vivre et surtout de mourir.

Parmi ceux qui reviennent, certains rejoignent les rangs des parents les moins portés sur le côté nature de l'entreprise fondée par leur grand-père. Ils deviennent artistes, mercenaires ou terroristes, dépensant l'argent ainsi gagné pour défendre avec acharnement la nature sauvage dont ils sont issus. Bien qu'étant en théorie respectueux des préceptes de leur grand-père, ils sont considérés par lui comme étant rebelles et ne reçoivent aucune aide de sa part. Il ne prendra pas non plus le temps de les gêner ou de les empêcher de sauver, à leur façon, la nature.

Priscillia Anthony est une scientifique qui passe plus de dix mois par an à étudier la faune australienne, en plein milieu du bush. Elle est aussi un serpent à plumes et de ce fait lutte le plus pacifiquement du monde contre tous ceux qui veulent détruire ou abîmer cette superbe et gigantesque réserve naturelle. Elle a choisi la voie de l'information et participe à de nombreux congrès dans tous les pays industrialisés dont les bénéfices sont reversés intégralement dans les caisses de la famille, même si elle est considérée par les plus intégristes comme une rebelle.

Jomo Aozou est un serpent à plumes qui compte parmi les plus extrémistes et les plus violents de tous les jeunes rebelles. Il lutte activement contre les chasseurs et les trafiquants d'animaux qui oeuvrent à la frontière entre l'Ouganda et le Kenya. Il fait partie d'un gestalt qui comprend des êtres magiques très proches des créatures mythiques africaines et qui

possèdent, eux aussi, une haine farouche pour tous ceux qui détruisent la nature. Il est bien connu des soldats qui patrouillent sur la frontière et est considéré par tous comme un héros national, même si ses méthodes expéditives - il ne fait jamais de prisonniers - sont souvent critiqués par les autorités du pays. Son tableau de chasse se monte à plus d'une trentaine de trafiquants et la liste ne cesse d'augmenter au fil des ans.

Les enfants extrémistes existent mais en très petite quantité. Ils sont pratiquement aussi intolérants que leur équivalent parental et luttent pour l'écologie dans les endroits les plus reculés de la Terre. Certains mesquins affirment que ce ne sont que des lâches et que là où ils sont cachés, il se passera encore quelques années avant que la main de l'homme blanc vienne y mettre les pieds.

En règle générale, plus les serpents à plumes sont portés vers la technologie, plus ils s'éloignent des arts magiques de leurs ancêtres, les plus primitifs étant donc ceux qui possèdent une connaissance de la magie la plus étendue. Le combat futur pour la survie des amérindiens et des esquimaux est une perspective qui emplit de joie la majorité des enfants serpents à plumes, qu'ils soient fidèles et primitifs rebelles et utilisateurs de la technologie du vingtième siècle.

Relations familiales

Les serpents à plumes parents et enfants s'entendent relativement bien les uns avec les autres car, même si chacun tente d'étendre sa sphère d'influence d'une manière qui lui est propre, tous oeuvrent dans le même sens: celui de la protection de la nature. Par contre, le grand-père est relativement hostile à tous ceux qui ne suivent pas à la lettre ses préceptes les plus importants, comme celui, par exemple, de refuser tout le confort que peut apporter la technologie.

Certains parents et enfants intégristes adoptent cependant la même attitude que le grand serpent et refusent encore plus violemment que lui d'avoir à faire aux plus tolérants d'entre eux. Certains arrivent même à lutter contre eux, même si ce genre de pratiques est fortement déconseillé par Quetzalcóatl.

Relations extérieures

Quetzalcóatl et tous ceux qui suivent ses préceptes sont très proches des dragon verts, noirs et encore plus des dragons féeriques et du grand serpent de mer. Ils refusent totalement d'avoir à faire au grand dragon bleu et à ses sbires, et ne sont jamais très proches des autres types de dragons.

Quetzalcóatl, lors des réunions entre les treize grands dragons, ne s'exprime jamais sans qu'on le lui demande, se contentant de noter avec précision tout ce qui se dit pour pouvoir utiliser les affirmations des plus volubiles une prochaine fois.

Lorsque la discussion est tendue, Quetzalcóatl est toujours prêt à séparer les individus antagonistes et n'élève jamais la voix, même quand il est lui-même mis en cause.

De nombreux dragons pensent que Quetzalcóatl cache sous cette apparence pondérée une intelligence machiavélique mais il n'en est rien. Le grand serpent à plumes est tout simplement plus motivé par la défense de la nature que par les discours sans intérêt de ses frères.

Quetzalcóatl

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à

tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Quetzalcóatl ?

Lorsqu'ils se rendent en Amérique du Sud, le plus souvent dans les régions les plus sauvages. Quelquefois aux Etats-Unis et au Mexique lors de ses rares voyages d'affaire.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme draconique pure. Sous forme humaine lorsqu'il risque d'être repéré par des êtres humains civilisés. Il sera toujours accompagné, lorsqu'il est en jungle, par des indigènes qui le vénèrent comme un dieu.

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

Sa réaction sera généralement bonne s'ils respectent la nature et s'ils luttent avec lui pour la sauvegarde de la « rain forest ».

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

Il combattra si les joueurs tentent de l'attaquer ou s'ils agressent les populations locales. Dans ces deux cas, il attaquera sous forme draconique pure, en utilisant sa connaissance du milieu pour causer des dommages importants au groupe (et en particulier aux objets technologiques qu'ils utilisent: véhicules, armes, etc.).

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Quelquefois. S'ils luttent pour le même but (la défense de la nature dans son ensemble).

Serpents de Mer

Description physique

Le grand-père : Le serpent de mer est sans aucun doute le dragon terrestre le plus gros. Il mesure quarante mètres et ne pèse pas moins de quarante tonnes. Il possède trois paires de petites nageoires quasiment atrophiées qui lui permettent de se déplacer, très lentement, sur terre lorsqu'il doit s'y rendre. Ses yeux sans pupille sont plus proches de ceux des poissons et les petites dents qui garnissent sa grande et large bouche sont plutôt destinées à retenir la nourriture qu'à servir d'armes lors de combats au contact. Les écailles qui couvrent tout son corps sont grandes et de couleur gris foncé, à tendance gris clair sur le ventre et la tête. Les reflets de ces écailles sur l'eau de mer lui font prendre quelquefois une couleur bleue très proche de celle des océans où il séjourne. Ses narines sont dotées d'opercules et ses poumons, particulièrement bien adaptés à son mode de vie aquatique, lui permettent de rester sous l'eau à n'importe quelle profondeur pendant plusieurs jours. Le grand serpent de mer possède une crête de vingt centimètres de haut sur toute la longueur du corps.



Les reflets de ces écailles sur l'eau de mer lui font prendre quelquefois une couleur bleue très proche de celle des océans où il séjourne. Ses narines sont dotées d'opercules et ses poumons, particulièrement bien adaptés à son mode de vie aquatique, lui permettent de rester sous l'eau à n'importe quelle profondeur pendant plusieurs jours. Le grand serpent de mer possède une crête de vingt centimètres de haut sur toute la longueur du corps.

Les parents : Les parents sont légèrement plus petits, ne dépassent jamais vingt mètres et pèsent environ vingt tonnes. Les nageoires sont toujours plus développées et leur couleur est légèrement plus claire. Les parents ne possèdent pas de crête. Leurs poumons sont parfaitement adaptés à la vie sous-marine et ils peuvent ainsi rester immergés aussi longtemps que leur géniteur.

Les enfants : Les enfants sont encore plus petits que les parents, atteignant en général une dizaine de mètres et pesant au maximum six tonnes. Les nageoires sont assez développées, permettant un déplacement terrestre relativement rapide. Leurs poumons n'ont pas la résistance de ceux de leurs parents et ils doivent remonter à la surface toutes les heures pour respirer. Les enfants ne possèdent pas non plus de crête et leur couleur tire très nettement sur le blanc ou sur le bleu pâle.

Le grand-père

Etant resté très simple et ne possédant que quelques repères sous-marins, Nauru passe le plus clair de son temps sous forme draconique pure, se prélassant au milieu des courants chauds riches en poissons dont il se nourrit, loin de la folie des hommes. Bien qu'il réside officiellement au plus profond de la fosse des Mariannes, à plus de onze mille cinq cents mètres de profondeur, on peut le trouver partout où l'on trouve de l'eau, y compris quelquefois loin à l'intérieur des terres, puisqu'il supporte aussi bien l'eau salée des mers que l'eau douce des fleuves et des rivières.

Relativement débonnaire et en dehors de toutes les sphères d'influence convoitées par les autres dragons, Nauru n'est pas un imbécile. C'est plutôt un ermite qui vit proche de la nature et qui souhaite rester le plus possible à l'écart des intérêts humains.

Dès qu'il prend forme humaine pour se rendre sur la terre ferme, il devient légèrement stressé, voire paranoïaque; et sa voix devient sifflante comme s'il était enrroué ou, plus précisément, malade de la gorge. Quoi qu'il en soit, chaque fois qu'il apparaît sous forme humaine, il passe plus de trois heures par jour dans sa baignoire ou sous la douche.



Bien que pour lui, les humains soient très éloignés de ses centres d'intérêt, il tend à lutter activement contre toute forme de population qui puisse affecter les fleuves, les lacs et les océans. Il surveille donc avec soin les bateaux de pêche japonais qui massacrent les baleines, les pétroliers sous pavillon de complaisance qui dégazent en pleine mer ou qui, mal pilotés, s'éventrent sur des récifs ou sur des hauts-fonds.

Même s'il ne peut pas faire grand chose pour les aider, Nauru garde un contact privilégié avec les organismes de défense de la nature. Il leur fournit, sous forme de dons, d'immenses quantités de devises qu'il gagne en revendant les antiquités qu'il récupère dans les soutes des navires coulés au cours des siècles passés. Il dénonce aussi les compagnies pétrolières chaque fois qu'il perçoit une anomalie ou une tentative de transgression des consignes de sécurité.

Il est, en ce moment, relativement en colère contre le dragon oriental qui dirige sous cape le massacre des baleines dans le monde entier. Il entretient la même haine pour les pêcheurs russes qui, guidés uniquement par l'appât du gain, détruisent la faune marine de la même façon.

Nous avons déjà vu que le grand-père pouvait monter sur la terre si le besoin s'en faisait sentir, mais il y a une chose sur laquelle il ne transige pas. Et cette chose, c'est la nourriture. Il ne supporte aucun aliment qui ne soit pas issu de la mer ou de toute autre étendue d'eau. Que ce soit une salade de varech, des bigorneaux ou une sole au beurre noir, il exige, où qu'il se trouve, d'être nourri de cette façon.

Pas du tout attiré par la magie, Nauru incite cependant ses enfants et ses petits-enfants fidèles à s'initier à ces arts étranges, car il a compris depuis longtemps que le relatif retard qu'il a pris, alors que ses frères emmagasinaient compétences magiques et objets renfermant de la Mana, l'avait écarté de nombre de rencontres entre pratiquants de cet art majeur. Quoi qu'il en soit, il préfère toujours privilégier la magie des tatouages par rapport à toute autre forme plus subtile et moins facile à réaliser sous l'eau.

Très éloigné de toutes les contraintes matérielles, Nauru ne dispose pas de grandes quantités d'argent. Il se contente de récolter des métaux précieux sous forme de nodules, histoire de se constituer un compte bancaire relativement bien approvisionné en Suisse.

Le crime

Déjà très peu bavard en temps normal, le serpent de mer l'est encore plus lorsqu'on lui parle du crime dont sa mère a été victime. Il préfère penser à un accident, même si ses soupçons se portent sur le trio coloré et criminel que forment les dragons rouge, blanc et noir. Même s'il en est persuadé, sa bienveillante neutralité l'a toujours obligé à rester d'un calme olympien pendant les interrogatoires du dragon céleste que tous ont subis.

Même s'il déteste ses trois frères, il n'en dénoncera aucun officiellement. Peiné par la mort de sa mère qu'il croyait accidentelle, il est, depuis le retour de son père, à la recherche de preuves lui permettant de confondre le ou les coupables. Ses recherches sont tenues secrètes et ne sont confiées qu'aux parents dragons les plus sûrs, non pas qu'il ait honte de ses travaux, mais simplement parce qu'il ne veut pas que le ou les criminels soient prévenus de ses instincts vengeurs.

Son but, lorsqu'il aura assez de preuves, est de faire justice lui-même en tuant au corps à corps le ou les coupables.

Les parents

Il n'existe presque aucun parent dragon renégat. Ils vivent donc tous dans une harmonie générale où tous les courants d'opinion sont représentés. On trouve ceux qui voudraient utiliser leur puissance physique pour aider les baleines, ceux qui prônent la non-intervention à tout prix et tous ceux qui suivent les ordres de leur père à la lettre.

Bien qu'ils préfèrent de loin la vie aquatique, les parents toujours loyaux à leur père sont tous obligés de passer le plus clair de leur temps sur terre, à espionner et à se renseigner pour son compte. Si la majorité étudie plutôt les dernières découvertes en matière de gisements sous-marins, quelques-uns sont envoyés en mission uniquement pour glaner des renseignements visant à trouver une explication au meurtre de leur grand-mère.

Seuls quelques rebelles ont préféré la vie terrestre au bonheur de rester cachés au plus profond des océans. Ils vivent de relativement difficiles moments mais ne sont en aucun cas pourchassés par ceux qui ont choisi de rester dans l'eau. Leur vie est relativement morne et leurs buts aussi variés que possible. Certains sont montés sur la terre pour poursuivre les principes de leur père, tandis que d'autres souhaitent simplement se faire passer pour des humains le plus longtemps possible.

Même si les parents dragons fidèles au grand-père sont en général discrets sur la terre ferme, on se souvient sans mal de la façon dont ils ont étouffé les recherches visant à récolter les nodules qui recouvrent certains fonds marins. Nauru n'aurait pas aimé rencontrer tous les matins, en sortant de son repaire souterrain, un petit robot aux couleurs de Rhône Poulenc en train de ramasser les petites boules riches en métaux précieux. Dire que tout le monde est encore persuadé que ces petits nodules n'ont pas un grand intérêt économique et que, surtout, leur exploitation n'est pas rentable. Depuis, c'est Nauru lui-même qui exploite ces richesses et cela lui permet d'accumuler un petit pactole dont il se sert lorsque ses serviteurs sur la terre ferme ont besoin de liquidités.

Dans tous les cas, les parents sont très proches du milieu aquatique où ils ont passé leur enfance et adorent y retourner de temps en temps ou, mieux encore, y séjourner pendant de longues périodes de détente. On les trouve donc plus particulièrement près des côtes, que ce soit en Californie, en Floride ou à Saint-Tropez. Signalons aussi que nombre d'entre eux vivent sur des péniches qui sillonnent les principaux canaux d'Europe, en particulier la France et l'Allemagne.

Les enfants

Alors que les océans et les grands fleuves sont primordiaux pour leurs parents, les serpents de mer de cette génération sont plutôt habitués à prendre des bains de plusieurs heures ou à passer sous la douche trois ou quatre fois par jour. Totalement habitués à vivre hors de l'eau, ces séances aquatiques n'ont qu'un but ludique et s'il le faut, les enfants peuvent s'en passer. Presque tous les parents sont restés fidèles à leur père, les enfants, de leur côté ont presque tous rejoint le camp de ceux qui s'amusent, j'ai nommé les êtres humains. Explorer les fonds marins et regarder pousser les éponges est sans aucun doute un loisir passionnant mais les enfants, plus nerveux et plus turbulents que leurs ancêtres, n'en ont que faire. Ils veulent de l'action et comptent bien rattraper le temps perdu à se prélasser dans les courants chauds au large de la Floride.

Leur force spectaculaire et leur caractère bon vivant en font des individus que peu de gens osent énerver. Ils sont, pour la plupart, aussi pacifistes que leurs ancêtres. Certains, cependant, se font remarquer en suivant avec zèle les préceptes de leur grand-père mais à leur manière. Ils posent des bombes, prennent des otages et rendent la vie de tous ceux qui détruisent ou pillent la mer presque invivable. Bien que faisant avancer les plans de leur ancêtre, ces jeunes loups aux dents longues ne reçoivent pas l'approbation de leur grand-père mais cela ne les empêche pas de continuer.

Martin Hoeberg, finlandais et serpent de mer à ses heures, est un véritable terroriste écologique et Dieu sait s'ils sont rares. Il a été de multiples fois condamné en Allemagne et en Finlande pour possession d'explosif et port d'armes illicite. Responsable de trois attentats contre des compagnies pétrolières de juillet à décembre 1992, il coule désormais des jours

heureux dans une prison de haute sécurité en Bavière. Ses relations supposées avec l'IRA et les Brigades Rouges restent encore à prouver.

Julien Marcellin, océanographe au musée de Monaco, est l'un des contacts privilégiés pour tous les serpents de mer loyaux à Nauru qui comptent passer quelque temps en Méditerranée, et plus particulièrement sur les côtes françaises et espagnoles. Il a la réputation d'être débrouillard et serviable, et est capable de vous trouver aussi bien une villa à louer en pleine saison que tout ce dont vous aurez besoin pour occuper vos loisirs. Il va sans dire que ces services ne sont pas gratuits, même si Julien accepte en paiement tout trésor archéologique directement remonté d'une épave encore inconnue. Mais que l'on ne s'y trompe pas, ses compétences en matière d'antiquités sont aussi importantes que ses contacts dans tous les milieux branchés de la Côte.

Vladimir Petchenko, serpent de mer et renégat, a réussi à infiltrer les plus hautes autorités du KGB et de l'ex-marine soviétique dans le but d'obtenir des renseignements visant à localiser tous les sous-marins et toutes les armes nucléaires dispersées çà et là dans la mer du Nord et dans l'océan Glacial Arctique. Malgré tout ce que l'on peut raconter, tout ce qui a été coulé finira inmanquablement par remonter un jour et Vladimir compte bien vendre à prix d'or ses renseignements à tout gouvernement assez intéressé pour les lui payer grassement. Pour l'instant, les recherches ne sont pas concluantes tandis que l'éclatement de l'ex-URSS a déjà permis de remonter ou de localiser nombre de carcasses. Les travaux de Vladimir sont donc rendus de jour en jour plus difficiles.

Relations familiales

Ses serviteurs draconiques lui rendent visite dans de grandes cavernes souterraines oxygénées confectionnées par ses soins où ils peuvent rester plusieurs jours à l'abri des regards et peuvent ainsi prendre forme humaine sans attirer l'attention d'humains ou d'autres dragons indésirables.

Ses petits-enfants, qui n'ont pas les capacités pulmonaires nécessaires pour supporter de plonger à des profondeurs extrêmes, doivent rencontrer leur grand-père dans des lieux humainement accessibles où il peut prendre forme humaine sans trop de problèmes. On peut ainsi citer les plates-formes de forage, les centres de loisir aquatiques ou les grands ports industriels. Les rapports relativement fréquents que lui remettent ses enfants les plus fanatiques et qui ont trait au crime de leur grand-mère ont toujours lieu dans des cavernes sous-marines et jamais sous forme humaine. Aucun autre dragon ne peut supporter la pression exercée par l'eau à ces profondeurs, ce qui lui permet de s'assurer que ses secrets seront bien gardés.

Relations extérieures

Pour tous les autres dragons, Nauru est un ermite primitif, tout comme son frère Gwellarion, la violence et la méchanceté en moins. Personne ne va imaginer qu'il est le responsable du crime de la mère et tous sans exception pensent qu'il s'en moque totalement. Ses sphères d'influence relativement mineures en font la cinquième, ou plutôt la treizième roue du carrosse, chaque fois qu'une décision importante doit être prise.

Sa puissance physique pure en fait un adversaire redoutable qui pourrait même peut-être venir à bout de la boule de haine et de muscle qu'est Gwellarion.

Tous les dragons soupirent de soulagement en pensant qu'il n'est qu'un pacifiste parmi d'autres, toujours prompt à tendre une joue lorsqu'on frappe sur l'autre.

Nauru

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa

puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Nauru ?

Par hasard, en bord de mer ou lorsque les joueurs tentent une action d'éclat en pleine mer.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Toujours sous forme draconique en pleine mer. Sous forme humaine dans les autres cas. Son arrivée, lorsqu'il est dans son élément, est un véritable raz de marée, au propre et au figuré. Il profite le plus souvent d'une tempête pour apparaître d'une façon encore plus spectaculaire que sa taille (pourtant déjà imposante) ne peut le laisser penser.

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

S'il daigne rencontrer les joueurs c'est toujours pour une bonne raison: pour les aider ou pour contrecarrer leurs plans. Il sera toujours d'accord pour discuter avant d'agir physiquement mais gare à ceux qui l'insulteraient en ne le considérant que comme un gigantesque serpent de mer sans cervelle.

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

S'il est énervé ou dérangé. Il combattra toujours sous forme draconique et uniquement en pleine mer. Sur la terre ferme, il fera intervenir quelques-uns de ses fils les plus fidèles.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Bien qu'intelligent, Nauru n'aidera les joueurs que d'une façon physique, gardant ses connaissances pour ses plus proches serviteurs et amis.

Wyverns

Description physique

Le grand-père : Gwellarion mesure vingt-cinq mètres de long. Son envergure est de vingt-cinq mètres. Sa hauteur au garrot est de cinq mètres. Il pèse seize tonnes. Sa peau est couverte d'écailles ocre sur le ventre et la queue et d'une sorte de poil épais et rêche sur le dos. Sa queue courte et relativement massive se termine par un aiguillon pointu et empoisonné semblable à celui d'un scorpion. Il ne possède que deux paires de membres distincts, des pattes très proches de celles d'un rapace et une paire d'ailes membraneuses de couleur marron. Sa tête est large et ses yeux sont petits.



Une crête ocre orne le haut de sa tête jusqu'à la moitié du dos et ses mâchoires font penser au bec d'un oiseau de proie. Sa bouche est néanmoins munie de nombreuses petites dents tranchantes et sa langue est bifide comme celle d'un serpent. Sa démarche lorsqu'il se déplace sur terre est relativement malaisée et il préfère se mouvoir par petits sauts ou tout simplement en volant. Sa voix peut prendre des tons aussi variés qu'inattendus, allant de sons très graves lorsqu'il parle calmement jusqu'à des cris suraigus lorsqu'il est énervé. Malgré sa grande taille, Gwellarion fait plutôt penser à un croisement entre un serpent et un rapace plutôt qu'à un dragon tel que l'on se l' imagine couramment.

Les parents : La plupart des parents ont la même apparence physique que le grand-père, à ceci près qu'ils sont beaucoup moins patauds sur terre et qu'ils utilisent donc un peu moins le déplacement par petits sauts. Un dragon de ce type mesure douze mètres de long à l'âge adulte, trois mètres au garrot et douze mètres d'envergure. Il pèse environ huit tonnes.

Les enfants : Les enfants ont la même apparence que leurs parents mais la crête dorsale est absente chez la plupart des individus. Un dragon de ce type mesure cinq mètres de long, un mètre trente au garrot et quatre mètres d'envergure. Il pèse environ une tonne. Son poil est légèrement plus clair et moins rêche. L'aiguillon de la queue est moins solide que chez les parents et pas toujours empoisonné. Chez quelques individus encore moins chanceux, le dard caudal est même complètement absent.

Le grand-père

Gwellarion est considéré par tous les autres dragons comme un être primaire et maléfique. Tourné vers les plus basses pulsions animales, il l'est certainement, mais son air brutal et sauvage cache une intelligence plus vive qu'il n'y paraît. Elle n'a bien sûr rien de comparable avec celle des autres dragons de sa génération.

Il adore les combats au corps à corps, que ce soit entre dragons ou avec d'autres adversaires, qu'ils soient animaux ou humains. Sa force physique et son entraînement en font le plus puissant des treize dragons sur ce plan et il ne s'en cache pas.

Sa tanière est située à l'ouest de l'Irlande, près de la ville de Killarney, dans les monts Carrantoohill. C'est là qu'il se terre à l'abri des regards indiscrets. Préférant de loin sa forme draconique qui lui permet d'impressionner tous ceux qu'il rencontre, Gwellarion prend tout de même bien soin de rester dans les endroits les plus à l'ouest de l'île, là où les êtres humains sont les plus rares. Lorsqu'il fait l'erreur d'apparaître sous cette forme, il prend bien soin de ne laisser aucun être humain capable de raconter ce qu'il a vu. Il n'est pas uniquement anthropophage mais adore la chair humaine. De nombreux autres dragons détestent ce genre de plat et le considèrent pour cela comme le pire des animaux qu'abrite la Terre. Par la même



occasion, et pour ne pas faire de détail, ce dragon est même quelquefois cannibale ce qui rend les autres dragons encore plus méfiants à son égard.

Les ponctions dans la population locale étant de plus en plus risquées, Gwellarion a pris l'habitude de se faire payer en nature lorsqu'il entraîne des dragons et plus particulièrement avec des êtres humains particulièrement dodus. Lorsque l'on parle de ponctions humaines, il faut bien comprendre qu'un dragon peut se contenter d'un être humain par mois, même s'il peut en manger, sans se rendre malade, plus de cent fois plus.

Mais s'il a la réputation, auprès de ses frères, d'être un débile profond, le grand-père garde un sens commun très important et, même s'il ne connaît pas grand chose à la géopolitique, ses rares interventions sur le terrain sont généralement un succès. Il manipule les franges de population les plus pauvres de la Terre de la façon la plus facile qui soit: par la peur et par la violence primitive qui couvent en chaque être vivant sur la Terre.

Etant le plus proche de la nature même des dragons, Gwellarion sait utiliser à la perfection son anatomie pour causer de terribles dommages au corps à corps. Même s'il n'est pas le plus puissant en théorie, il reste le maître incontestable du combat au contact, forme de lutte toujours appréciée par de nombreux dragons qui essaient, au fil des ans, de perpétrer la tradition draconique dans ce qu'elle a de plus primitif.

La forme physique de Gwellarion, lorsqu'il daigne l'utiliser, n'est autre que celle d'un être humain relativement squelettique mais néanmoins musclé. Son apparence générale est celle d'un naufragé qui n'aurait pas vu d'être humain depuis plusieurs dizaines d'années. Bien qu'il parle couramment de nombreuses autres langues, il s'exprime tout d'abord avec un accent irlandais terrible, histoire que le déguisement soit encore plus parfait.

Les nouveaux-nés, sbires du dragon céleste, sont les proies les plus faciles pour Gwellarion. Il ne se passe pas un mois sans que le vieux dragon n'en attrape un, trop occupé qu'il est à l'espionner. Il se contente la plupart du temps de le tuer, sauf lorsqu'il a un petit creux et qu'il a un exemple à faire devant ses élèves.

Même si ses pouvoirs magiques sont très restreints, son corps, aussi bien sous forme draconique qu'humaine, est constellé d'énormes tatouages aux vertus défensives. Personne n'a jamais réussi à savoir qui était l'individu qui l'avait ainsi protégé magiquement. La qualité de ces oeuvres et leur puissance laissent supposer qu'il s'agit là d'un des douze autres dragons qui verrait donc en lui plus qu'un simple idiot du village juste bon à amuser la galerie.

Le crime

Soupçonné par la plupart des autres dragons d'être le meurtrier de sa mère, Gwellarion, s'il est le bras armé de l'assassin, n'est certainement pas l'instigateur du crime. Lorsqu'on lui demande ce qui s'est passé, le dragon se contente de grogner quelques insultes très difficilement compréhensibles.

Même s'il est le coupable évident d'un meurtre aussi cruel, le dragon céleste se refuse à le condamner simplement parce que ses manières sont plus celles d'un animal terrestre que d'une entité supérieure extraterrestre. De toute façon, si le meurtre était « tout simplement » celui d'un dérangé comme Gwellarion, l'enquête du père ne serait pas aussi compliquée.

Les parents

Les parents dragons fidèles à Gwellarion sont presque tous des SDF. Ils errent dans les endroits les plus pauvres du monde, là où ils peuvent trouver de la nourriture sans que cela ne dérange la société humaine qui n'aime tout de même pas trop que l'on mange son cheptel. Curieusement, les parents dragons rebelles vivent aux mêmes endroits et se livrent des combats sans merci pour l'honneur et surtout pour le plaisir de se battre au corps à corps.

Utilisés par de nombreux autres dragons comme exécuteurs des basses oeuvres, les wyverns sont toutes considérées avec méfiance voire avec dégoût par tous les autres types de dragons qui s'estiment beaucoup plus civilisés. Reste à savoir si le barbare est celui qui tue ou celui qui donne l'ordre de tuer. On retrouve d'ailleurs le même problème chaque fois que le dragon céleste enquête sur le meurtre de sa femelle.

Si les dragons encore affiliés à Gwellarion sont de moins en moins nombreux, il arrive que le grand-père adopte enfants et parents d'autres races dont les compétences de combat sont trop mal utilisées par leur grand-père respectif. C'est le cas des dragons verts et blancs les plus tribaux qui ne ressentent pas le besoin de s'impliquer plus profondément dans le monde des humains.

La seule forme de magie acceptée et apprise par les dragons de ce type est celle qui utilise le tatouage comme rituel de base. Cette forme de magie est la plus primitive et la moins évoluée, n'affectant que le corps de la personne ainsi décorée.

Les enfants

Les enfants fidèles à Gwellarion vivent comme leurs parents dans la frange la plus pauvre et la plus désoeuvrée de la population mondiale. Ils n'en sortent que pour de rares missions ordonnées par leur grand-père ou par les grands dragons qu'ils soutiennent.

Les enfants rebelles ont presque tous le même mode de vie que ceux qui ne le sont pas mais préfèrent utiliser leur puissance physique au hasard de leurs rencontres plutôt que pour une cause qu'ils ont de toute façon du mal à comprendre. Ils se nourrissent comme toutes les wyverns de chair humaine et sont souvent rassemblés dans les pays les moins policés de la Terre.

Les formes de magies utilisées par les wyverns de cette génération sont bien plus variées que celles apprises par leurs parents, bien que l'art des tatouages reste la préférée de tous ceux qui suivent le côté primitif de leurs ancêtres.

Un petit pourcentage de ces rebelles a adopté une attitude totalement différente de celle de leurs ancêtres et prône à qui veut l'entendre la paix dans le monde. Il semble qu'arrivées à un certain seuil de barbarie, les wyverns prennent tout d'un coup conscience de leur comportement et il s'ensuit une grande période de mélancolie et de déprime. Les suicides, à la fin de cette période, sont fréquents et les rares survivants changent totalement d'attitude, cherchant dans la paix mondiale une rédemption de leurs péchés. Ces rebelles pacifistes renient par la même occasion leur puissance physique, leurs compétences de combat et, bien entendu, leurs habitudes alimentaires. Pour l'instant, cette prise de conscience n'a été répertoriée que chez les enfants dragons. Imaginez cependant ce que pourrait donner une telle forme de déprime chez un adulte ou même, chez Gwellarion lui-même.

Eduardo Almiraz, ancien enfant des quartiers pauvres d'Antofagasta, au nord du Chili, a consacré une grande partie de sa courte vie à aider les enfants orphelins après avoir subi un choc psychologique grave. Il reste très violent malgré ses buts humanitaires et sème la terreur parmi les escadrons de la mort qui luttent encore sporadiquement contre la surpopulation infantine. Malgré son attitude de « rebelle », il se rend tous les ans en Irlande pour suivre les cours que son grand-père lui dispense avec soin.

Kurt Armstrong est, malgré son jeune âge, un dragon tueur de dragons au palmarès impressionnant. Personne ne connaît son vrai visage et il possède des passeports différents dans chaque pays où il se rend. Expert du corps à corps aussi bien sous forme humaine que sous forme draconique, il est responsable de la mort de plus de cinquante dragons, dont au moins dix parents. Il semble agir au hasard mais ses relations relativement bonnes avec Gwellarion prouvent qu'il n'est peut-être pas aussi rebelle qu'il n'y paraît.

Mike Daimond, haut responsable d'une écurie de boxeurs professionnels aux Etats-Unis, utilise ses connaissances en combat pour entraîner personnellement ses poulains. Bien que

rebelle, il verse une grande partie de ses gains à son grand-père. Les mauvaises langues se demandent d'ailleurs comment il dépense cet argent vu son niveau de vie et ses besoins matériels.

Relations familiales

Même si les parents dragons encore fidèles à Gwellarion sont de plus en plus rares au cours des ans, les quelques-uns qui restent le vénèrent encore comme une sorte de dieu qu'ils prient pour ne pas rencontrer trop souvent. De toute façon, les relations familiales sont réduites au minimum, le grand-père ne gardant directement sous son contrôle qu'une dizaine d'enfants qui ont pour travail de ventiler les informations à qui de droit. La seule raison valable qu'a une wyvern d'entrer en contact avec le grand-père est la période de l'année qu'il choisit pour perfectionner ses compétences de combat au contact. Même s'il est cannibale et colérique, Gwellarion reste le professeur le plus prestigieux pour ce genre de talents.

Les insultes graves et les problèmes interfamiliaux dans la famille du dragon céleste étant résolus par des duels sous forme draconique pure, physiques et violents, on comprend pourquoi la plupart des dragons qui veulent perpétuer les traditions de leurs ancêtres s'assurent de disposer de bonnes compétences au corps à corps. Les plus faibles d'entre eux, dragons féériques ou à plumes, tentent toujours d'éviter de telles confrontations qui ne sont de toute façon jamais à leur avantage.

Relations extérieures

Comme il a déjà été dit plus haut, les wyverns sont les exécuteurs des basses oeuvres des dragons moins portés sur la violence physique qu'elles. Pour la plupart de ses frères, Gwellarion est considéré comme un idiot du village dangereux et assoiffé de sang. Même s'ils se moquent de lui derrière son dos ou lorsqu'il n'est pas là, ils se gardent bien de l'insulter de vive voix sachant qu'il n'hésiterait pas un instant à se battre contre eux, voire à les dévorer après les avoir achevés.

Quelques enfants dragons, rebelles pour la plupart, ont pris l'habitude de suivre des cours de combat au corps à corps lors de certaines périodes de l'année. Ils encourent de gros risques et les pertes ne sont pas rares. Mais le prestige d'être l'élève de Gwellarion incite de plus en plus d'enfants à le rejoindre dans sa retraite irlandaise.

Dans tous les autres cas, Gwellarion et ses descendants sont considérés comme inoffensifs par les autres dragons, bien que ces derniers évitent à tout prix toute confrontation avec eux. Comme disait Vermithrax à une des réunions : « Ce n'est pas vraiment sa force qui me gêne, c'est surtout son odeur. »

Un groupe, anonyme, de trois grands dragons s'est d'ailleurs élevé contre sa présence au sein du conseil en prétextant que le fait de se nourrir d'êtres humains ou de dragons était un crime suffisant pour justifier son exclusion définitive. Le chef du conseil du moment, Vermithrax, a demandé un vote à main levée qui a été refusé en bloc par onze des treize dragons présents. Si une résistance réelle existe contre Gwellarion, elle reste limitée et de toute façon trop lâche pour apparaître au grand jour.

Gwellarion

Décrire avec précision les valeurs des caractéristiques, des métiers, des hobbies et des pouvoirs magiques de ce grand-père dragon n'est pas vraiment nécessaire puisque sa puissance dépasse de beaucoup tout ce que les joueurs peuvent imaginer. Son comportement dans quelques situations spécifiques est par contre très utile à connaître et doit permettre à tout maître de jeu de l'incarner avec toute la rigueur que nécessite l'apparition de cette créature au cours d'une partie.

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Gwellarion ?

S'ils se déplacent directement aux abords de Killarney, en Irlande. Rarement dans d'autres cas précis (duel rituel important, conseil des treize dragons, etc.).

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

Le plus souvent sous forme humaine. Sous forme draconique lorsqu'il n'y a pas d'humains et que les risques de combat sont importants.

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

Il sera respectueux et sympathique s'ils sont adeptes du corps à corps. Il sera légèrement cynique et cruel envers les dragons asiatiques et féériques ainsi qu'envers tout personnage qui semblerait trop attiré par les armes à feu (et l'armement technologique en général).

Dans quels cas combattra-t-il ? Avec quelles armes ?

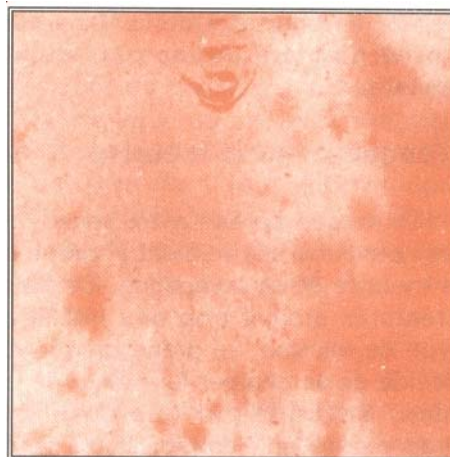
Dès qu'il trouvera une bonne raison pour le faire. Il combattra toujours sous forme draconique, au corps à corps et le plus souvent en prenant bien soin de suivre les préceptes de base du combat rituel.

Prendra-t-il la peine d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

Oui, s'il les respecte. Il est particulièrement loyal et respectueux des traditions ancestrales draconiques.

Le Dragon Céleste

De toutes les créatures magiques du monde de Scales, le Dragon Céleste est certainement la plus puissante et la plus mystérieuse. C'est grâce, ou plutôt à cause, de lui que vous vivrez de nombreuses aventures palpitantes. C'est aussi un membre de votre famille et l'être qui représente la nature même du dragon. Il est d'une intelligence extrême et n'est revenu sur Terre que dans un seul but, récupérer la Mana prétendument amassée par ses enfants mais s'en est découvert un autre : trouver le meurtrier de sa compagne.



Description physique

Même si ses pouvoirs sont immenses, le grand dragon céleste a beaucoup de difficultés à se maintenir sous forme humaine pendant un laps de temps important. Il reste donc généralement sous forme draconique pure, ce qui ne manque pas de le gêner lorsqu'il veut enquêter lui-même sur les agissements de tel ou tel dragon. Cette forme naturelle est celle d'un immense reptile de quarante mètres de long. Son envergure dépasse trente mètres et son poids atteint quatre-vingt-dix tonnes. Sa taille et son apparence bestiale cachent parfaitement une intelligence supérieure à celle de tous les êtres vivant sur Terre. Sa couleur varie selon son humeur, un peu comme un caméléon, même si celle de la colère, le rouge, est la plus souvent arborée. Les grands dragons, lorsqu'ils étaient enfants, se souviennent de l'époque où la paix régnait dans son couple et où la couleur blanche était de mise. Le noir est porté lorsque le calme est de rigueur et le bleu profond apparaît sur ses écailles lors de ses rares moments de repos. Ses yeux sont généralement verts mais peuvent virer au jaune vif en cas d'utilisation prolongée de certains pouvoirs éprouvants.

Les nouveaux-nés

Lorsque le grand dragon céleste s'est aperçu qu'il ne pourrait pas, à cause de sa taille et de sa forme draconique, enquêter sur Terre et tenter de récupérer la Mana, il a pris la décision de s'accoupler magiquement avec des êtres humains de sexe féminin pour obtenir rapidement des serviteurs zélés. Le résultat a été relativement convaincant, les individus atteignant, grâce à la magie, leur taille adulte en quelques mois. Intellectuellement cependant, les résultats ont été beaucoup moins probants. Parfaitement préparés à leurs diverses missions, les nouveaux-nés sont totalement désarmés dès qu'il se passe quelque chose qui n'était pas prévu. Leur cerveau a beau avoir été développé magiquement, il leur manque le sens de la répartie, la rapidité de décision, l'aptitude à analyser les situations et à y répondre aussi rapidement qu'efficacement. Un individu qui connaît la vraie nature des nouveaux-nés et leurs défauts n'aura généralement pas trop de mal à contrecarrer leurs plans, aussi sérieux et préparés soient-ils. Le nombre toujours croissant de ces êtres magiques représente tout de même un danger permanent pour toutes les formes draconiques terrestres, ainsi que pour tous ceux qui les côtoient.

La récolte de la Mana

La première mission donnée par le dragon céleste aux nouveaux-nés est de ramasser tous les objets contenant de la Mana. Les gestalts doivent être aussi dérobés à leurs possesseurs et entreposés au même endroit. Les nouveaux-nés utilisent un réseau particulièrement bien rôdé qui leur permet d'acheminer la Mana vers le dragon céleste, où qu'il se trouve, en passant par deux ou trois intermédiaires, histoire de brouiller les pistes. Cette mission est de très grande

envergure puisque les objets contenant de la Mana sont nombreux et que les dépôts intermédiaires d'objets sont souvent victimes d'attaques de la part de formes draconiques d'âge et de types divers. En un an d'activité soutenue, les nouveaux nés ont tout juste réussi à rapporter au dragon céleste un pour cent de la Mana entreposée sous forme d'objets et pas plus d'une dizaine de gestalts.

L'enquête sur le meurtre

Le dragon céleste avait pensé, au départ, que les nouveaux-nés seraient à même d'enquêter sur le meurtre de sa compagne. Il s'est avéré que ces créatures étaient trop peu intelligentes pour ce type de mission. Le grand dragon céleste a donc décidé de se charger lui-même de cette partie du plan. Secondé par quelques autres formes draconiques qu'il emploie, qu'il manipule ou qu'il utilise, le grand dragon progresse lentement mais sûrement. Les parents ou les enfants qui travaillent pour lui sont quelquefois volontaires, mais le plus souvent manipulés secrètement. Si l'intelligence des nouveaux nés n'est pas fulgurante, celle du dragon céleste dépasse tout ce que l'on peut imaginer et les coups tordus qui germent dans son esprit torturé par la perte de sa compagne sont nombreux.

Relations avec les grands dragons

Le dragon céleste est certain que sa compagne n'est pas morte accidentellement et recherche donc parmi les treize grands dragons le ou les coupables de ce meurtre. Pour l'instant, les preuves qu'il a accumulées ne sont pas du tout suffisantes pour accuser qui que ce soit. Il garde donc une méfiance relative envers tous ses enfants, tout en s'alliant de temps à autres avec l'un d'entre eux, surtout lorsque cela lui permet d'affiner son jugement ou de ramasser un peu plus de Mana. Vous donner une liste répertoriant les relations entre le dragon céleste et ses enfants serait totalement incohérent, puisqu'elle serait certainement obsolète quelques semaines après sa parution. Comme tous les grands penseurs, le dragon céleste est victime de son trop grand souci de certitude. Tant qu'elle ne sera pas totale, il ne prendra aucune décision définitive vis-à-vis de l'un ou l'autre de ses fils.

Relations avec les parents

Le dragon céleste considère les parents dragons comme les serviteurs, voire les esclaves de ses fils. Il ne s'intéresse donc pas trop à eux et considère leur mort comme un fait regrettable bien que sans importance. Il ne cherche pas à les manipuler, les sachant trop proches de leur père et redoutant généralement qu'ils ne soient ni assez puissants ni assez intelligents pour le servir personnellement. Les parents sont donc les laissés-pour-compte de la race draconique. Que certains parents soient rebelles ne le fait pas changer car il estime que quel que soit leur taux de rébellion, ils sont toujours trop proches de leurs racines draconiques, ne serait-ce que physiquement.

Relations avec les enfants

Les enfants fidèles à leur père sont considérés comme ceux-ci par le dragon céleste, c'est-à-dire pas grand chose. Les enfants rebelles, par contre, retiennent beaucoup plus l'attention de leur arrière grand-père. Même s'il leur reproche généralement leur attitude anticonformiste, il aime les diriger secrètement vers ses buts propres. Il sait que leur nature double, à mi-chemin entre humain et dragon, en fait des créatures polyvalentes à l'esprit d'initiative très développé. Tout le contraire des nouveaux-nés à son service. C'est avant tout pour cela qu'il manipule quelquefois certains enfants rebelles. Il s'arrange toujours pour que cette intervention soit la moins visible possible et nombreux sont les enfants qui pensent vivre leur vie en parfaite liberté tout en servant les plans secrets du dragon céleste.

Relations avec les êtres magiques

Le grand dragon céleste n'a que très peu de respect vis-à-vis des formes de vie trop éloignées de la sienne. Il méprise donc souverainement les êtres humains et n'accorde que très peu d'intérêt aux êtres magiques. Les plus puissants sont cependant surveillés directement par le dragon céleste et manipulés par lui de temps à autre. Il n'a pas non plus réussi à analyser le concept du gestalt et continue à se demander pourquoi certains êtres magiques forment des groupes solidaires autour d'enfants dragons. Lorsque cela se produit, il considère le groupe comme une entité unique et cherche à la manipuler comme un vulgaire enfant solitaire.

En termes de jeu... Les nouveaux-nés

Caractéristiques : Force +3, Endurance+3, Esprit d'initiative -2, plus quatre points au choix.

Métier(s) : Un métier au niveau Débutant (60% du temps).

Hobbie(s) : Un hobby au niveau Amateur (40% du temps).

Pouvoirs magiques : Aucun.

Ils combattent sous forme draconique comme des parents avec leurs modes d'attaque naturelles.

Les nouveaux-nés

Ces individus ayant été créés par le dragon céleste pour lui servir d'esclaves et de messagers, les nouveaux-nés sont raisonnablement intelligents mais totalement dédiés à la tâche qui leur a été confiée. Ils sont capables d'agir avec beaucoup de ruse et de précision dans le cadre de leur mission mais ont bien du mal à improviser lorsqu'un grain de sable s'infiltre dans leur procédure intellectuelle de travail. Ils n'ont donc pas réellement d'avis sur tel ou tel type de créature, leur esprit n'étant qu'un prolongement de celui du dragon céleste. Etudions tout même la façon dont ils se comportent lorsqu'ils rencontrent, dans leurs pérégrinations, les différents autres types de créatures terrestres.

Relations avec les humains

Les nouveaux-nés considèrent les humains comme des pions que le dragon céleste peut déplacer à loisir. Ils ne s'en occupent presque jamais, se contentant de les éliminer lorsqu'ils sont les témoins d'événements étranges. En effet, le dragon céleste, plus que tout autre, tente de garder secrète la présence sur terre des dragons et autres êtres magiques. Si cela doit passer par l'exécution sommaire de dizaines d'humains, qu'il en soit ainsi. Les humains, dans leur grande majorité, ne représentent pas un grand danger pour eux et il est fréquent qu'ils échouent dans leur mission pour avoir trop sous-estimé leurs adversaires. Certains nouveaux-nés expérimentés (il y en a) arrivent même à utiliser les humains pour leur propre compte, bien que ces pratiques soient relativement expérimentales et jamais très efficaces.

Relations avec les technomanciens

Les technomanciens sont des individus dangereux, les nouveaux-nés le savent, bien qu'ils n'aient pas grand chose à craindre d'eux, ces derniers ayant bien du mal à utiliser leurs organes dans leurs rituels magiques. Quoi qu'il en soit, les nouveaux-nés sont souvent utilisés par le dragon céleste pour éliminer les sorciers devenus trop puissants ou simplement pour déstabiliser un groupe de ces individus qui commence à prendre un peu trop de pouvoir. La magie alchimique n'étant pas trop puissante, les nouveaux-nés ne s'en occupent pas, la considérant simplement comme une arme dont peuvent se servir les technomanciens.

Relations avec les êtres magiques

Les êtres magiques sont, pour les nouveaux-nés, un groupe d'individus bâtards, à mi-chemin entre les humains et les dragons. Ils sont donc plutôt méprisés, bien que leur force soit relativement plus importante. Les nouveaux-nés ont beaucoup de mal à discerner les différentes phases de la vie d'un être magique et ne peuvent donc pas connaître sa puissance exacte. Ils sont donc presque toujours enclins à utiliser une puissance de feu magique ou naturelle bien plus forte qu'il est nécessaire lorsqu'ils combattent des êtres magiques, si, bien sûr, cela était prévu dans le briefing de leur mission. Dans le cas contraire, ils se contentent de les garder à l'oeil, faisant tout pour les éliminer s'ils prouvent être des adversaires coriaces.

Relations avec les dragons

Il existe autant d'attitudes différentes envers les dragons qu'il y a de dragons. Les nouveaux-nés ne comprennent généralement pas très bien pourquoi certains sont choyés par leur maître et d'autres poursuivis sans relâche. Ils se contentent donc d'effectuer leurs missions à la lettre et ainsi de les réussir le plus précisément possible. Les enfants dragons représentent toujours un élément aléatoire qu'ils négligent le plus souvent mais qui sont aussi souvent la cause de tous leurs échecs, les parents et les grands-parents ayant des réactions bien trop prévisibles peuvent être analysées à l'avance par les nouveaux-nés. Lorsqu'il s'agit de contrecarrer les plans des grands-parents eux-mêmes, les nouveaux-nés reçoivent toujours l'ordre de rester physiquement éloignés d'eux. Le dragon céleste n'a en effet pas envie qu'il arrive quoi que ce soit de fâcheux à un de ses enfants, du moins pas tant que leur culpabilité n'est soit établie.

« On dit que les nouveaux nés sont brutaux et dangereux. Ils sont surtout ratés et pathétiques, preuve de l'incompétence et de la hâte de celui qui les a créés.

Bâtards d'humaines, enfermés dans des cuves pour grandir plus vite, reliés à des moyens technologiques d'apprentissage de la connaissance, ils sont bourrés en quelques mois d'informations et de modes de comportement qu'un homme ou un dragon normal met plus de 20 ans à assimiler. Leur cerveau imparfait rejette le trop plein. La personnalité ne se forme pas.

Les misérables êtres, perdus dans un monde d'une trop grande complexité, survivent mais ne vivent pas. Ils obéissent à des ordres dont ils comprennent le sens mais pas les implications, ils n'ont pas d'initiative, pas d'intelligence, pas d'avenir. Ils font des erreurs grossières, qui ridiculisent celui qui les a envoyés.

Les plus faibles, incapables de « fonctionner » avec leur demi individualité, prennent les rôles-modèles qu'ils peuvent. Les plus colorés, les plus constants, les plus évidents : ceux de la télévision. Car leurs pitoyables mois de vie sous hypnose se sont passés en grande partie devant la télé et la radio, censées leur apprendre la réalité de la société.



Mais tout ce qu'ils en ont retenu, comme des enfants sans repères, ce sont les héros, les méchants et les clichés. Alors ils s'identifient... aux Tortues Ninjas ou à Bruno Masure, aux Incorruptibles, à Danny Wilde ou à Lord Brett Sinclair.

Et le jour où vous verrez arriver Mission Impossible, tremblez ! »

« Allo ? Ca grésille... Non... Il a tort. Je t'assure, c'est très exagéré. Et je parle d'expérience...

Oui, oui, d'expérience. Les nouveaux-nés, je viens de m'en prendre récemment deux en pleine face, et je peux te dire qu'ils n'étaient pas si ridicules que ça. Enfin si, ils étaient ridicules. Mais ils étaient aussi puissants, et dangereux.

...

Rien que ça ? il fréquente des huiles, ton cousin. Mais laisse moi te dire : grand-père ou non, il sous-estime l'ennemi, et ce n'est jamais une bonne idée. D'accord, il y en a qui se déguisent en personnages de série télé. Mais d'abord, c'est plus trompeur qu'on ne croit, parce qu'on a alors tendance à ne pas les prendre au sérieux, et je t'assure, ils ont assez de puissance brute pour qu'il faille les prendre au sérieux...

Et puis il ne s'agit là que de la partie émergée de l'iceberg. Ceux qui se déguisent, on les remarque de loin, c'est déjà ça. Mais les autres, ceux que justement, on ne voit pas venir, c'est ceux-là dont il faut se méfier. Parce que le... la puissance qui les envoie, et dont je préfère ne pas prononcer le nom au téléphone, améliore sa technique de mois en mois. Ils deviennent plus intelligents, plus indépendants, plus discrets. Et puis il n'y a pas que les... appelons les « guerriers », ceux qui sont envoyés faire le sale boulot. Il y a toute une organisation derrière.

...

Mais si, forcément ! Ils ne sortent pas de nulle part ! Ils ont forcément des... repaires, des QG, des chefs qui organisent leurs missions, préparent leurs fausses identités, rassemblent et recoupent les informations, prennent les décisions de moyenne importance... Il y a les cuves à surveiller, la croissance des autres à superviser. Et si les...

...

Oui, tout à fait. Cela implique des êtres intelligents et organisés, beaucoup plus que les « guerriers » programmés pour tuer que nous avons affrontés jusque là.

...

Ouais, Ouais. Ouais. Non. Justement. Ce n'est pas du tout rassurant, le fait qu'on n'ait pas encore de preuves ou d'indices de l'existence d'une telle organisation. C'est même carrément très inquiétant. Cela veut dire qu'ils sont assez intelligents pour dissimuler leurs QG ou je ne sais quoi de telle manière qu'aucun dragon, aucun être magique, aucun technomancien ne les ait encore découverts...

À moins que quelqu'un ne sache quelque chose et qu'il se taise, bien sûr...

...

Mais non, je ne suis pas paranoïaque ! Je veux juste te dire que malgré ce que Toungouska peut dire, il y a autre chose là-dessous que juste Starsky et Hutch !

...

Pourquoi Starsky et Hutch ? Non, pour rien, juste comme ça... »

LA REPRODUCTION

Principes de base

Même si la reproduction des dragons est très proche de celle des humains, il est bon d'étudier le plus précisément possible cette pratique qui vous permettra de mieux appréhender tous les problèmes inhérents aux différentes générations de ces créatures extraterrestres.

Le dragon céleste

Jusqu'à présent, le dragon céleste a prouvé qu'il pouvait se reproduire de deux façons différentes. La première est la plus simple et n'a eu lieu qu'une fois lorsque la mère était encore vivante. L'accouplement entre les deux grands dragons a donné naissance à un certain nombre d'oeufs. Après quelques centaines d'années d'incubation, les oeufs ont éclos et ont donné naissance à une trentaine de petits dragons dont treize sont encore en Ce. Ce mode de reproduction est le plus pur de tous et permet aux treize dragons encore en vie de se développer de la même façon que leurs parents. S'ils ne sont pas encore aussi puissants que le dragon céleste, c'est uniquement parce qu'ils n'ont que quelques millions d'années derrière eux.

La deuxième forme de reproduction, utilisée en 1992 par le dragon céleste lors de son retour, est très proche de celle utilisée par les grands dragons en 1945. Les oeufs ainsi recueillis donnent naissance à des dragons plus proches des êtres humains mais aussi immensément moins puissants. À chaque génération, les racines draconiques s'estompent et la nature humaine prend de plus en plus le dessus. Pour se reproduire de cette façon, le dragon céleste a pris forme humaine et a copulé avec des femelles humaines. Les femmes ont donné naissance à des oeufs que le dragon céleste s'est chargé de voler et de conserver bien à l'abri des regards indiscrets, non sans baigner les jeunes enfants à peine formés dans un bain de Mana quasi permanent qui leur a permis de grandir à une vitesse prodigieuse.

Les grands dragons

Lorsque les treize dragons survivants de la première couvée se sont réveillés en 1945, ils ont eu tout de suite besoin d'enfants dont le but serait de les servir. Etant tous de sexe masculin, les dragons ont utilisé la méthode de reproduction la plus simple en prenant forme humaine et en copulant avec des femelles humaines. Les oeufs couvés par le père ont éclos relativement rapidement au bout de quelques mois et ont donné naissance à de petits dragons moins puissants mais qui ont pu grandir à une vitesse identique à celle des humains. Les oeufs ont donné des individus des deux sexes.

Les parents

Une fois pubères, dans les années 1965, les jeunes dragons se sont reproduits à leur tour de la même façon que leurs pères avant eux et ont aussi donné naissance à de petits oeufs renfermant des dragons encore moins puissants. Ces individus ont grandi à vitesse humaine normale et on ne fait quasiment pas la différence entre un dragon mis au monde par une femelle humaine et un dragon mis au monde par une femelle dragon, la dernière possibilité étant la plus discrète lorsque l'on veut que son enfant ait une vie normale.

Dans tous les cas, il est évident que tout dragon issu d'une mère humaine ne la connaît pas, puisqu'elle aurait bien du mal à comprendre qu'elle vient d'accoucher d'un oeuf. Un enfant né de deux parents dragons est légèrement plus puissant que les autres mais ne garde malheureusement que les caractéristiques physiques de l'un des deux, aléatoirement.

Les enfants

Au moment où le jeu commence, les jeunes enfants dragons sont juste pubères et aucune naissance n'a encore eu lieu. Gageons que le mode de reproduction de cette génération sera la même que celui des précédentes, bien qu'il soit évident que les dragons ainsi mis au monde seront encore moins puissants que les précédents. Un enfant né de deux parents dragons est légèrement plus puissant que les autres mais ne garde malheureusement que les caractéristiques physiques de l'un des deux, aléatoirement.

Les êtres magiques

La reproduction des êtres humains possédant des signes magiques est relativement simple et n'est en aucun cas différente de celle utilisée par les humains normaux. Les signes magiques, quant à eux, ont tendance à se transmettre environ cinquante pour cent du temps.

Lorsque les deux parents possèdent des signes magiques, l'enfant a de plus grandes chances d'en posséder aussi, même si les métis magiques sont impossibles. Un éventuel croisement entre un dragon et un être magique n'a pour l'instant encore jamais eu de résultat probant. Puisse l'avenir nous en dire plus sur cet éventuel croisement bien étrange.

Les reptiles

Lorsque les dragons qui récoltaient la magie sont devenus de plus en plus dégénérés et de plus en plus humains, certains, qui avaient la capacité de se transformer en reptile ont eu la curieuse idée de copuler avec des reptiles terrestres. Les résultats de tels accouplements sont des individus primitifs et instinctifs et dont la forme naturelle est celle du reptile dont ils sont issus, même s'ils peuvent prendre de temps à autre une forme humaine ou draconique.

Il semblerait que tous les dragons primitifs de ce type aient disparu, mais les jungles d'Afrique et d'Amérique du Sud sont immenses et nul ne sait ce qui peut encore s'y cacher.

ANNEXE I : METIERS ET HOBBIES

Bien qu'un joueur ou un maître de jeu expérimenté puisse facilement déterminer quelles sont les compétences qu'englobent les différents métiers et hobbies dont sont dotés les personnages de Scales, les quelques idées qui suivent doivent vous permettre, lors de vos premières parties, de gérer avec facilité le système proposé dans les règles.

En plus des actions réalisables plus ou moins facilement par les différents métiers dont la liste suit, on estime que tous les êtres humains adultes habitant dans une région relativement civilisée ont les possibilités suivantes :

Actions généralement considérées comme « Facile » : Nager sur une surface d'eau calme. Courir sur de courtes distances. Faire du vélo. Lire et écrire.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Conduire une voiture, une moto ou une camionnette. Survivre dans la nature.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Utiliser un ordinateur ou un minitel. Bricoler un appareil électrique ou mécanique. Parler une langue étrangère.

Les quelques listes qui suivent ne sont bien entendu nullement exhaustives, aussi bien du point de vue des métiers et hobbies décrits que des actions possibles pour chaque métier, et doivent être prises uniquement pour ce qu'elles sont : des exemples.



Métier

Acteur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Apprendre un texte. Connaître les personnages importants du milieu.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Jouer la comédie. Se déguiser.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Discuter des termes d'un contrat.

Artiste

Actions généralement considérées comme « Facile » : Créer une oeuvre. Jouer une oeuvre (dans le cas du théâtre ou de la musique par exemple).

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les principales oeuvres et leurs créateurs.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les maîtres du genre. Apprécier et juger une oeuvre.

Cascadeur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Conduire toutes sortes de véhicules. Réaliser une acrobatie.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Réaliser des cascades.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Concevoir des cascades. Se déguiser.

Chauffeur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Conduire un véhicule. Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les routes de la région où il travaille.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les bonnes manières.

Clochard

Actions généralement considérées comme « Facile » : Faire la manche.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Trouver de quoi manger.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Trouver où dormir. Connaître les rues de la ville où il vit.

Détective privé

Actions généralement considérées comme « Facile » : Suivre un individu.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Combattre au corps à corps. Trouver des indices. Se déguiser.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Utiliser une arme à feu. Connaître les forces de police de la ville où il travaille.

Dilettante

Actions généralement considérées comme « Facile » : Conduire un véhicule de course. Jouer au casino. Séduire.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les bonnes manières.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Organiser des réceptions.

Domestique

Actions généralement considérées comme « Facile » : Servir à table.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les bonnes manières. Préparer à manger.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Nettoyer.

Ecrivain

Actions généralement considérées comme « Facile » : Ecrire un roman.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les principales oeuvres et leurs créateurs.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les maîtres du genre. Apprécier et juger une oeuvre. Utiliser une bibliothèque.

Electronicien

Actions généralement considérées comme « Facile » : Comprendre le fonctionnement d'un appareil.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Le réparer. Le saboter. Utiliser une banque de données.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Concevoir et construire un appareil.

Etudiant

Actions généralement considérées comme « Facile » : Conduire un petit véhicule. Séduire.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître la ou les matières enseignées de façon superficielle.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Apprendre. Utiliser une banque de données.

Explorateur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Retrouver son chemin en milieu hostile.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se battre au contact (machette ou autre). Connaître les pays visités.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Survivre en milieu hostile. Porter de lourdes charges.

Garde du corps

Actions généralement considérées comme « Facile » : Se battre au corps à corps.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Repérer un ennemi. Protéger son client.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Utiliser une arme à feu.

Informaticien

Actions généralement considérées comme « Facile » : Utiliser un ordinateur. Pirater un programme. Utiliser une banque de données.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Programmer.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Pirater un réseau informatique.

Ingénieur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître la théorie de la science étudiée.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître la pratique. Utiliser une banque de données. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Poursuivre des recherches.

Journaliste

Actions généralement considérées comme « Facile » : Ecrire un article. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Repérer des indices. Interroger des témoins. Baratin.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Prendre des photos.

Juriste

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître les lois. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Les appliquer.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les principaux juristes et les principales grandes affaires du pays où il travaille. Tenir un discours.

Loubard

Actions généralement considérées comme « Facile » : Voler. Prendre de la drogue.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : En vendre. Se battre au corps à corps.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : En acheter. Se battre au contact.

Mécanicien

Actions généralement considérées comme « Facile » : Comprendre le fonctionnement d'un appareil.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Le réparer. Le saboter.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Concevoir et construire une machine. Utiliser une bibliothèque.

Médecin

Actions généralement considérées comme « Facile » : Diagnostiquer une maladie. Administrer les premiers soins.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Guérir une maladie. Utiliser une banque de données. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Opérer un patient.

Mercenaire

Actions généralement considérées comme « Facile » : Utiliser une arme à feu. Repérer un ennemi.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se battre au corps à corps. Se battre au contact. Survivre en milieu hostile. Porter de lourdes charges.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Recruter un soldat.

Militaire

Actions généralement considérées comme « Facile » : Utiliser une arme à feu. Repérer un ennemi.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se battre au corps à corps. Se battre au contact. Utiliser une arme lourde. Porter de lourdes charges.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Mettre au point un plan d'attaque.

Photographe

Actions généralement considérées comme « Facile » : Prendre des photos.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Les développer.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les maîtres du genre. Apprécier et juger une photo.

Pilote de course

Actions généralement considérées comme « Facile » : Conduire un véhicule de course.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Repérer une panne.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Rester concentré.

Pilote de ligne

Actions généralement considérées comme « Facile » : Piloter un avion.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les pays exotiques.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Séduire. Garder son calme.

Policier

Actions généralement considérées comme « Facile » : Se battre au corps à corps. Maîtriser un suspect. Trouver des indices.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Utiliser une arme à feu.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Interroger un suspect. Recueillir des preuves.

Politicien

Actions généralement considérées comme « Facile » : Baratin.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Tenir un discours. Corrompre.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Trouver des appuis politiques.

Obtenir des informations sur un adversaire politique.

Pompier

Actions généralement considérées comme « Facile » : Défoncer une porte. Administrer les premiers soins.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Eteindre un feu. Transporter un blessé.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Soigner un blessé.

Prêtre

Actions généralement considérées comme « Facile » : Avoir la foi.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Rallier un interlocuteur à ses croyances. Tenir un discours. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Redonner courage ou confiance à un interlocuteur.

Professeur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître la matière enseignée. Tenir un discours. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Faire partager ses connaissances aux élèves. Utiliser une banque de données.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Garder le contrôle de la classe.

Prostitué

Actions généralement considérées comme « Facile » : Aguicher. Séduire.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Faire l'amour.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître le petit monde de la nuit.

Psychiatre

Actions généralement considérées comme « Facile » : Faire parler un interlocuteur. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Repérer chez lui une tare mentale.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Guérir cette tare.

Rock-star

Actions généralement considérées comme « Facile » : Discuter des termes d'un contrat. Connaître ses droits.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Avoir du charisme sur scène.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Jouer d'un instrument (ou chanter).

Scientifique

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître la théorie de la science étudiée. Utiliser une banque de données. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître la pratique, Poursuivre des recherches.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Obtenir des crédits.

Sportif

Actions généralement considérées comme « Facile » : Se livrer au sport choisi.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Pouvoir participer à une compétition en ayant des chances d'obtenir une bonne place.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître son historique et les maîtres du genre.

Terroriste

Actions généralement considérées comme « Facile » : Rallier un interlocuteur à sa cause.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Manipuler et poser de l'explosif. Utiliser une arme à feu.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Acheter de l'explosif. Trouver de faux papiers d'identité.

Truand

Actions généralement considérées comme « Facile » : Escroquer. Voler. Baratin.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Utiliser une arme de poing.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Acheter de la drogue et des armes.

Tueur à gages

Actions généralement considérées comme « Facile » : Utiliser une arme à feu.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se camoufler. Passer inaperçu.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Garder son calme. Négocier un contrat.

Vendeur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Baratin.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Etre poli.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Repérer le client potentiel.

Videur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Résister au baratin et à la séduction.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se battre au corps à corps.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Etre physionomiste.

Hobbies

Artiste

Actions généralement considérées comme « Facile » : Créer une oeuvre. Jouer une oeuvre (dans le cas du théâtre ou de la musique par exemple).

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les principales oeuvres et leurs créateurs.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les maîtres du genre. Apprécier et juger une oeuvre.

Chasseur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Tirer au fusil de chasse.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se cacher. Etre discret. Se repérer dans la nature.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Attraper du gibier.

Cinéphile

Actions généralement considérées comme « Facile » : Aller au cinéma.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Se souvenir de l'intrigue des films vus.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Se souvenir de la distribution des films vus.

Collectionneur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Posséder un nombre important d'objets.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître l'histoire de ces objets. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Savoir les utiliser ou connaître leur valeur exacte.

Dragueur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Séduire. Se vanter.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Danser. Supporter l'alcool. Se livrer au simulacre de la reproduction.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Réciter des poésies.

Eleveur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître le comportement de l'animal élevé. Déterminer son sexe et son âge (ou de la variété dans certains cas).

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : L'élever.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître ses particularités physiques. Posséder un sérum anti-venin adéquat.

Fan

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître les faits et gestes de la personnalité vénérée.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître son passé. Baratin.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Entrer par effraction. Prendre des photos en situation de stress.

Informaticien

Actions généralement considérées comme « Facile » : Utiliser un ordinateur. Pirater un programme. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Programmer.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Pirater un réseau informatique.

Joueur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître les règles du jeu en question.
Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Appliquer les tactiques et les stratégies de ce jeu.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître son historique et les maîtres du genre.

Pêcheur

Actions généralement considérées comme « Facile » : Etre patient. Etre discret.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître les coins poissonneux.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Prendre du poisson.

Photographe

Actions généralement considérées comme « Facile » : Prendre des photos.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Les développer.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître les maîtres du genre.
Apprécier et juger une photo.

Scientifique

Actions généralement considérées comme « Facile » : Connaître la théorie de la science étudiée. Utiliser une bibliothèque.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Connaître la pratique.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Poursuivre des recherches.

Sportif

Actions généralement considérées comme « Facile » : Se livrer au sport choisi.

Actions généralement considérées comme « Moyenne » : Pouvoir participer à une compétition en ayant des chances d'obtenir une bonne place.

Actions généralement considérées comme « Difficile » : Connaître son historique et les maîtres du genre.

ANNEXE II : CRÉATURES MAGIQUES

Ces quelques descriptions pourront être utilisées telles quelles ou simplement lues pour servir de guide aux joueurs et aux maîtres de jeu imaginatifs. Elles ne devront en aucun cas être suivies à la lettre. Les créatures magiques étant aussi variées que les êtres humains, quelques lignes d'explication ne peuvent en aucun cas suffire à les décrire de façon exhaustive.

Pays d'origine : Endroit d'où doit venir l'être magique pour appartenir à cette race. Le lien avec ce pays peut néanmoins remonter à deux ou trois générations.

Autres appellations : Autres créatures quelquefois très différentes mais aux pouvoirs et au comportement relativement similaires. Eventuellement, entre parenthèses, le pays d'où vient cette créature.

Description : Description de la créature lorsqu'elle était encore sous sa forme naturelle, avant que la Mana ne disparaisse de la Terre.

Caractère : Manies, défauts et comportement général de l'être magique qui descend de cette race.

Pouvoirs innés : Liste des pouvoirs innés possédés par l'être magique et ce, par phase (la phase humaine n'étant, bien sûr, jamais précisée puisque le personnage ne possède aucun pouvoir à ce moment-là).

Pouvoir unique : Afin de personnaliser avec encore plus de précision les créatures magiques de cette annexe, chacune est dotée d'un pouvoir qui évolue au fur et à mesure du développement de l'être.



Basilisk

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Cockatrice, Basilic, Cocatrix.

Description : Serpent d'environ un mètre de long avec une tête hideuse surmontée d'une crête. Il peut changer tout type de terrain qu'il traverse en désert et tue ses proies d'un simple regard. Le cockatrice est à l'origine presque identique, mais est souvent décrit comme un coq à queue de serpent.

Caractère : Vorace. Calme. Primitif.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (endurance) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (endurance) 2, Résistance (chaleur) 1.

Phase du voyage : Majoration (endurance) 3, Résistance (chaleur) 2, Résistance (magie) 1.

Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Résistance (chaleur) 3, Résistance (magie) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique (Regard magique) : À la phase du frémissement, le simple regard d'un basilisk rend mal à l'aise; à la phase suivante, il cause un malus de 1 point à tout jet ayant trait à une communication verbale avec la créature (baratin, discussion, etc...). A la phase suivante, le malus est valable pour tous les jets et enfin, à la phase de la transformation, un basilisk peut paralyser un adversaire simplement en le regardant et ce pour une très courte durée (1d10 tours).

Ccoa

Pays d'origine : Amérique du Sud.

Autres appellations : -

Description : Chat magique des Andes, le ccoa ressemble à un simple chat domestique de 45 centimètres de haut et aux yeux brillants. Accorde des pouvoirs magiques aux hommes qu'il côtoie. Caractère : Arrogant. Autoritaire. N'accepte aucune excuse. Solitaire.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Télépathie 1.

Phase de la connaissance : Télépathie 2, Majoration (réflexes) 1.

Phase du voyage : Télépathie 3, Majoration (réflexes) 2, Magie draconique 1 *.

Phase de la transformation : Télépathie 4, Majoration (réflexes) 3, Magie draconique 2*, Résistance (poison) 1.

* : Le ccoa, ne pouvant utiliser lui-même ce pouvoir, pourra l'accorder au dragon qui partage son Gestalt.

Pouvoir unique (Magie) : Chaque phase à partir de celle du frémissement permet au ccoa de posséder un point de Mana (les points sont récupérés à raison de 1 par jour) qui lui permet de jeter des sorts comme un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Arrivé à la phase de la transformation, il peut briser des réceptacles et récupérer la Mana comme le font les dragons.

Centaure

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Hippocentaure.

Description : A l'origine, c'est un être mi-homme, mi-taureau mais qui sera le plus souvent décrit par la suite comme une créature mi-homme, mi-cheval.

Caractère : Dissolu. Brutal. Attiré par les membres du sexe opposé (quelle que soit la race).

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Compétence (course) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (course) 2, Compétence (séduction) 1.

Phase du voyage : Compétence (course) 3, Compétence (séduction) 2, Majoration (force) 1.

Phase de la transformation : Compétence (course) 4, Compétence (séduction) 3, Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.

Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement, permet au centaure de s'entendre parfaitement bien avec tous les chevaux qu'il peut être



amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les équidés puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus, et cette fois à tous les animaux herbivores. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède, même s'il est dressé spécialement dans ce but.

Démon mineur

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Diable, Enki (Summérie), Agatodaemon, Cacodémon.

Description : Etre semi-divin à l'apparence variable selon les régions et les cultures. C'est un être attaché à la destinée de l'homme et qui permet un lien entre le monde des dieux et celui des humains.

Caractère : Calculateur. Maléfique. Obscène.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Magie alchimique 1.

Phase de la connaissance : Magie alchimique 2, Combativité (positive) 1.

Phase du voyage : Magie alchimique 3, Combativité (positive) 2, Télépathie 1.

Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Combativité (positive) 3, Télépathie 2, Divination 1.

Pouvoir unique (Magie noire) : Chaque phase à partir de celle du frémissement permet au Ccoa de posséder un point de Mana (les points sont récupérés en sacrifiant des êtres humains, à raison d'un point par victime) qui lui permet de jeter des sorts comme un dragon; à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Arrivé à la phase de la transformation, il peut récupérer la Mana comme le font les dragons mais sans briser l'enveloppe physique de l'objet.



Dragon

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Aitvaras (Lituanie), Ajatar (Finlande), Azhi Dahaka (Perse), Bena (Malaisie), Herren-Surge (pays Basque), Ladon (Grèce), Moghur (Mongolie), Mulala (Afrique), Palraujuk (Islande), Peist (Irlande), Shan (Chine), Tarasque (Europe), Thu'ban (Moyen-Orient), Vritra (Inde).

Description : Forme plus ou moins dégénérée des dragons ramasseurs de Mana. Sa forme est relativement variable, bien que souvent reptilienne.

Caractère : Très variable. Dépend du type de dragon dont il est issu.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.

Phase du voyage : Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Magie draconique 1.

Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Magie draconique 2, Combativité (positive) 1.

Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement, permet au dragon de s'entendre parfaitement bien avec tous les reptiles à quatre pattes qu'il

peut être amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les reptiles puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus, et cette fois aux batraciens. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède, même s'il est dressé spécialement dans ce but.

Elfe

Pays d'origine : Europe du nord.

Autres appellations : Kubera (Inde), Gnome (Elfe Noir).

Description : Esprit de la nature, l'elfe est un croisement entre une fée et un nain.

Caractère : Aime la musique, la nature et la danse.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Camouflage (nature) 1.

Phase de la connaissance : Camouflage (nature) 2, Compétence (danse) 1.

Phase du voyage : Camouflage (nature) 3, Compétence (danse) 2, Invisibilité 1.

Phase de la transformation : Camouflage (nature) 4, Compétence (danse) 3, Invisibilité 2, Chance.

Pouvoir unique (Survie) : Dès la phase du frémissement, l'elfe sera tout à fait à son aise en pleine forêt. A la phase suivante, il pourra s'y déplacer sans aucun risque de se perdre. A la phase du voyage, il ne sera plus attaqué par les animaux qui y vivent. Finalement, à la phase de la transformation, il pourra y vivre sans aucun apport de nourriture extérieur.

Farfadet

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Cobolde, Gnome, Sylphe, Elfe, Fade, Fayette, Kobold.

Description : Esprit de la nature très semblable aux elfes.

Caractère : Remuant. Bizarre. Jamais méchant.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Camouflage (nature) 1.

Phase de la connaissance : Camouflage (nature) 2, Compétence (faire des blagues) 1.

Phase du voyage : Camouflage (nature) 3, Compétence (faire des blagues) 2, Chance.

Phase de la transformation : Camouflage (nature) 4, Compétence (faire des blagues) 3, Chance, Malchance.

Pouvoir unique (Vengeance) : Un farfadet, dès la phase du frémissement, sera à même de causer nombre de désagréments, blagues et autres gags visuels aux êtres maléfiques (c'est le maître de jeu qui devra décider qui est maléfique et qui ne l'est pas). Cela se concrétisera par un malus de 1 point par niveau atteint à tous les jets tentés par la victime (qui doit toujours se trouver à moins de 5 mètres du farfadet). Le malus ne s'appliquera à aucun jet qui pourrait causer la mort de cette dernière.



Faune

Pays d'origine : Italie.

Autres appellations : Satyre, Silène, Silvain, Nymphe.

Description : Petite créature mi-homme michèvre. Fils du dieu Pan (Lupercus) et de la nymphe Matrica (Bona Dea).

Caractère : Protège les troupeaux. Frivole. Aime la musique, le vin et la danse.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Compétence (séduction) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (séduction) 2, Majoration (beauté) 1.

Phase du voyage : Compétence (séduction) 3, Majoration (beauté) 2, Détection du danger 1.

Phase de la transformation : Compétence (séduction) 4, Majoration (beauté) 3, Détection du danger 2, Camouflage (forêt) 1.

Pouvoir unique (Impudeur) : Un faune dispose, dès la phase du frémissement, d'un pouvoir qui lui permet de faire oublier ses tabous sexuels à n'importe lequel de ses partenaires. Le terme partenaire n'inclut que les individus qui ont une attirance pour la créature en question. Chaque phase après celle-ci permet de faire fonctionner le pouvoir sur une personne supplémentaire et ce simultanément.



Garou

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Loup-garou, Jaguar-garou (Amérique du Sud).

Description : Etre humain ayant le pouvoir de se changer en animal. La forme la plus courante est le lycanthrope qui se change en loup.

Caractère : Irascible les jours de pleine lune. Bestial. Schizophrène.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Résistance (métal) 1, Allergie (argent) 1.

Phase de la connaissance : Résistance (métal) 2, Allergie (argent) 2, Combativité (positive) 1.

Phase du voyage : Résistance (métal) 3, Allergie (argent) 3, Combativité (positive) 2, Camouflage (nature) 1.

Phase de la transformation : Résistance (métal) 4, Allergie (argent) 4, Combativité (positive) 3, Camouflage (nature) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique (Transformation) : Un personnage garou peut entrer dans une sorte de transe volontaire qui lui permet d'accroître encore ses pouvoirs innés normaux. Le niveau des pouvoirs de Majoration, de Résistance, de Camouflage et d'Allergie est doublé dans ce cas précis. Réussir à se concentrer pour parvenir à cette transe nécessite 1d10 tours (moins un par phase atteinte après celle du frémissement). Un garou peut rester en transe pendant environ trois heures. Plus le personnage est développé, plus son comportement lorsqu'il est en transe est différent de son état normal (agressivité, impulsivité, etc...).

Géant

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Dragontopode.

Description : Représentant de la force bestiale originelle, le géant adore le chaos premier et sert souvent les dragons. Il a une apparence humaine et une longue barbe. Dans certains cas, ses jambes se terminent en queue de dragon.

Caractère : Brutal. Servile. Aime la guerre et les travaux de force.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.

Phase du voyage : Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Compétence (corps à corps) 1.

Phase de la transformation : Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Compétence (corps à corps) 2, Sens accru (odorat) 1.

Pouvoir unique (Voix) : Les géants possèdent une voix très puissante qui cause des effets désastreux sur la psychologie de leurs adversaires. Un géant ne peut affecter qu'une cible à la fois (elle doit être à moins de trois mètres). A la phase de frémissement, la voix cause une gêne passagère, alors qu'à la suivante, elle cause une peur terrible qui provoque un malus de 1 point à la victime. La phase de la transformation amplifie encore le pouvoir et permet alors au géant de faire fuir sa victime. Un tel hurlement est relativement fatigant pour l'être magique et ne peut donc être utilisé qu'une fois par minute (donc une fois tous les 12 tours).

Génie

Pays d'origine : Moyen-Orient.

Autres appellations : Djinn (Asie), Side (Europe), Nommo.

Description : Esprit spirituel représenté le plus souvent par un enfant nu et ailé. Apparaît quelquefois sous la forme d'un serpent ou d'un squelette dansant et animé. Caractère : Malin. Curieux.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Magie alchimique 1.

Phase de la connaissance : Magie alchimique 2, Résistance (magie) 1.

Phase du voyage : Magie alchimique 3, Résistance (magie) 2, Chance.

Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Résistance (magie) 3, Chance, Magie draconique 1 *.

* : Le génie, ne pouvant utiliser lui-même ce pouvoir, pourra l'accorder au dragon qui partage son Gestalt.

Pouvoir unique (Voeux) : Les génies ont le pouvoir d'exaucer des vœux. Chaque génie, à partir de la phase du frémissement, peut réaliser un vœu par mois. Cela peut correspondre à l'utilisation d'un pouvoir inné au niveau 3 ou un sort de magie draconique de 10 points de Mana. La durée du pouvoir ne pourra pas excéder dix minutes par phase à partir de celle du frémissement. En aucun cas le pouvoir ne pourra être permanent et ne devra aller à l'encontre des principes magiques décrits dans les règles.

Griffon

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Créature magnifique, croisement entre un lion et un aigle. C'est un prédateur des forêts et des montagnes.

Caractère : Adore la viande de cheval.

Pouvoirs innés :

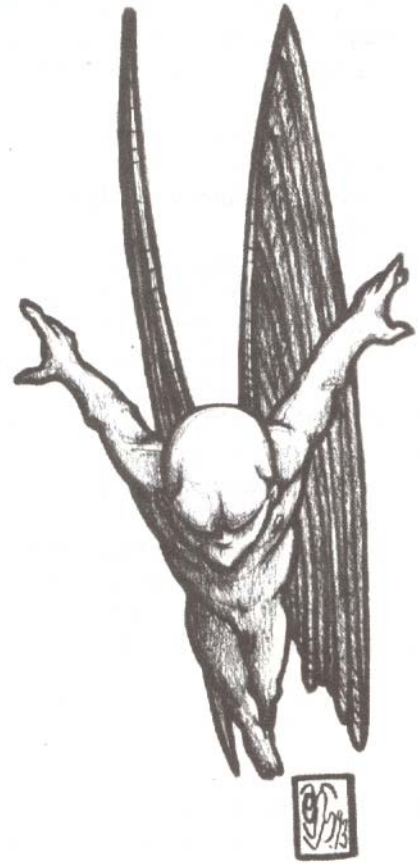
Phase du frémissement : Compétence (chasse) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (chasse) 2, Compétence (course) 1.

Phase du voyage : Compétence (chasse) 3, Compétence (course) 2, Majoration (rapidité) 1.

Phase de la transformation : Compétence (chasse) 4, Compétence (course) 3, Majoration (rapidité) 2, Camouflage (montagne) 1.

Pouvoir unique (Tempête) : Les griffons disposent, à partir de la phase du frémissement, d'un pouvoir qui leur permet de déclencher des tempêtes aussi brutales que de faible durée. Une tempête ne peut jamais dépasser un rayon d'un kilomètre et durer plus de dix minutes. Durant ce laps de temps et dans cette sphère d'influence, tous les individus présents subissent un malus de 1 point à tous leurs jets. A la phase de la connaissance, la tempête peut être accompagnée de fortes pluies. A la phase du voyage, la tempête comportera de nombreux éclairs (sans danger). Un griffon ayant atteint la phase de la transformation pourra déclencher un tel phénomène chaque fois qu'il sera en colère (durant les autres phases, il ne pourra pas déclencher plus d'une tempête par semaine).



Kelpie

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Esprit des eaux qui prend la forme d'un cheval.

Caractère : Nocturne. Solitaire.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Nage 1.

Phase de la connaissance : Nage 2, Détection du danger 1.

Phase du voyage : Nage 3, Détection du danger 2, Camouflage (eau) 1.

Phase de la transformation : Nage 4, Détection du danger 3, Camouflage (eau) 2, Sens accru (vision nocturne) 1.

Pouvoir unique (Noyade) : Un kelpie possède, dès la phase du frémissement, un pouvoir magique qui lui permet de maudire un être vivant par semaine (il doit être à une portée maximale de dix mètres). La victime sera affectée pendant quatre jours et durant ce temps, subira les effets néfastes suivants. A la phase du frémissement, la victime ratera obligatoirement tout jet de nage proposé par le maître de jeu. A la phase du voyage, le personnage coulera à pic, même si aucun jet de nage n'est lancé. Enfin, à la phase de la transformation, la victime sera attirée par toute les étendues d'eau en vue (elle s'y jettera si on lui en laisse l'occasion).

Korrigan

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Follet, Farfadet.

Description : Esprit de la nature très proche des elfes et des nains.

Caractère : Kleptomane. Curieux. Jaloux.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Compétence (vol) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (vol) 2, Majoration (agilité) 1.

Phase du voyage : Compétence (vol) 3, Majoration (agilité) 2, Camouflage (partout) 1.

Phase de la transformation : Compétence (vol) 4, Majoration (agilité) 3, Camouflage (partout) 2, Invisibilité 1.

Pouvoir unique (Kleptomanie) : Dès la phase du frémissement, les korrigan ont la fâcheuse habitude de dérober tous les objets de valeur qu'ils voient. Un korrigan devra voler un objet de valeur par semaine et par phase à partir de celle du frémissement. Il recevra, pour l'occasion, un bonus de 4 points à tous les jets nécessaires pour commettre ce vol.



Lamie

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : -

Description : Monstre au torse de femme et à longue queue de serpent. Suce le sang des enfants et les dévore.

Caractère : Maléfique. Hait les enfants. Adore le sang frais.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Compétence (séduction) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (séduction) 2, Immunité (poison).

Phase du voyage : Compétence (séduction) 3, Immunité (poison), Majoration (force) 1.

Phase de la transformation : Compétence (séduction) 4, Immunité (poison), Majoration (force) 2, Majoration (rapidité) 1.

Pouvoir unique (Guérison) : À partir de la phase du frémissement, les lamies peuvent boire du sang humain frais dans le simple but de régénérer leurs blessures. Chaque litre de sang bu permet de bénéficier du pouvoir inné de Régénération à un niveau égal à la phase atteinte et ce pour une seule blessure.

Licorne

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : Kilin (Chine), Ki Rin (Chine), Unicomne.

Description : Créature qui ressemble à un petit cheval dont le front est surmonté d'une grande corne. Possède aussi une barbiche de bouc.

Caractère : Se lie d'amitié avec les individus vierges. Timide.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (beauté) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (beauté) 2, Combativité (négative) 1.

Phase du voyage : Majoration (beauté) 3, Combativité (négative) 2, Compétence (corps à corps) 1.

Phase de la transformation : Majoration (beauté) 4, Combativité (négative) 3, Compétence (corps à corps) 2, Chance.

Pouvoir unique (Pureté) : Tous les membres vierges d'un Gestalt dont une licorne ayant atteint la phase du frémissement fait partie, bénéficient d'un bonus de 1 point à tous leurs jets, et ce une heure par jour (au choix de la licorne). A la phase du voyage, le pouvoir affecte tous les êtres humains vierges dans un rayon de 10 mètres. A la phase de la transformation, le bonus est de 2 points.



Manticore

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Créature au corps de lion et à la tête humaine dont la bouche est garnie de dents pointues.

Caractère : Très intelligent. Instinctif.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Résistance (poison) 1.

Phase de la connaissance : Résistance (poison) 2, Majoration (rapidité) 1.

Phase du voyage : Résistance (poison) 3, Majoration (rapidité) 2, Majoration (force) 1.

Phase de la transformation : Résistance (poison) 4, Majoration (rapidité) 3, Majoration (force) 2, Combativité (positive) 1.

Pouvoir unique (Rugissement) : Les manticores possèdent une voix très puissante qui cause des effets désastreux sur la psychologie de leurs adversaires. Une manticule ne peut affecter qu'une cible à la fois (elle doit être à moins de trois mètres). A la phase de frémissement, la voix cause une gêne passagère, alors qu'à la suivante, elle cause une peur terrible qui provoque un malus de 5 points à l'initiative de la victime. La phase de la transformation amplifie encore le pouvoir et permet alors à la manticule de paralyser la victime pendant un tour entier. Un tel hurlement est relativement fatigant pour l'être magique et ne peut donc être utilisé qu'une fois par minute (donc une fois tous les 12 tours).

Ogre

Pays d'origine : Europe.

Autres appellations : -

Description : Cette créature ressemble à un être humain de très grande taille, au ventre énorme et aux dents pointues. Il parle fort et dévore les enfants.

Caractère : Aime la viande crue. Ne voit aucun problème à manger de la chair humaine. Gourmand et bavard.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (endurance) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (endurance) 2, Majoration (force) 1.

Phase du voyage : Majoration (endurance) 3, Majoration (force) 2, Compétence (corps à corps) 1.

Phase de la transformation : Majoration (endurance) 4, Majoration (force) 3, Compétence (corps à corps) 2, Compétence (cuisine) 1.

Pouvoir unique (Pister) : Un ogre, à la phase du frémissement, pourra suivre à la trace, et pendant une journée au maximum un individu qu'il aura choisi et repéré ne serait-ce qu'approximativement. A la phase du voyage, il devra obligatoirement tuer sa proie (ou tout du moins faire tout son possible pour qu'il en soit ainsi) alors qu'à celle de la transformation, il devra aussi la dévorer. Un ogre ne peut pister qu'une seule victime à la fois.



Oni

Pays d'origine : Japon.

Autres appellations : -

Description : Cette créature est de forme humaine, bien que grande et laide. Elle possède de grosses cornes, des griffes énormes et vit le plus souvent dans les montagnes. Elle se bat au bâton et s'habille d'un simple pagne de fourrure. Elle pratique la magie illusionniste.

Caractère : Pervers. Calculateur. Aime se déguiser.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Magie alchimique 1.

Phase de la connaissance : Magie alchimique 2, Compétence (combat au bâton) 1.

Phase du voyage : Magie alchimique 3, Compétence (combat au bâton) 2, Majoration (volonté) 1.

Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Compétence (combat au bâton) 3, Majoration (volonté) 2, Résistance (magie) 1.

Pouvoir unique (Magie illusionniste) : Chaque phase à partir de celle du frémissement permet à l'oni de posséder deux points de Mana (les points sont récupérés à raison de 1 par jour) qui lui permettent de jeter des sorts comme un dragon, à la condition qu'il parvienne à apprendre des sortilèges. Les sorts appris devront être réalisables avec une forme artistique qui ne se base sur aucun objet physique, ou être réalisés sans masque.

Rakshasa

Pays d'origine : Inde.

Autres appellations : Rāksha.

Description : Le rakshasa est un esprit de la nuit difforme aux membres multiples. Il pourchasse les êtres humains et les dévore. Il hurle d'une façon monstrueuse et est quelquefois comparé aux ogres européens.

Caractère : Cruel. Ne supporte pas la lumière du jour. Bruyant. Vorace.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Magie alchimique 1.

Phase de la connaissance : Magie alchimique 2, Malchance.

Phase du voyage : Magie alchimique 3, Malchance, Sens accru (vision nocturne) 1.

Phase de la transformation : Magie alchimique 4, Malchance, Sens accru (vision nocturne) 2, Camouflage (nuit) 1.

Pouvoir unique (Cauchemar) : Un rakshasa en phase de frémissement gagne 5 points de Mana ainsi qu'un sortilège de Cauchemar (chant) irréalisable sans masque. Les rakshasas récupèrent un point de Mana par nuit. Chaque phase après celle du frémissement augmente le niveau du sort d'un point.

Sirène

Pays d'origine : Grèce.

Autres appellations : Harpie, Nymphé, Siren, Mermaid.

Description : Cette créature est une sorte de croisement entre un oiseau de proie et une femme. Elle possède des ailes et des griffes d'oiseau, ainsi qu'une tête et un buste de femme. Elle chante et charme les marins pour faire échouer les bateaux sur de dangereux récifs. Caractère : Séductrice. Tentatrice. Cruelle.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Majoration (beauté) 1.

Phase de la connaissance : Majoration (beauté) 2, Compétence (séduction) 1.

Phase du voyage : Majoration (beauté) 3, Compétence (séduction) 2, Divination 1.

Phase de la transformation : Majoration (beauté) 4, Compétence (séduction) 3, Divination 2, Sens accru (vue).

Pouvoir unique (Charme) : Une sirène en phase de frémissement gagne 4 points de Mana ainsi qu'un sortilège de Séduction (chant) irréalisable sans masque. Les sirènes récupèrent un point de Mana par semaine. Chaque phase après celle du frémissement augmente le niveau du sort d'un point et les points de Mana de 2.

Tengu

Pays d'origine : Japon.

Autres appellations : -

Description : Cette grande créature ailée, au long nez rouge et aux ongles aiguisés, vit dans les forêts de pins. Il peut se changer en corbeau mais passe le plus clair de son temps vêtu d'un kimono et armé d'un katana.

Caractère : Aime le mauvais goût et les blagues méchantes. S'amuse à terroriser ses proies. Caractère chaotique.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Compétence (déguisement) 1.

Phase de la connaissance : Compétence (déguisement) 2, Camouflage (forêt) 1.

Phase du voyage : Compétence (déguisement) 3, Camouflage (forêt) 2, Majoration (agilité) 1.

Phase de la transformation : Compétence (déguisement) 4, Camouflage (forêt) 3, Majoration (agilité) 2, Malchance.

Pouvoir unique (Empathie) : Ce pouvoir, qui apparaît à la phase du frémissement, permet au tengu de s'entendre parfaitement bien avec tous les corbeaux (ou apparentés) qu'il peut être amené à rencontrer. Une phase plus tard, le pouvoir s'étend à tous les charognards puis, à la phase de la transformation, s'étend une fois de plus, et cette fois aux oiseaux dans leur ensemble. Aucun animal affecté par ce pouvoir n'attaquera celui qui le possède, même s'il est dressé spécialement dans ce but.



Troll

Pays d'origine : Europe du nord.

Autres appellations : Nain, Géant.

Description : Créature difforme qui vit dans de profondes cavernes et passe son temps à forger des armes.

Caractère : Colérique. Supporte très mal le soleil.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Régénération 1, Allergie (soleil) 1.

Phase de la connaissance :

Régénération 2, Allergie (soleil) 2, Compétence (travail du métal) 1.

Phase du voyage : Régénération 3, Allergie (soleil) 3, Compétence (travail du métal) 2, Magie alchimique 1.

Phase de la transformation :

Régénération 4, Allergie (soleil) 4, Compétence (travail du métal) 3, Magie alchimique 2, Sens accru (vision nocturne) 1.

Pouvoir unique (Alchimie métallique) :

Dès la phase de connaissance, les trolls peuvent réaliser des objets alchimiques métalliques en considérant le niveau de leur pouvoir inné de "Magie alchimique" au triple de sa valeur (respectivement aux niveaux 3, 6 et 9).



Yeti

Pays d'origine : Tibet.

Autres appellations : Sasquatch (Canada), Big Foot (Etats-Unis), Migou (Népal, Tibet).

Description : Créature simiesque de grande taille. De nature placide, il préfère ne pas côtoyer les êtres humains plutôt que d'avoir à les combattre.

Caractère : Timide. N'aime pas la chaleur.

Pouvoirs innés :

Phase du frémissement : Immunité (froid).

Phase de la connaissance : Immunité (froid), Majoration (endurance) 1.

Phase du voyage : Immunité (froid), Majoration (endurance) 2, Combativité (négative) 1.

Phase de la transformation : Immunité (froid), Majoration (endurance) 3, Combativité (négative) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique (Escalade) : Les yétis sont particulièrement doués pour tout se qui se rapproche de l'escalade et ce sur n'importe quelle surface. Ce pouvoir est considéré comme une compétence (escalade) d'un niveau égal à la phase atteinte. De plus, dès la phase du voyage, il gagne la capacité de pouvoir chuter de trois mètres sans subir aucun dommage. Cette distance passe à six mètres à la phase de la transformation.

Les relations entre les joueurs au sein d'un gestalt

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

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

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

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

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

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

Attention cependant : l'amour, la passion etc. sont des sentiments surajoutés, qui peuvent naître en plus du gestalt (à force d'être tout le temps ensemble et de s'apprécier...). Ce n'est pas le gestalt qui les a initiés. Ils seraient nés peut-être même si les deux personnes n'avaient pas été dans un gestalt, et l'amitié due au gestalt survivra après que la passion se sera éteinte !

Autre problème : deux joueurs ou deux personnages peuvent se trouver haïssables. Au maître de jeu, tout en respectant ce sentiment (parfois, c'est difficile de faire autrement) de leur faire comprendre que malgré cette haine, ils n'ont plus envie de se quitter, comme deux ennemis qui ne peuvent vivre sans se comparer l'un à l'autre.

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

ANNEXE III : QUELQUES FORMULES MAGIQUES

Afin de bien vous faire comprendre la façon dont la magie alchimique fonctionne, je vous propose dans cette annexe de découvrir quelques formules magiques dont la simple description doit vous suffire à en créer d'autres vous-mêmes.



Souffle de mort

Source (malus) : Recueil de magie noire de 1512 (-4).

Ingrédients mineurs : Quatre kilos de terre de cimetière. Deux litres d'acide sulfurique. Deux litres de vinaigre.

Ingrédients majeurs : Une dose de venin de cobra. Trois têtes de cadavres en décomposition.

Organes mineurs : Trois doigts de manticore.

Organes majeurs : Une glande à venin de dragon vert.

Puissance : 19.

Vecteur : Gazeux.

Effets magiques : Empoisonnement (8 points de Mana), Maladie (10 points de Mana).

Durée d'enchantement : 1d10 heures (une seule victime).

Filtre de sommeil

Source (malus) : Recueil de magie de 1850 (-7).

Ingrédients mineurs : Une pincée de sable. Deux litres d'eau.

Ingrédients majeurs : Deux plumes d'oie arrachées de l'animal au douzième coup de minuit.

Organes mineurs : Une mèche de cheveux de fée.

Organes majeurs : Aucun.

Puissance : 4.

Vecteur : Liquide.

Effets magiques : Sommeil (4 points de Mana).

Durée d'enchantement : 1d10 jours (une seule victime).

Statuette de protection

Source (malus) : Rituel vaudou, tradition orale (-3).

Ingrédients mineurs : Une mèche de cheveux de la victime.

Ingrédients majeurs : Trois pincées de terre de cimetière. Statuette sculptée dans une pierre enlevée d'une église.

Organes mineurs : Aucun.

Organes majeurs : Une langue de dragon argenté. Puissance : 15.

Vecteur : Solide.

Effets magiques : Bénédiction (15 points de Mana).

Durée d'enchantement : 5 heures.

Statuette de malédiction

Source (malus) : Rituel vaudou, tradition orale (-3).

Ingrédients mineurs : Une mèche de cheveux de la victime.

Ingrédients majeurs : Trois pincées de terre de cimetière. Statuette sculptée dans une pierre tombale.

Organes mineurs : Aucun.

Organes majeurs : Une langue de dragon blanc.

Puissance : 15.

Vecteur : Solide.

Effets magiques : Malédiction (15 points de Mana).

Durée d'enchantement : 5 heures.

Toge d'invisibilité

Source (malus) : Tablette antique (+0).

Ingrédients mineurs : Quatre litres d'eau pure. Une cape en peau de loup.

Ingrédients majeurs : Quatre gouttes de rosée recueillies sur un pommier en fleur.

Organes mineurs : Aucun.

Organes majeurs : Un cœur de sirène.

Puissance : 12.

Vecteur : Solide.

Effets magiques : Invisibilité (12 points de Mana).

Durée d'enchantement : 1 heure.

Collier de messenger

Source (malus) : Poème de 1870 (-9). Malus de -2 supplémentaire (déjà comptabilisé) dû à la modification du rituel à des fins artistiques.

Ingrédients mineurs : Chaînette en or. Pierre semi-précieuse.

Ingrédients majeurs : Aucun.

Organes mineurs : Aucun.

Organes majeurs : Une tête de dragon féerique.

Puissance : 10.

Vecteur : Solide.

Effets magiques : Télépathie (1 points de Mana).

Durée d'enchantement : 10 utilisations.

Filtre de berserker

Source (malus) : Saga viking (-2). Malus de -2 supplémentaire (déjà comptabilisé) dû à la modification du rituel à des fins artistiques.

Ingrédients mineurs : Trois peaux de loup. Trente litres de bière.

Ingrédients majeurs : Trente griffes d'ours arrachées sur des animaux mort au combat.

Organes mineurs : Deux têtes de géant.

Organes majeurs : Une tête de dragon blanc. Une tête de wyvern.

Puissance : 50.

Vecteur : Liquide.

Effets magiques : Courage (5 points de Mana).

Durée d'enchantement : 2 heures (pour cinq personnes).

Poudre de Folie

Source (malus) : Livre de magie noire de 1013 (+1). Bonus de +1 (déjà comptabilisé) dû à la précision du texte original.

Ingrédients mineurs : Quatre racines de mandragore.

Ingrédients majeurs : Une boule de gui cueillie à midi.

Organes mineurs : Aucun.

Organes majeurs : Deux têtes d'hydre.

Puissance : 25.

Vecteur : Gazeux.

Effets magiques : Confusion (5 points de Mana).

Durée d'enchantement : 5 heures (une victime).

La maîtrise des parties de Scales

Les scénarios

Le monde de Scales bouge, ce n'est pas un arrière-plan figé dans lequel se déroulent les aventures des joueurs. Même si le matériel fourni dans les règles est suffisant pour mener une campagne de Scales, sachez qu'il ne s'agit que du décor du prologue des aventures de vos joueurs. Le réveil des grands-pères et le retour du Dragon Céleste ont à peine commencé à marquer la Terre. En ce moment même des intrigues se nouent, des alliances sont dénoncées, des plans vieux de plusieurs années, siècles ou millions d'années sont prêts de s'achever.

La progression des joueurs dans cet univers s'opère suivant deux axes. Tout d'abord, la progression intérieure au cours de laquelle les joueurs vont comprendre la nature des êtres magiques qu'ils incarnent. Puis, en parallèle, la progression externe qui leur permettra de découvrir les protagonistes de notre histoire, de s'insérer dans les réseaux importants de la planète, de mettre petit à petit à jour les différents plans imbriqués, telles les pelures d'un oignon, des dragons, des technomanciens, de certains êtres magiques...

Bien qu'il ne soit pas question de niveau de puissance, un scénario conçu pour des joueurs en phase humaine, ignorant tout des intrigues impliquant les dragons ne peut être proposé à des êtres magiques transformés et inversement. De plus, l'histoire évoluant, elle implique une datation précise de certains scénarios prenant en compte des événements ayant eu lieu. C'est pourquoi tous les scénarios de Scales seront numérotés à l'aide d'une lettre et d'un nombre (A0, B5, C11...). Les scénarios dont le chiffre est « 0 » introduiront de nouveaux éléments, l'ordre des autres dépendant du nombre (B52 avant C4, mais après B17). Aussi, si vous faites jouer le scénario C11, les événements décrits dans A0, B0 et C0 sont supposés s'être produits. Il ne sera pas nécessaire d'avoir joué ces scénarios pour apprécier ledit C11, mais il est indubitable que cela aidera. Les scénarios de Scales sont conçus pour accompagner les joueurs le long des deux axes de leur progression (interne et externe) et c'est sans doute dans ce sens que certains d'entre eux nécessiteront un degré donné de puissance (ou, plus exactement, de connaissance).

SCENARIO A0 : KEENING

Les personnages

Comme vous l'avez vu dans les règles, un personnage n'est caractérisé que par ce qui le différencie de la norme. Les caractéristiques, métiers et hobbies des personnages non joués sont donc des informations fondamentales pour vous aider à les personnaliser. Ce sont vraiment là les facteurs qui rendent un individu unique. Cela ne veut pas dire qu'il faut tomber dans l'excès ou la caricature. Par exemple, un commissaire de police ayant comme hobby la pêche au niveau averti aura sûrement une de ses plus belles prises empaillée dans son bureau, quelques photos de pêche à l'espadon et pourra passer son temps libre à confectionner des leurres (même à son travail). Il n'en sera pas pour autant obsédé par les « coups de filet » et ne pensera pas systématiquement qu'il y a « anguille sous roche ». Ce hobby n'est en fait qu'une façon de le rendre plus humain, pour qu'il ne se résume pas seulement à sa fonction et qu'on puisse l'aborder autrement.

Certains PNJ possèdent des capacités qui ne sont assimilables ni à des caractéristiques, ni à des connaissances. Elles seront regroupées sous la rubrique « talents » de la description du personnage. Ce ne sont que des aides au role-playing et en cela elles sont réservées aux PNJ. Quelques exemples de talents : imaginaire débridé, capacité à découvrir les peurs ou les désirs de quelqu'un, conciliateur, méticuleux, esprit d'abstraction, pouvoir de persuasion... À contrario, des PNJ peuvent souffrir des tares physiques ou mentales qui seront décrites dans la rubrique « défauts ». Contrairement aux PJ, les PNJ peuvent avoir des caractéristiques relatives à l'intelligence.



Le gestalt

Le gestalt de vos joueurs est spécial. On ne peut pas vous expliquer pourquoi pour le moment, mais croyez-nous sur parole. Il est spécial déjà en ce qu'il va être entraîné dans de nombreuses aventures et peut-être aider à façonner le futur de notre planète, ce qui n'est pas le lot du gestalt moyen. En fait, tous les gestalts incarnés par des joueurs sont « spéciaux ». Ils semblent être aux confluent d'intrigues multiples et attirer l'attention des êtres magiques les plus puissants. Tout cela pour dire que si, dans un de vos scénarios, vous avez besoin de provoquer des circonstances exceptionnellement improbables (coïncidences, réussite ou échec critique d'un PNJ,...), n'hésitez pas. Cependant n'en abusez pas et tâchez de limiter ces interventions du destin au maximum à une toutes les deux séances de jeu. Cette « règle » n'est destinée qu'à rendre vos parties un peu plus intenses, pas à transformer vos joueurs en immortels.

Les dragons

Comme il a été évoqué précédemment, le secret de l'existence des dragons est la loi absolue que ne transgressera aucune de ces créatures, même au risque de nuire à ses propres intérêts. Ceci est traduit dans les règles par la notion de tabou liée à la transformation draconique mais, en terme de role-playing, cet interdit prend des aspects variés.

Une des premières tâches des dragons une fois qu'ils se furent réveillés a été d'infiltrer les médias ainsi que les forces de l'ordre. Aussi la nouvelle qu'un dragon a été vu dans une rue carbonisant de son souffle les passants a peu de chance de passer au journal télévisé. Cependant, un tel événement met en branle toute une mécanique bien huilée. Des forces d'interventions draconiques peuvent être dépêchées sur place pour retrouver (et généralement

éliminer) le dragon si peu discret. Si les grands-pères ne règlent pas le problème, le Dragon Céleste a toujours quelques nouveaux-nés en réserve pour de tels cas. D'autre part, attirer l'attention de technomanciens n'est jamais une bonne idée. Enfin, malgré les efforts des dragons, il existe des humains « normaux » qui connaissent leur existence. Parmi les plus fanatiques d'entre eux, les « Chevaliers de la lumière » forment un groupe extrémiste dédié à la révélation du secret et à l'extermination des dragons. Ils ne sont pas suffisamment nombreux ou organisés pour constituer une réelle menace à l'échelle planétaire, mais on peut plaindre le dragon qui tombe entre leurs mains (surtout à cause de cette sale manie qu'ils ont de jouer avec des épées).

Si votre dragon se fait remarquer, envoyez-lui quelques-uns de ces joyeux drilles, histoire de l'inciter à la prudence et à la discrétion.

Le keening est le nom donné au lugubre gémissement du banshee, annonciateur de malheur et de mort.

Avertissement

Ce scénario est destiné à être joué par des joueurs ne connaissant pas le monde de Scales. Pour obtenir un effet optimal, il est conseillé de n'expliquer le background qu'au joueur du dragon du gestalt et uniquement ce que son personnage peut en connaître : un historique général sur les dragons et les treize familles (avec quelques précisions au sujet de sa propre famille), des rumeurs sur les technomanciens et les êtres magiques, quelques informations sur les gestalts et leurs pouvoirs supposés. Le gestalt des joueurs va être créé de manière très peu orthodoxe et ceci leur permettra de jouer l'incrédulité quant à leur vraie nature. Dans cette aventure, les joueurs vont découvrir l'existence des êtres magiques et des dragons, mais surtout des plus grands ennemis de ces derniers, les technomanciens. Cela va être pour eux comparable à la traversée du miroir d'Alice. Soudain, tout un pan ignoré de la réalité se révélera à eux et le reste n'aura plus du tout le même sens. C'est un peu dur d'avaler au bout de trente années de vie paisible qu'un de vos ancêtres avait peut-être des oreilles pointues et vivait entre les racines d'un chêne ou que votre voisin de palier est un dragon. Favorisez donc cet aspect du jeu en entretenant le doute dans l'esprit de vos joueurs. Ne s'agit-il pas que d'une gigantesque supercherie ? La manière qu'auront vos joueurs d'accepter leur nature pourra vous donner des indices quant au comportement de la créature qui sommeille en eux.

Introduction

Une expérience qui tourne mal, quoi de plus classique pour un alchimiste. Mais quand ladite expérience se met dans la tête de se faire des amis, les choses se compliquent. Les joueurs vont poursuivre une créature étrange en quête d'amitié... et vont se faire poursuivre par ses ennemis. Durant leur voyage, ils rencontreront une profusion de technomanciens, d'êtres magiques et de dragons (dont un grand-père)... et la plupart ne leur voudront rien de bon. Comme vous pourrez le constater, la première partie du scénario est assez directive. C'est voulu. Ce n'est pas tant ce qui va s'y passer que la manière dont vont réagir les joueurs qui est intéressant. Ensuite, ils auront plutôt intérêt à faire preuve d'initiative s'ils ne veulent pas avoir de GROS problèmes.

La « McKeenan & Dodge »

Quand on constate l'étendue des ressources mises à la disposition de la communauté scientifique mondiale, on ne peut guère s'étonner de l'existence de la firme McKeenan & Dodge. Il s'agit d'un organisme scientifique d'apparence banale, à ceci près que ses moyens sont gigantesques, qui recèle cependant des mystères insoupçonnés. La M&D est en effet le

plus important laboratoire de technomanciens existant. Il subventionne et collecte les travaux d'environ 70% des technomanciens de par le monde. Aussi, il est peu probable qu'une découverte scientifique relative à la Mana échappe à leur attention. Ses agents sillonnent en permanence la planète, visitant les laboratoires, organisant des congrès, recherchant des ingrédients... La M&D a créé un véritable réseau scientifique parallèle et secret, un nouveau collège invisible, perpétuant ainsi la tradition hermétique des alchimistes. Les fonds de la M&D ne viennent pas simplement de l'étude de la magie (il y aurait peu de mécènes) mais plutôt des bénéfices obtenus grâce aux applications de leurs découvertes. Les recherches de la M&D ont, par exemple, permis de découvrir des propriétés liant la Mana aux forces électriques et magnétiques. Grâce à cela, la firme peut produire à moindre coût des semi-conducteurs et des supra-conducteurs d'une qualité inégalée. Elle possède ainsi une avance considérable dans les domaines de l'énergie et de l'industrie électronique. Une des filiales de la M&D, International Synergy (ou IS), est même le leader mondial de l'électronique domestique. Toutes filiales confondues, les bénéfices annuels de la M&D dépassent dix milliards de dollars. Malgré la puissance de cette organisation, bien peu de personnes (ou de dragons) en connaissent l'existence ou les ramifications.

Le siège social et les principales usines de la McKeenan & Dodge se situent à quelques kilomètres au sud de Sulphur, dans le désert du Nevada, à l'abri des curieux. À la tête de cette organisation surpuissante, on trouve la jeune et belle Kathleen McKeenan. Si on s'interrogeait sur l'origine de la mauvaise réputation des technomanciens, le bureau de Kathleen serait le bon endroit où commencer les recherches. Elle semble animée par une haine farouche et a voué sa vie à l'extermination des dragons. Le vénérable Chadwick Dodge tente parfois de tempérer ses ardeurs, mais son âge et son état ne lui permettent pas de tenir tête à Kathleen. Heureusement, tous les technomanciens (et même ceux qui servent de près ou de loin la McKeenan & Dodge) ne sont pas aussi extrémistes. Mais nous reparlerons en détail ultérieurement des visées de Kathleen et de l'étrange destin de la famille Dodge.

Le projet « Gestalt Therapy »

Ce qui nous intéresse pour le moment est l'existence d'un projet particulier de la M&D : « Gestalt Therapy ». Ne manquant de moyens ni financiers ni magiques, la M&D a décidé d'étudier de plus près le phénomène des gestalts. Pour l'instant, personne ne connaît les facteurs qui font que tel être magique ou tel dragon soit attiré dans un gestalt. Mais les technomanciens ont découvert que des variations sensibles de Mana étaient observables lorsqu'une créature était proche d'un objet-gestalt pouvant l'accepter. Ayant réussi à s'approprier une vingtaine d'objets-gestalts, la M&D a envoyé des agents dans tous les pays munis desdits objets et de microkapelmètres. Quelques années de travail ont permis de retrouver un grand nombre des créatures liées à ces gestalts, de les fichier et de placer des agents de la M&D dans leur entourage immédiat. La M&D a déjà réuni plusieurs de ces gestalts pour mener des expériences ou dans d'autres buts. Le gestalt des joueurs va bientôt être créé par eux.

L'un des effets annexes de Gestalt Therapy est que ses sujets, mis en contact brièvement avec leur objet-gestalt, sont victimes d'un sentiment de manque qu'ils ne peuvent expliquer. Ils font des crises de déprime, voire des dépressions et leur vie leur semble un enfer. Certains même se suicident. Mais si la science devait s'arrêter à de tels détails...

Le projet « Young Gods »

Trois autres projets sont actuellement dotés d'importants crédits : « Spot » dont le but est de localiser et d'identifier le maximum de dragons et d'êtres magiques; « Monitor » relatif à l'étude des variations de concentration de Mana au niveau planétaire et en temps réel; et surtout « Young Gods ». Ce projet est une étape essentielle du plan de destruction des dragons

qu’a entrepris Kathleen McKeenan. Son but est de créer génétiquement des êtres magiques de la puissance des plus grands dragons.

Les « signes magiques » du code génétique étant une réalité, celui qui serait capable de les isoler et de les reproduire pourrait, en modifiant des cellules humaines, créer des êtres magiques à volonté. Voilà la théorie. En pratique, de nombreux problèmes se posent. Tout d’abord, on ne connaît pas encore la totalité du génome humain (bien qu’en ce domaine la M&D en sache plus que n’importe quel laboratoire de génie génétique dans le monde). Ensuite, les caractères magiques sont souvent intimement liés aux caractères raciaux des êtres magiques, ce qui ne facilite pas l’analyse. Néanmoins, le projet Young Gods est bien avancé et Kathleen espère bientôt pouvoir créer une race de nouvelles créatures d’apparence humaine mais pouvant développer et utiliser des capacités magiques sans avoir à recourir aux dragons. Quand elle sera parvenue à son but, elle les utilisera comme fer de lance de sa guerre contre les dragons. Les plans de la M&D sont bien sûr confidentiels et seuls quelques chefs de projet connaissent les tenants et les aboutissants de leurs recherches.

Les éphémères

Si les recherches entreprises au sein du projet Young Gods ont déjà donné des résultats surprenants, la création d’êtres magiques surpuissants et surtout viables n’est pas pour demain. En effet, des créatures sont bien sorties des cuves de la McKeenan & Dodge, mais elles ne vivent jamais bien longtemps. Celles qui survivent « brûlent » la Mana qui les anime lorsqu’elles utilisent des pouvoirs magiques et donc ne sont pas utiles à la M&D, sauf en tant que kamikazes. C’est d’ailleurs ce à quoi les emploie la firme. Ces infortunées créatures ont reçu le surnom d’éphémères ou « efs ».

Les éphémères sont principalement produits dans le désert du Nevada où on les éduque et les endoctrine. Comme leurs pouvoirs consomment leur énergie vitale, on comprend qu’ils ne puissent pas beaucoup s’entraîner. Mais le manque d’expérience est en général compensé par une puissance extraordinaire artificiellement générée. La plupart des éphémères (ceux dont la « formation » n’est pas finie) vivent prisonniers dans le complexe de la M&D. Les plus instables sont contrôlés à l’aide de drogues ou d’enchantelements.

Un éphémère a une apparence humaine quasi parfaite. Comme leurs pouvoirs ne sont pas tous les mêmes (de nombreuses souches génétiques sont étudiées), il arrive que certains de ceux-ci provoquent une légère transformation physique chez leur récipiendaire. Ceci est certainement dû à une croissance dans un milieu très riche en Mana qui stimule la résurgence des signes magiques. Il existe ainsi des éphémères avec des pieds palmés, une peau plus épaisse, à la salive légèrement corrosive ou aux canines hypertrophiées... Parfois, les modifications sont d’ordre psychologique, voire psychiatrique. L’affection la plus courante est une personnalité atrophiée combinée à une hypersensibilité nerveuse. Le terme « grosse brute chatouilleuse » décrit assez précisément ces symptômes.

Les éphémères les plus âgés (rarement au-delà de 25 ans) et les plus sûrs idéologiquement parlant sont autorisés à se mêler aux êtres humains en dehors des missions qui leur sont confiées. Ainsi, ils peuvent être étudiés dans un « milieu naturel ». Cependant, ils sont rares et étroitement surveillés, l’existence des éphémères étant un secret d’une importance capitale. On ne peut imaginer la furie des dragons à l’égard de la McKeenan & Dodge si ceux-ci venaient à découvrir la l’existence de telles créatures.

Cornelius Benett

Cornelius est un vieil éphémère : il a 27 ans. Du fait de son érudition et de la qualité de ses résultats aux tests que lui imposent ses créateurs, il a su gagner leur confiance. S’il n’était pas éphémère et ne souffrait pas de graves tares psychologiques, ce serait le prototype de ce qu’attend Kathleen McKeenan du projet Young Gods.

Cornelius est hanté par la mort. Grâce à la liberté qu’il a acquise à la fois à l’intérieur et à l’extérieur de la M&D, il a appris beaucoup de choses sur lui-même... et surtout qu’il est destiné à mourir bientôt. Mourir sans rien avoir accompli, sans avoir eu de but dans la vie, sans avoir jamais connu l’amour, la haine ou tout autre sentiment. Sans avoir vécu.

Et cela, Cornelius ne peut le supporter.

Cornelius est un être exceptionnellement intelligent, mais son manque de pratique de la vie en société et sa totale ignorance de la psychologie humaine constituent des handicaps importants. S’il peut analyser qu’un facteur humain l’empêche de parvenir à un but donné, il ne peut généralement pas l’anticiper. Heureusement pour lui, sa détermination et sa puissance physique lui permettent généralement d’éliminer facilement ledit facteur humain gênant.

Ses pouvoirs spéciaux (vitesse et silence) lui permettent de quintupler sa vitesse de déplacement (et d’augmenter encore ses réflexes de +3) et de créer une bulle de silence de 3m de diamètre autour de lui (dans laquelle n’entre ni ne sort aucun son). Pour simuler le processus d’usure de son corps, on considère qu’au début de l’aventure, Cornelius possède 40 points de sort. Chaque minute d’utilisation de chaque pouvoir lui coûte un point. La table suivante montre les effets de la perte des points. Bien évidemment, à moins que ce ne soit vital pour l’accomplissement de ses objectifs, Cornelius économise ses points.

Cornelius Benett

Ephémère

Description : Jeune homme grand et musclé. Son visage est souvent inexpressif. Cheveux courts et blonds soigneusement peignés, yeux bleus, peau légèrement cuivrée. Habillé avec soin (costume, pochette, chaussures cirées).

Caractéristiques : Force +3, Endurance +3, Raisonnement +2, Réflexes +2, Personnalité -3

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Informatique (Averti), Tir (armes à feu) (Averti), Corps à corps (Averti).

Pouvoirs* : Sens accru (radar), Vitesse, Silence.

Talents : Sang-froid absolu, peau épaisse (résistance +2).

Défauts : Aucun sentiment à part une obsession pour son but du moment; aucun sens de l’humour, légèrement candide.

Équipement : Objet-gestalt, mallette de communication, pistolet-mitrailleur démontable, colt python.

* : Voir texte pour les conditions d’utilisation et l’explication des pouvoirs.

Points restants	Effets
25 et -	-1 à toutes les actions physiques
20 et -	Apparition de tics nerveux
15 et -	-2 (actions physiques), -1 (actions mentales), blanchissement accéléré des cheveux
10 et -	-3 (physiques), -2 (mentales), dessèchement de la peau
5 et -	-5 à toutes les actions, hallucinations, perte des dents
0	Flétrissement en quelques instants entraînant la mort

Mallette de communication : Tout comme les dragons bleus avec The CLAW (Communication Link for Agents Worldwide, bulletin de liaison des agents à travers le

monde), les technomanciens ont leur propre serveur de données, le HoudiNet. C'est un BBS (Bulletin Board System), c'est-à-dire un espace électronique où l'on peut échanger des messages écrits avec d'autres abonnés (quasi instantanément) ou participer à des discussions dans des « forums » consacrés à divers sujets. Chaque abonné dispose d'une boîte à lettres dans laquelle le courrier électronique qu'il a reçu réside jusqu'à ce qu'il le détruise. L'accès à une boîte à lettres se fait grâce au nom de l'abonné et à son mot de passe. Des mots de passe peuvent également protéger l'accès à certaines fonctions ou forums. On peut accéder au HoudiNet à l'aide d'un ordinateur comportant le bon programme et d'un simple modem. Les technomanciens les plus importants (ou les plus riches) utilisent lorsqu'ils voyagent une « mallette de communication ». Elle contient un micro-ordinateur connecté à un relais satellite en liaison avec HoudiNet et peut donc être utilisée n'importe où dans le monde. Un mode de veille permet à l'ordinateur d'émettre un signal sonore à chaque réception de message. Du fait des matériaux spéciaux utilisés, les malles des agents de la M&D ont une autonomie de 500 heures d'utilisation et se rechargent complètement sur secteur en 3 heures (la consommation est négligeable quand l'ordinateur est en veille). Les malles de Cornelius et de Saül (voir plus loin) contiennent des programmes leur permettant d'accéder aux ordinateurs de la M&D en passant par le HoudiNet ou de se connecter aux réseaux de communication classiques (Internet, Transpac,...).

L'objet-gestalt : Dans cette aventure, l'objet-gestalt possédé par Cornelius sera considéré comme un torque celtique en argent ciselé. L'éphémère le portera en permanence autour du cou dans l'espoir de s'attirer les bonnes grâces des joueurs. Bien sûr, vous pouvez décider de n'importe quel autre objet pour remplacer le torque. Essayez néanmoins de ne pas choisir quelque chose de trop incongru. Il est peu probable que Cornelius se promène partout avec une tapisserie de 20m² sous le bras. Bagues, bracelets, colliers, broches, petites statuettes et dans une certaine mesure boucles d'oreilles et serre-tête peuvent très bien faire l'affaire.

Vous avez gagné un magnifique voyage !

Cornelius a compris que son incapacité à ressentir quoi que ce soit était ce qui l'empêchait de donner un sens à sa vie. Il a fait des efforts pour parvenir à exprimer des sentiments. Il a, par exemple, même appris à sourire, mais il n'arrive en général qu'à obtenir un rictus inquiétant. Cependant, il ne peut assimiler les concepts de fierté, d'abnégation ou même (pire) de désespoir. C'est avec une froideur implacable qu'il constate que sa vie est vide. Certes, il peut quantifier le degré de réussite d'un objectif et, comme c'est le seul critère qu'il connaisse, il vise toujours à atteindre la perfection dans ce qu'il entreprend. Cela se traduit généralement par une course tête baissée vers un but dont rien ne peut le faire dévier. Il ne connaît pas les nuances. Et c'est ainsi que Cornelius Benett a un beau jour décidé qu'il allait connaître l'amitié. Coûte que coûte.

Or, il n'est pas facile de se prendre d'amitié pour une espèce de robot. Qu'à cela ne tienne, il saura bien les y contraindre. Comme les techniciens de la McKeenan & Dodge et les autres éphémères ne correspondaient pas à ce qu'il cherchait, Cornelius se servit des ressources de la M&D pour parvenir à ses fins. Il s'introduisit dans les bases de données de la firme et de ses filiales et concocta un plan imparable. Selon ses critères.

Comme il s'était rendu compte qu'il ne pouvait forcer les gens à l'aimer, il a décidé de laisser faire la nature. En piratant le projet Gestalt Therapy, il a beaucoup appris sur les groupes d'êtres magiques et en particulier que les membres d'un gestalt étaient attirés les uns vers les autres, qu'ils avaient besoin les uns des autres. En gros, qu'ils s'aimaient. Et comme Cornelius était un peu un être magique, il allait se créer son petit gestalt.

International Synergy couvre tous les domaines de l'électronique et il est quasiment impensable que quiconque de par le monde civilisé n'ait pas un produit IS chez lui, que ce

soit la chaîne hi-fi, l'ordinateur, le four à micro-ondes, l'halogène ou la simple montre à quartz. Même dans les jungles les plus reculées ou les déserts les plus inhospitaliers, IS étend sa toile à travers ses filiales, sous la forme de stations de pompage ou d'épuration, voire de produits pharmaceutiques ou d'engrais. Il y a peu de chances que quelqu'un échappe aux fichiers clients d'IS.

C'est ainsi qu'un beau jour les joueurs reçoivent une lettre d'IS leur annonçant que, suite à la célébration du cinquantenaire d'IS, ils ont été tirés au sort dans le fichier des bons de garantie d'IS et, comme des milliers d'autres personnes à travers le monde, ont gagné un superbe lot. Et pour tout dire, leur lot est vraiment superbe. Il s'agit d'une croisière organisée sur le Rising Star, un magnifique paquebot géant lors de son voyage inaugural qui le conduira d'Helsinki à Tokyo.

Parvenir à ce tour de passe-passe n'a pas été trop difficile pour quelqu'un aussi doué en informatique que Cornelius. La croisière inaugurale devait être privée (et pour cause, comme on le verra plus loin), mais les intérêts d'IS s'étendant même jusqu'aux chantiers navals finlandais, il a été facile de faire pression sur les agents de l'armateur pour obtenir une petite concession, c'est-à-dire de permettre à IS d'acheter quelques places en classe touriste pour ce voyage. Comme cela est vu comme une simple opération de marketing, personne n'y a rien trouvé à redire. Ensuite, Cornelius a choisi parmi les gestalts du projet Gestalt Therapy celui qui lui plaisait le plus et avec lequel, pensait-il, il avait le plus d'affinités, et a rajouté le nom de quelques uns de ses membres potentiels* et leur lot dans les fichiers d'IS. Combiner tout cela lui a quand même pris quelques années (il fallait trouver un bon prétexte pour attirer le gestalt) et donc il ne peut se permettre d'échouer car son temps est compté.

* : Gestalt Therapy permet de trouver des individus compatibles avec un gestalt. Leur nombre est bien supérieur, en moyenne, à la taille du groupe de vos joueurs (environ vingt personnes). Il est sûr que tous les membres potentiels n'ont pas été trouvés pour tous les gestalts. Le fait que tous les sujets de Gestalt Therapy soient affectés par un sentiment de manque malgré la taille limitée des gestalts n'est pas expliqué par les technomanciens. Une hypothèse pourrait être que comme aucun gestalt n'existe vraiment, la taille n'influe pas sur l'effet magique. Cependant, une fois un gestalt formé, les sujets non choisis pour y participer restent déprimés. Il pourrait être intéressant pour vos joueurs de mettre la main sur la liste des autres membres potentiels dans une prochaine aventure. Une autre possibilité est que, peu de temps après la formation du groupe, les joueurs s'aperçoivent qu'un de ces laissés-pour-compte peut utiliser les pouvoirs de leur gestalt. Et si cet être magique n'était déjà plus en phase humaine ? À vous d'en déterminer les conséquences.

Le Rising Star

Le Rising Star est un paquebot exceptionnel, comme ne peut plus se permettre d'en commander que le Club Méd'. Mais son commanditaire est tout autre. Il s'agit de Jichin. Ce navire est destiné à devenir sa base d'opération mobile et à servir de lieu de rendez-vous lorsqu'il reçoit le conseil des treize. C'est un superbe paquebot de 300m de long et 30m de large, capable de garder une allure régulière oscillant entre 20 et 25 noeuds (soit environ 1000 km par jour). Sa capacité est de 400 passagers en première classe et 1200 en classe touriste. Il est équipé des derniers raffinements de la technique et constitue une véritable petite ville sur une dizaine de niveaux. Pêle-mêle, on y trouve deux galeries commerciales (30 boutiques détaxées, coiffeurs, esthéticiens,...), une salle de spectacle/conférence/cinéma de 450 places, deux bars-cabarets, une salle de bal, trois restaurants, un parking d'une vingtaine de places, une chapelle, une bibliothèque un chenil, un casino, deux saunas, deux fumeurs, une nursery, de multiples salles de réunion, deux piscines et des salles de sports (tennis, bowling, tir, arts martiaux...). Moins courant pour ce genre de bâtiment, le Rising Star recèle également un

mini-hôpital doté d'un bloc chirurgical ultramoderne (scanner, lasers,...), de deux plates-formes d'hélicoptères, d'une cale à eau à l'avant capable d'embarquer un petit yacht, d'ateliers de menuiserie ou de mécanique, d'un musée, d'un studio d'enregistrement. Bien sûr tous les services indispensables y sont présents : boulangerie, teinturerie et couture, cuisines, pharmacie... Pour que vous puissiez vous faire une idée, une fois au complet, l'équipage du Rising Star comptera environ mille personnes. Jichin a fait installer à bord un ordinateur surpuissant baignant dans de l'azote liquide et a doté son « bureau » des moyens de communication les plus perfectionnés. Bref, un vrai petit bijou.

Le gros du personnel est composé d'humains normaux choisis par les enfants de Jichin et aucun ne se doute de la véritable nature de leur employeur. Seuls les plus importants, capitaine et officiers, sont des enfants dragons (asiatiques bien sûr). Ces dragons n'appartiennent à aucune section. Il est probable qu'une fois le Rising Star rendu totalement opérationnel (c'est-à-dire à la fois équipé d'un armement sophistiqué mais aussi enchanté), Jichin fera remplacer la quasi-totalité du personnel par des dragons.

La rencontre

La croisière doit durer 26 jours. Six escales d'une journée chacune sont prévues en cours de route durant lesquelles les passagers pourront aller à terre et faire un peu de tourisme. Durant l'étape de Hambourg, un contrôle technique sera effectué avant de continuer pour voir si le Rising Star tient bien la mer. Les joueurs ont reçu des billets d'avion à destination d'Helsinki et arrivent la veille du départ. Tout juste le temps d'aller faire un tour dans un sauna avant de partir. Un billet de retour en partance de Tokyo leur a été remis et il est valable durant tout le mois d'août. De plus, chaque joueur dispose d'un crédit de 1000 dollars sur le paquebot (boutiques et casino). Il est bon de noter que la plupart des services proposés sur le Rising Star sont gratuits.

11 juillet (matin)	Départ d'Helsinki.
12 juillet (matin)	Hambourg. Escale.
16 juillet (matin)	Détroit de Gibraltar. Escale à Tanger.
20 juillet (nuit)	Alexandrie. Escale.
22 juillet (matin)	Canal de Suez.
24 juillet (nuit)	Détroit de la Mer Rouge. Escale à Djibouti.
28 juillet (matin)	Sri Lanka. Escale à Colombo.
31 juillet (après-midi)	Singapour. Escale.
6 août (soirée)	Arrivée à Tokyo.

Suite aux effets de Gestalt Therapy, les joueurs n'ont pas le moral. Leur état varie de vaguement déprimé à dépressif profond en passant par une apathie ou un pessimisme consommé. Cela dure depuis quelques mois à quelques années. Leur vie sociale, sentimentale et professionnelle s'en est bien sûr ressentie. Ce voyage semble être une bonne occasion de chasser la grisaille de l'esprit de vos joueurs et de prendre un nouveau départ. Et de fait, ça va être le cas. Le matin du dimanche 11 juillet 1993, les joueurs sont sur le pont supérieur avec une centaine d'autres personnes pour célébrer le départ. Les cotillons volent, les cris et les rires fusent, à peine couverts par la sirène du navire. La blancheur des neiges du nord reflète les rayons d'un soleil bas sur l'horizon. Une sensation de calme et de joie emplit les joueurs pour la première fois depuis longtemps. Les voilà qui à leur tour jettent quelques poignées de confettis en riant.

Soudain un hurlement sinistre venant du ciel déchire l'air faisant sursauter tout le monde. Ce hurlement se transforme en un gémissement qui glace le sang. La sirène du paquebot s'est

apparemment déréglée. On l'arrête bien vite, mais l'atmosphère de joie est quelque peu retombée. « Mauvais présage » murmure un passager.

Le voyage

Cornelius a installé les joueurs dans des cabines voisines de la sienne sur un des ponts supérieurs du navire. Même s'il a fait gagner un voyage à une cinquantaine de personnes pour ne pas trop attirer l'attention sur le gestalt, Cornelius n'est pas allé jusqu'à remplir le Rising Star pour parvenir à son but. Aussi, comme les seuls autres passagers sont des invités du propriétaire, le navire semble un peu désert. Pour cette raison, à peine un quart du personnel définitif est présent pour ce voyage. Ceci signifie que si les joueurs ne manqueront de rien, on ne sera pas aux petits soins pendant toute la traversée. Toutes les activités du paquebot ne sont pas encore inaugurées et les meubles de certaines salles sont toujours recouverts de bâches de plastique. Néanmoins, tout est opérationnel et il suffira que les joueurs en fassent la demande pour qu'on prépare une activité donnée à leur attention. Le tout donne une impression bizarre, comme d'arriver une journée en avarice pour une fête. Les coursives sont le plus souvent désertes et on peut se promener pendant des heures sur les différents ponts sans croiser personne. Mais il fait beau et le paysage est magnifique.

Tout comme les joueurs probablement, les autres passagers invités par International Synergy viennent des quatre coins du monde. Il est impossible de leur trouver un dénominateur commun (ils ont été pris au hasard par Cornelius). Issus de toutes les couches sociales et de toutes les professions, ils sont des compagnons de voyage intéressants à découvrir. Certains s'interrogent sur la pingrerie d'IS qui n'a offert que des croisières pour une personne, alors qu'il reste beaucoup de place, mais cela ne suffit pas à gâcher leur plaisir. Voici quelques descriptions de rencontres potentielles, n'hésitez pas à en inventer d'autres.

Muhamad Kétiff de Paris. 42 ans, chômeur et SDF. Il magouille pour récupérer ses 1000 dollars de crédit en liquide et passe la première semaine de traversée dans un restaurant à « faire des réserves ».

Charles Bailiff de Portland. 30 ans, ingénieur chimiste et grand sportif. Il inaugure toutes les salles de sports et les jeux de pont. Cherche des partenaires à sa hauteur. N'a pas la conscience tranquille car il arrondit ses fins de mois en synthétisant de la drogue.

Rebecca O'Connely d'Inverness. 29 ans, héritière du domaine familial et peintre amateur. Soigne son bronzage et a bien l'intention de profiter de ce mois loin de la rigueur des traditions de son clan. Porte tout de même de temps en temps le tartan.

Heinrich Blaui de Berlin. 37 ans, reporter dans un journal à scandales et spécialiste de films de karaté. Passe son temps à colporter des ragots et à prendre des photos (si possible compromettantes !). Gros buveur de bière.

Ramon Bruggera de Brasilia. 35 ans, courtier en assurances, bridgeur émérite et chasseur à ses heures. C'est un basilic en phase de frémissement. Rendu un peu paranoïaque par la récente apparition de son pouvoir, il a un pistolet sur lui en permanence. Il tente néanmoins de se faire des amis.

Comtesse Irina Deskaïa de Kotsmo (Sibérie). 34 ans, institutrice. Cela fait bien longtemps que ce titre héréditaire n'a plus de signification que pour les paysans de sa région. Irina est un enfant dragon blanc rebelle qui cherche à comprendre les humains à travers leurs enfants. Ses arts favoris sont le chant, la cuisine et la poésie (sorts: Apaisement, Guérison, Séduction, sommeil).

Le père Téodorakis de Corinthe. 62 ans, pope. Il apprécie le voyage mais ne cesse de se plaindre du gâchis et du coût probable de cette croisière. Admoneste gentiment les voyageurs qui perdent leur temps en des activités non productives. Sait jouer du piano honorablement.

Cornelius tente de lier connaissance avec les joueurs sans trop brusquer les choses. Il se présente comme un informaticien de Salt Lake City. Lesdits joueurs vont être attirés les uns par les autres. Ils se retrouvent aux mêmes endroits du navire ensemble, déjeunent à la même table au restaurant etc. Comme Cornelius porte leur objet-gestalt, il les attire également, mais sa froideur et son sourire crispé peuvent les décourager un peu. Il fait pourtant des efforts pour entretenir des relations avec eux, mais le fait qu'il ne comprenne pas la fonction sociale de la communication de tous les jours l'handicape grandement. Lui ne parle que pour une raison: informer.

Ecailles

Il est temps maintenant de parler des autres passagers du Rising Star, les dragons. Principalement regroupés dans les portions du navire réservées aux premières classes, les joueurs ne vont pas en voir beaucoup avant quelques jours en mer. Pour assurer la sécurité du paquebot, Jichin a fait confiance à la section « vent de mousson » sous le contrôle de Fujiwara Tagashi. Le père a amené avec lui à bord vingt écailles, cinq griffes et un oeil. Comme il prend personnellement part au voyage, ses hommes n'en sont qu'un petit peu plus nerveux. Si quoi que ce soit arrivait au Rising Star, la section « vent de mousson » serait déshonorée à jamais. Les écailles sont armées de fusils-mitrailleurs qu'elles dissimulent du mieux qu'elles peuvent sous des imperméables, des cirés ou dans des sacs. Elles patrouillent dans le navire mais tentent d'éviter d'attirer l'attention des passagers de la classe touriste (la discrétion reste la consigne première).

Ecaille

Enfant dragon asiatique

Description : D'une corpulence légèrement au-dessus de la moyenne.

Caractéristiques : Endurance +4, Réflexes +2, Perception +2, Force +1, Rapidité -1, Self control -1, Charisme -1

Combativité : -2

Métiers et Hobbies : Garde du corps (Qualifié)

Pouvoirs : Invisibilité 1, Magie draconique 2, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1, Télépathie 2.

Sorts : Quatre parmi Antidote (Cuisine), Armure (Maquillage), Bénédiction (Joaillerie), Guérison (Cuisine), Puissance (Maquillage) et Vaccin (Cuisine).

Talents : Physionomiste, travaille bien en équipe.

Défauts : N'aime pas s'éloigner de ce qu'il protège, manque d'initiative hors de son métier.

Équipement : Fusil mitrailleur, gilet pare-balles, casque, équipement léger de communication (oreillette et casque micro).

Griffe

Enfant dragon asiatique

Description : Il est rare qu'on en voie.

Caractéristiques : Equilibre +2, Rapidité +2, Résistance à la douleur +1, Force +1, Coordination +1, Personnalité -1

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : « Ninja » (Qualifié)

Pouvoirs : Invisibilité 1, Magie draconique 2, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1, Télépathie 2.

Sorts : Quatre parmi Camouflage (Couture), Combativité (Danse), Empoisonnement (Parfumerie), Invisibilité (Couture), Sommeil (Parfumerie) et Souplesse (Couture).

Talents : N'attire pas l'attention, excellente perception de l'espace.

Défauts : Individualiste, préfère combattre à l'arme blanche, considère ses missions comme des problèmes personnels.

Équipement : Un assortiment de lames diverses dont généralement un sabre (puissance importante), poison soporifique, filin et grappin, au moins une arme à feu. Selon la nature de la mission qui lui est confiée, il peut également avoir des grenades fumigènes, un pistolet lance-grappin, des mouchards électroniques, des explosifs...

Ninja : ce « métier » regroupe des compétences de discrétion, de combat à l'arme blanche ou au corps à corps, d'infiltration et une petite connaissance des poisons. Il n'est accessible à un PJ débutant qu'avec l'accord exprès du MJ.

Comme le paquebot se rend à un conseil qui doit se tenir à la mi-août, Jichin a invité tous les dragons qui le désiraient à embarquer sur le Rising Star à une des escales. En effet, les conseils, hormis les treize grands-pères, réunissent des dragons de tous les âges pour la présentation de rapports ou la prise de décisions. Aussi quelques dragons (deux parents et une trentaine d'enfants) ont embarqué à Helsinki et d'autres rejoindront le navire à chaque escale. Le passager le plus prestigieux est Wiesärek qui va faire le voyage depuis Helsinki en compagnie de quelques-uns de ses petits-enfants. Il n'a pas poussé la provocation jusqu'à emmener les membres de son gestalt avec lui. Il est déjà assez impopulaire comme ça auprès de ses frères.

Le bosch

La formation d'un gestalt engendre souvent des phénomènes étranges. C'est un des effets annexes de la transformation de la Mana des objets-gestalts et celui des joueurs n'échappe pas à la règle. Ce phénomène va prendre la forme d'un « bosch ».

Un bosch est un esprit marin particulier, qui hante les navires sur lesquels a été commis un vol. Il cause maints tracasseries aux passagers mais le pire est qu'il subit lui-même les effets de son pouvoir de malédiction, ce qui le rend des plus mélancoliques. La légende veut qu'un des seuls moyens pour un bosch d'échapper à son cruel destin est de tuer le voleur qui lui a donné naissance. Fort heureusement, le bosch auquel nous nous intéressons est moins intransigeant.

Diminution : Ce pouvoir permet de diviser sa taille au maximum par un facteur dépendant du niveau, soit 2, 5, 20 et enfin 100. Ainsi, au niveau 3, l'utilisateur n'a qu'un vingtième de sa taille normale. Diminution n'affecte pas les vêtements ou les possessions de la créature qui l'utilise. Il accorde les mêmes bonus que ceux du camouflage (1 point de bonus par niveau dans le pouvoir aux chances de réussite de toute action discrète entreprise, ainsi qu'un bonus identique à l'initiative en cas d'attaque par surprise). L'utilisation de ce pouvoir est encore plus fatigante que le camouflage et si l'utilisateur reste réduit pendant plus d'une minute par niveau, il devra se reposer ensuite pendant un laps de temps égal à dix fois le temps qu'il a passé sous sa petite taille. Durant cette période, il sera considéré comme légèrement sonné (voir le chapitre concernant les combats).

Malédiction : Ce pouvoir spécial du bosch affecte un navire et ses occupants, le bosch inclus (et même surtout le bosch). Il provoque toutes sortes de malheurs à bord, d'incidents, voire au niveau le plus élevé, d'accidents. Il permet d'influer sur les conditions météorologiques, de provoquer une maladie à bord, de rendre avariée la nourriture, d'endommager les équipements... bref un bosch à bord n'est pas de tout repos. Reportez-vous au texte pour avoir des exemples des méfaits qu'il peut occasionner.

Reginald Crompton n'est pas un mauvais bougre, mais c'est juste dans sa nature de provoquer des catastrophes. C'est comme ça. Il est un peu amer car cela fait plusieurs années qu'il est dans sa phase de voyage sans avoir pu rencontrer d'autres membres de son espèce. Il connaît beaucoup de légendes sur son peuple (comme celle du bosch du Titanic ou du Lusitania) mais cela ne remplace pas l'apprentissage qu'il recherche.

Tout ce qu'il peut espérer, c'est qu'un vol grandiose sur un navire attire quantité de boschs et qu'il soit dans les parages. En attendant, il tente de retrouver le voleur du Rising Star en se cachant dans ses soutes et en chantant des ballades tristes. Car, bien sûr, c'est un passager clandestin.

Reginald Crompton

Bosch en phase de voyage

Description : Petit anglais maigre et dégingandé d'une quarantaine d'années. Front dégarni et cheveux grisonnants ébouriffés, yeux gris. Il tente de soigner son apparence (veste de tweed, bottines) mais il semble toujours dépenaillé.

Caractéristiques : Force +1, Perception +2, Dextérité +2, Volonté -1.

Combativité : -1

Métiers et Hobbies : Détective privé (Expert), Navigation (Averti), Chant (Averti).

Pouvoirs : Diminution 3, Divination* 2, Majoration de Force 1. Spécial : Malédiction.

Talents : Esprit analytique, humour noir.

Défauts : Pessimiste, jambe cassée (-2 à toutes ses actions physiques).

Équipement : Poignard indien, perle montée en bague (réceptacle de 10 points), pipe et tabac constamment humide.

* : Ce pouvoir de divination fonctionne un peu différemment pour le bosch. Il est involontaire et se déclenche quand un vol a lieu près d'un navire dans les environs du bosch. Il lui permet également d'anticiper des situations dangereuses en guidant ses actions. Le bosch apprend rapidement à faire totalement confiance à ce genre de visions.

Le vol

Alors qu'ils admirent les vagues qui se brisent sur l'étrave du paquebot, les joueurs entendent un chant sinistre entrecoupé de faibles gémissements venant d'une trappe à leurs pieds. La trappe donne accès à une des soutes où se trouvent les chaînes d'ancres. À l'intérieur, ils découvrent Reginald. Il se présentera et leur dira être monté à bord à la dernière escale dans le cadre d'une enquête. S'étant malencontreusement cassé la jambe en glissant sur le pont, il n'a pas pu redescendre avant le départ. Comme il ne veut pas avoir de problèmes avec la justice, de peur de voir sa licence de détective supprimée, il se cache. Il enquête sur le vol d'un passeport. À Hambourg, un ouvrier turc de ses amis nommé Mourad Itziak devait accompagner l'équipe technique lors des vérifications. Il s'est réveillé sur le port juste avant le départ du navire sans le moindre souvenir des 24 heures précédentes et, surtout, sans ses papiers. Le coupable s'est donc sûrement introduit à bord. Reginald pense (en fait, vue sa nature, il en est sûr) qu'il est encore à bord.

Pour qu'il puisse quitter un navire lié à un vol, il n'y a que deux possibilités : qu'il retrouve l'objet du vol pour pouvoir le remettre à son propriétaire ou que le voleur soit puni (lire « tué »). En général, il préfère la manière douce. Les joueurs lui semblent sympathiques (et les circonstances étant ce qu'elles sont), il leur demande de l'aider dans sa tâche. Étant un être magique accompli, il a reconnu le dragon du groupe et pense bien qu'il pourrait faire bon usage d'un tel allié. Il promet aux joueurs une récompense s'ils parviennent à identifier le coupable ou à récupérer le passeport.

À moins que vos joueurs n'utilisent une méthode imparable, il ne leur est pas possible de découvrir le coupable pour le moment (voir pourquoi plus loin dans la section « Simples visites »). Cependant, ça ne doit pas les empêcher d'essayer. De plus, certains passagers ayant des choses à cacher, ils peuvent créer une saine ambiance de suspicion à bord. S'ils se débrouillent bien, faites leur trouver quelques indices de la présence d'un second clandestin à bord (conserves vides, draps froissés dans une chambre inoccupée, fiole de poison oubliée...). Durant ce temps, la malédiction du bosch prend effet. Des membres d'équipage souffrent de nausées, des câbles se détachent, des meubles se renversent, la climatisation et des bacs de congélation se détraquent, etc. Et surtout, certains soirs, d'inexplicables bancs de brume viennent entourer le navire. La sirène retentit alors et apparemment personne ne parvient à la réparer car elle continue d'émettre cette longue plainte terrifiante. Mais pour le moment, le bosch limite son intervention à des déprédations mineures. Si les joueurs révèlent sa présence à l'équipage, il se montrera beaucoup plus violent et insaisissable malgré sa blessure.

Mortelle soirée

Comme Cornelius le suspectait, le simple fait de posséder l'objet-gestalt ne suffit pas à s'attirer l'amitié des joueurs. De toute façon, même si c'était le cas, il aurait du mal à s'en apercevoir. Quoi qu'il en soit, il a prévu un plan parfait pour pallier leur manque de confiance. Enfin, parfait selon lui. Il va les sauver d'une grande menace. Son endoctrinement est tellement bien réussi que la seule véritable menace qu'il puisse concevoir est de nature draconique. Qu'à cela ne tienne! Il va leur mettre des dragons sur le dos. Cornelius a repéré un dragon important parmi les passagers qu'il va tuer et dont il va faire endosser le meurtre aux joueurs. Ensuite, il les délivrera des griffes des dragons asiatiques et les protégera de futures attaques. Ainsi deviendront-ils de bons amis. C'est tout simple. Ce plan insensé montre bien les carences certaines de Cornelius dans le domaine des émotions. Mais comme si cela ne suffisait pas, deux autres dragons vont venir brouiller les cartes.

Pétunia

Lorsqu'ils rejoignent leur cabine après le dîner du 19 juillet les joueurs trouvent glissée sous leur porte une invitation. C'est un petit carton comportant un dessin du Rising_Star et sur lequel sont imprimés les mots : « Le capitaine vous prie de bien vouloir assister au toast qui sera donné le 19 juillet à 22h00 dans le fumoir du pont promenade afin de faire quelques recommandations avant notre escale égyptienne. »

Ce lieu ayant déjà servi à deux autres réceptions la semaine passée, rien ne devrait éveiller la suspicion des joueurs. Le temps est de nouveau au brouillard aussi les joueurs ne croiseront-ils personne en se rendant au fumoir (qui n'est pas très éloigné de leurs cabines). Peu avant 22h00, le gémissement lugubre de la sirène retentit de nouveau.

Le fumoir est une pièce luxueuse (mais toutes le sont sur le Rising Star) au bar d'acajou et aux profonds et confortables fauteuils en cuir. Il comporte une verrière qui permet d'apercevoir quelques reflets lunaires à travers le brouillard. Si l'endroit est bien ouvert et éclairé, les joueurs semblent être les premiers arrivés.

Une fois tous les joueurs dans le fumoir, trois coups de feu retentissent à l'entrée et un asiatique d'une quarantaine d'années pénètre en titubant dans la salle. Trois taches rouges ornent sa chemise. Alors qu'il s'approche des joueurs, un revolver jeté depuis la porte tombe au milieu d'eux. L'homme s'agrippe à la personne la plus proche. Avec un regard suppliant et dans un dernier souffle, il lui murmure un mot : « Pétunia » puis décède. Aussi rapide que soit leur réaction, quand les joueurs atteignent l'entrée, il n'y a plus personne.

Pour le bon déroulement de ce scénario (pour que les joueurs puissent avoir un alibi), il est indispensable qu'au moment du meurtre, les joueurs se trouvent dans le fumoir ou en présence d'un témoin irréfutable. Aussi, si quelques joueurs n'ont pas souhaité se rendre au fumoir,

faites patrouiller quelques écailles rendues nerveuses par le temps près de leurs cabines (ou où qu'ils se trouvent). C'est un peu coercitif comme procédé, mais c'est pour leur bien. Moins d'une minute après les coups de feu, trois écailles jaillissent dans le fumoir l'arme au poing, couvertes par deux autres à l'entrée (on ne sait jamais). Les joueurs présents sont immédiatement fouillés, menottes et promptement dirigés vers un ascenseur. Direction : la cale.

Oeil pour oeil

La victime se nomme Tokuo Yagu et est l'oeil de la section « vent de mousson » présente à bord. Le meurtrier est évidemment Cornelius. Il y a de cela quelques semaines, Yagu était en mission spéciale pour Jichin. Pensant qu'il y avait eu des fuites dans un de ses services d'agents de change, il avait chargé Yagu d'enquêter discrètement avec la consigne de ne présenter ses résultats qu'à son grand-père (même pas à son chef de section), car ces fuites pouvaient impliquer des dragons. Yagu revenait présenter ses trouvailles avant la date du conseil.

Il avait découvert qu'un dragon rouge du nom de Domenico Gracchi, banquier à Sienne (Italie), organisait le rachat secret d'intérêts appartenant à Jichin grâce à quelques contacts bien placés. De plus, il prévoyait de lancer plusieurs OPA contre des sociétés occidentales contrôlées par le dragon asiatique.

Quand Yagu a vu Cornelius pénétrer armé dans sa cabine, il était persuadé qu'il s'agissait d'un envoyé de Domenico venu l'éliminer avant qu'il ne présente son rapport. Après quelques moments de confusion, Cornelius se fit expliquer l'affaire et y vit le moyen d'embellir encore un peu plus son plan. Comme prévu, il emmena Yagu au fumoir, le tua et abandonna son arme pour impliquer les joueurs. Juste avant de tirer, il brisa une capsule de gaz inodore et incolore destiné à dissoudre l'encre des cartons d'invitation des joueurs (qu'il a lui-même fabriqués). Pour faire bonne mesure, ce gaz a été répandu dans leurs chambres également (pour ceux qui n'étaient pas là ou qui n'avaient pas emporté leur invitation).

Une fois à fond de cale, les joueurs sont interrogés de manière musclée par quelques écailles avant l'arrivée de Fujiwara Tagashi. Il est bien évident que leur histoire ne tient pas debout (surtout s'ils montrent leurs invitations maintenant vierges) et ça ne fait qu'énervier encore plus les dragons.

Oncle Elvis

Tagashi se montre plus calme que ses sbires, mais guère plus enclin à croire leur version des faits. Comme il n'était pas au courant de la mission de Yagu, il s'interroge sur le mobile du crime ou, plus exactement, il interroge les joueurs. S'ils lui parlent du mot « Pétunia » prononcé par le mourant, il a même l'impression un moment qu'ils se payent sa tête. En désespoir de cause, il demande à une écaille d'aller chercher Oncle Elvis.

Oncle Elvis ne correspond pas à l'idée exacte qu'on pourrait se faire d'un oncle. C'est un jeune homme d'environ vingt-cinq ans, blond aux yeux d'un bleu métallique. Il est bronzé et vêtu d'un short à fleurs, d'une chemise hawaïenne et d'une paire de sandales. Son seul bijou est une jolie bague en forme de serpent aux yeux de rubis qui s'enroule autour d'un de ses longs doigts. Un sourire radieux lui donne un air jovial. C'est la forme humaine préférée de Wiesärek.

Après avoir été mis au courant de la situation, qu'il commente de ses pointes d'humour habituelles, il se tourne vers les prisonniers, les observe un instant puis s'exclame à l'attention de Tagashi : « Mais c'est un gestalt que vous avez là mon bon ami ! ». Si tous les membres du gestalt n'étaient pas dans le fumoir, Oncle Elvis repère facilement ceux qui manquent, qui vont bientôt rejoindre leurs infortunés compagnons. Cornelius reste, lui, introuvable. Tagashi est furieux que ses hommes aient laissé embarquer un gestalt sur le Rising Star (mais ils

auraient été bien en peine de le repérer) et, pour lui, c'est une preuve de plus qu'une machination est en oeuvre. Devant la réaction incrédule des joueurs (sauf, peut-être du personnage dragon), Wiesärek prie alors Tagashi de lui accorder un entretien particulier avec eux. L'asiatique a le réflexe de refuser, mais il s'aperçoit qu'il a outrepassé les limites de son autorité lorsqu'il constate qu'Oncle Elvis ne sourit plus. Il fait bien vite sortir ses hommes et referme la porte derrière lui.

Wiesärek demande alors aux joueurs qu'ils lui racontent à nouveau leur histoire et cherche à élucider quelques points. Comment se sont-ils rencontrés ? Où est l'objet-gestalt ? Il les fait parler de leur état avant leur départ pour la croisière. Comme un grillon attentionné, il leur explique ce qui leur arrive, ponctuant le tout de mots d'esprit. Il leur parle des phases d'apprentissage des êtres magiques et leur donne quelques conseils, comme celui de récupérer leur objet-gestalt au plus vite. Malheureusement, le code des dragons (il se présente si les joueurs n'ont pas compris qu'il est un dragon) lui interdit d'agir directement pour les aider alors qu'avec leur histoire incroyable, ils en ont bien besoin. C'est pourquoi, avant de partir, il leur raconte deux histoires drôles. À part le fait qu'elles sont lamentables et ne semblent faire rire que lui, elles servent à masquer deux sorts qu'il lance sur chacun d'entre eux. Le premier est une bénédiction et le second agit comme si les joueurs possédaient le pouvoir inné « Chance » (mais c'est le MJ qui choisit les jets à rejouer; ce sort peut également affecter les jets de PNJ en interaction avec le PJ comme, par exemple, s'il se fait tirer dessus). Ces sorts ont une durée de deux jours.

Simple visites

Comme les joueurs sont détenus dans une cale métallique sans hublot, ne contenant que quelques caisses en bois vides et fermée par une lourde porte blindée, il y a peu de chances qu'ils parviennent à s'enfuir. Cela donne un peu de temps aux êtres magiques pour discuter avec le dragon. Cornelius n'ayant pas été repéré par les écailles, ils peuvent s'attendre à ce qu'il vienne les aider (s'ils ont compris qu'il possédait leur objet-gestalt).

Mais la première personne qui leur rend visite, vers quatre heures du matin, est un dragon noir nommé Morarji Chandra Sen. Car, comme le craignait Yagu, Domenico Gracchi a effectivement envoyé un tueur sur ses traces. Et celui-ci n'est pas content de voir que son travail a été saboté par des amateurs. Il devait éliminer Yagu en faisant passer cela pour une mort naturelle et récupérer les documents qu'il possédait au sujet des affaires du dragon rouge. Il est monté à bord à Hambourg en empruntant l'identité de Mourad Itziak (c'est lui donc qui détient le passeport volé) et se cache dans les parties les moins visitées du navire depuis. Son plan se déroulait parfaitement car il était parvenu à empoisonner sa victime dont le décès allait se produire sous peu avec tous les symptômes d'une embolie. Il voulait ne fouiller la cabine de Yagu que pendant une escale pour avoir une possibilité de fuite s'il était surpris. Et voilà que les joueurs mettent les pieds dans le plat, lui interdisant certainement l'accès aux possessions de l'oeil défunt. Il n'est pas content et veut en savoir un peu plus sur eux. C'est pourquoi il se rend discrètement près de leur lieu de détention mais, ne pouvant entrer sans être remarqué, il envoie du parfum dans la cale par la grille d'aération.

Ce parfum est composé de riches essences exotiques auxquelles a été ajouté un réactif chimique particulier. Le parfum se disperse rapidement dans l'air, ne laissant qu'un soupçon d'odeur, mais le réactif provoque l'imprégnation de la peau des joueurs. L'odeur est à peine perceptible pour un homme normal, tandis que Morarji peut la reconnaître à deux ou trois kilomètres. Le parfum perd sa fragrance au bout d'un mois, indépendamment de la quantité de douches ou de bains pris par son porteur. Seule une substance chimique dont les dragons noirs ont le secret permet de le faire disparaître avant cette date. Quoi qu'il arrive aux joueurs, Morarji n'a pas l'intention de les perdre de vue... ou d'odorat.

Deux heures plus tard ils recevront la visite de Reginald. Utilisant son pouvoir de diminution, il a réussi à se faufiler dans des conduites d'aération jusqu'au plafond de la cale des joueurs. Malheureusement, sa blessure le ralentit et son pouvoir le fatigue énormément. C'est pourquoi après avoir attiré l'attention des joueurs il sera très bref. Sa voix vient des ténèbres du plafond. Il leur dit qu'il possède une bande vidéo qui prouve qu'ils ne sont pour rien dans la mort de Yagu. Il est prêt à la remettre aux joueurs si ceux-ci retrouvent son voleur. Avant de repartir, il leur promet d'essayer de les faire sortir de là rapidement.

Alerté par son pouvoir de divination, le bosch était en effet en train de filmer la scène du crime à l'aide d'un caméscope emprunté à Heinrich Blaü, le reporter. Le film est pris depuis le pont supérieur à travers la verrière et montre que tous les membres du gestalt n'ayant pas d'alibi étaient dans le fumoir avant que Yagu n'y pénètre. Comme ce n'est pas un voleur, Reginald a dissimulé la bande parmi celles déjà enregistrées par Heinrich, qui ne s'est aperçu de rien.

Morarji Chandra Sen

Enfant dragon noir rebelle

Description : Jeune homme sec de 27 ans au teint basané. Cheveux noirs coupés en brosse, yeux noirs. Donne l'impression d'être toujours ramassé sur lui-même.

Caractéristiques : Odorat +4, Précision +3, Taille -1 Combativité: +1

Métiers et Hobbies : Assassin (Qualifié), Parfumerie (Averti)

Pouvoirs : Camouflage (ombre) 1, Carapace 1, Combativité (positive) 1, Compétence (poisons) 3, Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Peur 1, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Sorts : Empoisonnement, Maladie, Sommeil, Vaccin tous en Parfumerie et tous au niveau 2.

Talents : Patient, relativement riche, bonne réputation d'assassin.

Défauts : N'aime pas prendre sa forme draconique, intolérant envers les personnes ayant une mauvaise odeur.

Équipement : Pistolet à aiguilles de sodium (convenablement utilisé, la cible ne sent rien. L'aiguille se dissout dans son organisme libérant le poison qu'elle contient), assortiment de poisons et de parfums dont plusieurs enchantés, explosifs, détonateurs et minuteriers.

La grande évasion

Prudence est mère de sûreté. C'est un dicton qui a fait ses preuves durant les 300 derniers millions d'années de la vie de Wiesärek. C'est pourquoi, comprenant bien qu'il se passe quelque chose de louche à bord, il débarque à Alexandrie pour gagner le Japon par ses propres moyens.

Après avoir subi encore quelques heures d'interrogatoire de la part des écailles (en particulier sur l'emplacement de leur objet-gestalt), les joueurs voient sûrement arriver la nuit avec soulagement. C'est le moment que choisit Cornelius pour agir.

La porte de la cale s'ouvre alors que simultanément retentit une formidable explosion, répercutée par les parois métalliques. Cornelius, armé d'un fusil-mitrailleur, vient délivrer les joueurs. Dans l'embrasement de la porte se trouvent deux cadavres d'écailles répandant leur sang avec générosité. Le plus étrange est que les joueurs n'ont entendu aucun coup de feu ou bruit de bagarre. L'explosion, bien qu'elle soit une utile diversion, n'a pas été causée par Cornelius. C'est Reginald qui a provoqué l'usure accélérée d'un manomètre et provoqué une surchauffe dans la salle des machines arrière. Les dégâts ne sont pas importants, mais le feu s'est déclaré dangereusement près d'une des soutes à carburant. Les écailles s'activent à maîtriser le sinistre, aussi les joueurs pourront-ils facilement gagner le pont du navire. Là, pas question

pour eux de se faire tirer dessus. Nous sommes quand même dans un port et l'explosion a attiré des curieux. Mieux vaut cependant ne pas trop s'attarder car des asiatiques armés s'approchent d'eux l'air menaçant.

Cornelius a déjà dépensé dix points de sort pour le meurtre de Yagu et la libération des joueurs (preuve qu'il tient vraiment à leur amitié), mais il n'est pas disposé à voir augmenter grandement ce nombre. Aussi entraînera-t-il rapidement le gestalt dans les rues d'Alexandrie avant que Tagashi ne lance ses hommes à ses trousses.

L'éphémère a récupéré les papiers et quelques effets personnels des joueurs qu'il a fourrés dans un grand sac de sport. Il tente de semer les hommes de Tagashi mais parvenu dans la banlieue de la ville une griffe le rattrape. Qu'ils y prennent part ou non, le combat risque d'impressionner fortement les joueurs. La griffe éliminée, Cornelius cherche refuge dans un hôtel discret, histoire de pouvoir s'entretenir avec ses « amis ».

Un seul être vous manque...

Cornelius leur tient alors ces propos. Il est un agent des technomanciens et enquête sur les activités des dragons asiatiques. Il a découvert, en écoutant certaines conversations sur le paquebot, que le commanditaire du crime de Yagu est un dragon rouge habitant Sienne. Il s'est décidé à libérer les joueurs car il n'avait pas le cœur à les laisser entre les mains de Tagashi sachant qu'ils n'étaient pas coupables. Le meurtrier est probablement envoyé, par le dragon rouge. Son but est de se rendre à Sienne rapidement pour éclaircir cette affaire. Les joueurs feraient bien de l'accompagner car il peut les protéger et il y a de fortes chances qu'il puisse trouver des preuves pour les disculper chez le dragon rouge. Son objectif immédiat est d'atteindre rapidement un aéroport (Alexandrie, Le Caire ou éventuellement Port-Saïd) et de partir pour Sienne. La chance veut qu'il ait des connaissances dans la région qui pourront héberger les joueurs.

Ces derniers ont quand même peu de chances de faire ainsi confiance à un meurtrier, même s'il semble les avoir sauvés d'une bande de sadiques. S'ils lui parlent de l'objet-gestalt et de l'étrangeté de la formation de leur gestalt, il dit que de telles coïncidences extraordinaires sont courantes avec ces phénomènes magiques mais n'est pas prêt à leur donner son torse. Le climat de suspicion, ajouté au fait que les joueurs peuvent parler de Reginald et de son aide, affecte profondément Cornelius. Les joueurs ne réagissent pas comme il le prévoyait. S'ils ne lui font pas confiance, il part néanmoins pour Sienne le lendemain matin, persuadé que les circonstances vont pousser le gestalt à le rejoindre. Il les informe donc que des chambres ont été réservées à leurs noms à la Certosa di Pontignano, dans les environs de Sienne, et qu'ils peuvent s'y rendre s'ils changent d'avis.

Cornelius sait bien pour l'avoir lu dans les comptes rendus de Gestalt Therapy que d'être séparés de leur objet-gestalt juste après la formation de leur gestalt va provoquer à nouveau chez les joueurs un sentiment de manque intense. Ils seront physiquement obligés de le rejoindre.

Qu'ils soient avec Cornelius ou non, ils sont rejoints le lendemain par une griffe qui a remonté leurs traces. Elle ne cherche pas nécessairement le combat (Tagashi veut en savoir plus sur les joueurs), mais peut les inquiéter suffisamment pour les décider à trouver de l'aide.

Sienne

En plus d'être une superbe ville, Sienne est un des grands centres de l'alchimie européenne. Pour s'en convaincre, il suffit de se rendre dans sa cathédrale, Il Duomo. On y est accueilli dès l'entrée par un pavement représentant Hermès Trismégiste, père spirituel des alchimistes, apportant la sagesse au peuple. De plus, l'endroit foisonne de symboles et de formules à peine codées. La ville était sous le contrôle des dragons jusqu'au 12^{ème} siècle et connu alors un immense essor économique (on y trouve la première banque d'Europe). À leur disparition,

son histoire fut très troublée jusqu'à ce que des alchimistes s'emparent du pouvoir. La ville est divisée en dix-sept contradas (quartiers) ayant chacun ses traditions, ses couleurs, sa devise. Pour les habitants, une « contrada » correspond à une grande famille. Du fait de son histoire hors du commun Sienne est une des rares villes d'Italie à ne pas être touchée par la Mafia. La spécialité de Sienne, ce sont les banques. On les compte par dizaines aux alentours d'Il Campo, la place où se court le Palio, la célèbre course de chevaux dans laquelle s'affrontent les contradas.

Domenico Gracchi

Une de ces banques, la Banco di Drago, est dirigée par Domenico. Elle ne doit pas son nom à son propriétaire mais au quartier dans lequel elle se trouve (contrada di drago). Pour être plus proche de son argent, Domenico s'est fait aménager un appartement au-dessus de la banque. Ainsi, il peut dormir sur ses possessions. Une vieille habitude de dragon.

S'il est un peu coupé de sa famille (sans toutefois être un rebelle) il dispose néanmoins d'une petite force de frappe sous la forme d'une douzaine d'hommes de main humains.

Domenico Gracchi

Parent dragon rouge

Description : La quarantaine bedonnante et dégarnie. Toujours en costume Cerruti et couvert de bijoux en or.

Caractéristiques: Endurance +4, Intuition +3, Force +2, Eloquence +2, Mémoire +2, Equilibre mental +2, Vitesse -1

Combativité : -1

Métiers et Hobbies : Financier (Expert), Gourmet (Spécialiste)

Pouvoirs : Carapace 4, Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 3, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (feu) 6, Souffle (flammes) 5, Vol 4.

Talents : Excellent juge de caractère, bon bluffeur.

Défauts : Pantouflard, avare, n'aime pas la magie.

STAMP'93

Explorant le HoudiNet à la recherche d'un contact aux environs de Sienne après sa discussion avec Yagu, Cornelius est tombé sur la Certosa di Pontignano (la Chartreuse de Pontignano). Située à 8 km au nord de Sienne et constituée de trois cloîtres et d'une église, la chartreuse appartient aujourd'hui à l'université de Sienne et, donc, aux technomanciens. Elle est équipée pour recevoir des séminaires ou des groupes de travail. Les chartreuses ayant pour objet premier l'isolement et la méditation, sont des lieux idéaux pour de telles activités. D'autant plus que la méditation est facilitée par l'excellent chianti produit par la région.

STAMP'93	
12th Symposium on Theoretical Approach to Magic Phenomena 12ème Symposium sur l'approche théorique des phénomènes magiques Certosa di Pontignano (Siena)	
Vendredi 23 Juillet 1993	
9h00 - 9h30	Accueil et enregistrement des participants.
9h30 - 9h45	Présentation
Première session : Principes physiques	
Chairman : Clarissa Ginovelli	
9h45 - 10h30	Application de la contrainte d'Uruvov à la relativité restreinte - Claus Shinzer, Vienne.
10h30 - 11h15	Viscosité dans le vide - Paula & Eli Kambrinski, Kiev.
11h15 - 11h45	Pause.
11h45 - 12h30	Les irrégularités des phénomènes ondulatoires entretenus - Cassio Melo, Kinshasa.
12h30 - 14h00	Déjeuner
Deuxième session : Principes physiologiques	
Chairman : Melrose Pendergast	
14h00 - 14h45	De la rémanence corporelle : auras et traces d'aura - Roger Simkowitz & Nathaniel Froment, Denver.
14h45 - 15h30	L'hépatite B - Bruno Girondelli, Strasbourg.
15h30 - 16h00	Pause.
16h00 - 16h45	Drosophiles et perlimpimpin : le mythe du prince charmant revisité - Ralph diMaggio III, Phoenix.
16h45 - 17h30	Le Domovoï et le transfert d'énergie - Piotr Kulgav, Yarensk.
21h00	Panel : Méthodologie et expérimentations.
Samedi 24 Juillet 1993	
Troisième session : Outils	
Chairman : Ralph diMaggio III	
9h45 - 10h30	Les propriétés fractales de la loi de viscosité - Clarissa Ginovelli & Antonio Balladamanti, Turin.
10h30 - 11h15	Principes pour un calibre auto-référencé - Carmina Lopez, Cadix.
11h15 - 11h45	Pause.
11h45 - 12h30	Tinkerbell : un simulateur de systèmes ouverts - Ludwig Brown & Sean Mulldoway, Belfast.
12h30 - 14h00	Déjeuner
Quatrième session : Applications	
Chairman : Carmina Lopez	
14h00 - 14h45	Le projet Wizard Lock : un contrôleur de flux réactif - Melrose Pendergast, Salt Lake City.
14h45 - 15h30	Le transistor flou Forx-60 - Hiro Kagiachi, Tokyo.
15h30 - 16h00	Pause.
16h00 - 16h45	Hourglass II, l'horloge para-quantique - Brigitt Alpner, Tel Aviv.
16h45 - 17h30	Discussion et synthèse.

Cornelius a réservé des chambres pour les joueurs dans le cadre d'une conférence se tenant à la Certosa et qui réunit des technomanciens du monde entier. Etant sur la liste des invités, les joueurs pourront pénétrer sans encombre dans la Certosa. On les installera et on leur donnera le programme. STAMP est une petite conférence, la magie théorique attirant moins de chercheurs que la magie pratique et la recherche de formules. L'ambiance y est donc très détendue.

Le symposium se déroule dans une ancienne chapelle aménagée. Il est divisé en sessions, chacune sous la direction d'un « chairman » qui introduit les participants et anime les débats. Chaque présentation dure environ une demi-heure et est suivie par un quart d'heure de questions et de discussion. Le « panel » du vendredi soir est une discussion menée par les quatre « chairmen ».

Assister à la conférence est pour les joueurs une expérience étrange. Voilà des gens qui parlent avec un sérieux imperturbable de lois régissant la magie. Les présentations les plus techniques (la première journée) seront complètement incompréhensibles pour les profanes que sont les joueurs. Les pauses et les déjeuners seront cependant des moments privilégiés pour obtenir des explications plus claires sur la nature, de la magie telle que la conçoivent les technomanciens. Même si certains peuvent s'étonner de l'ignorance des joueurs, ils ne sont pas paranoïaques car ils savent que les entrées sont filtrées par les organisateurs de la conférence (c'est-à-dire Clarissa Ginovelli et Antonio Balladamanti). Parmi la trentaine de participants à STAMP'93, deux méritent qu'on s'arrête sur eux.

Ralph diMaggio, troisième du nom, est un phénomène parmi les technomanciens. Son talent est immense et surtout c'est un excellent pédagogue. Sa présentation est la moins aride de toutes car il y adjoint des pointes d'humour. Son sujet d'étude concerne l'influence des effets magiques sur le code génétique chez les mouches.

Melrose Pendergast est le « magicien en chef » de la McKeenan & Dodge. C'est lui qui est à la tête de tous les gros projets de la M&D. C'est un petit bonhomme barbu très sympathique au teint rougeaud et aux yeux brillants. Il est là dans le but de recruter pour le projet Wizard Lock dont l'objectif est la conception de « canalisations à Mana » à l'aide de filtres balsamiques, des plaques légèrement imperméables à la Mana. Il a aussi dans l'idée d'intégrer diMaggio au projet Young Gods. Il est accompagné en permanence par un mastodonte.

Evelyn

Humain ?

Description : Une montagne de muscles ambulante dans un costume XXXL. Cheveux roux bouclés. Petits yeux verts enfoncés dans leurs orbites et toujours aux aguets. Mains énormes.

Caractéristiques : Force +3, Endurance +3, Réflexes +2, Précision + 1.

Combativité : +2

Métiers et Hobbies : Garde du corps (Expert), Bagarre vicieuse (Spécialiste), Conduite (Averti).

Pouvoirs : Détection du danger 3, Combativité 2, Régénération 1.

Talents : Esthète (dans le domaine du combat), magnanime.

Défauts : Suspicieux, d'une loyauté inconditionnelle.

Équipement : Un pistolet-mitrailleur tirant des balles contenant, outre la poudre, les ingrédients d'un sortilège de crémation. L'effet se déclenche lors de l'impact. Quelques revolvers de gros calibre, des poignards, deux poings américains et une grenade à fragmentation (puissance importante si vous en doutiez).

Evelyn est un des deux gardes du corps d'élite de la McKeenan & Dodge. L'autre se nomme Alice et accompagne Sydney (voir ci-après) partout où il va. À part des noms ridicules, ces deux brutes ont tout pour inquiéter. D'aucuns prétendent que ce sont des humains normaux qui ont été modifiés par les technomanciens de la M&D. D'autres pensent que ce sont des êtres magiques d'une race que personne ne regrette. Nul ne leur a encore posé la question.

Saül

Si les choses se gâtent et que l'éphémère éveille les soupçons des technomanciens (ou si les joueurs font comprendre à Melrose qu'il se passe quelque chose de bizarre avec Cornelius), vous pouvez faire intervenir Saül. L'histoire de Saül nécessiterait plusieurs volumes et les joueurs auront sûrement l'occasion d'en apprendre bien plus s'ils continuent à s'intéresser à la McKeenan & Dodge. C'est en tout cas un être à part, doté qu'il est de pouvoirs magiques tout en utilisant des sortilèges de technomanciens. C'est un des deux principaux hommes de terrain de la M&D. Le second se nomme Ramesh « Sydney » Bramhan et peut être qualifié de diplomate. C'est aussi un des quatre plus puissants magiciens de la planète. Saül, lui, dévoile ses qualités dans l'action. C'est un tueur.

Il peut arriver à Sienna dix heures après avoir été appelé. Sa mission consistera sûrement à capturer Cornelius pour le ramener au bercail ou à l'éliminer le plus discrètement possible avant qu'il n'attire trop l'attention. Si nécessaire ses moyens sont quasiment illimités, mais il préfère en général agir seul ou avec une équipe réduite.

Saül

Description : Grand brun, yeux noirs au regard vif et acéré, toujours mobile. Approchant la trentaine. Ses traits sont anguleux, son teint un peu pâle. Mince mais doté de muscles noueux.

Il préfère les vêtements légers (pantalon de toile, polo) qui ne gênent pas ses mouvements. Lunettes noires.

Caractéristiques : Réflexes +2, Endurance +2, Agilité +2, Coordination +2, Précision + 2, Force +1

Combativité : -2

Métiers et Hobbies : Tueur à gages (Expert), Arts martiaux (Spécialiste), Magie Alchimique (Averti).

Pouvoirs : Dans ce scénario, Saül ne se sert d'aucun de ses pouvoirs.

Talents : Minutieux, perception intuitive du temps.

Défauts : Maniaque, cultive un « look » de tueur pour intimider son entourage.

Équipement : Mallette de communication, calibre .44 et silencieux, fusil à lunette et silencieux (puissance importante), diverses armes blanches de contact ou de lancer, gilet pare-balles. Il porte sur lui une dizaine d'objets pouvant déclencher des sortilèges: montre, bague, collier, briquet, stylo,... (voir la note des règles sur l'alchimie décomposée; il n'y a aucune erreur de dosage pour ces sorts). Les effets qu'il affectionne particulièrement sont : Antidote + Guérison, Armure + Bénédiction + Combativité, Puissance + Souplesse + Vitesse, Camouflage (5), (Apaisement + Séduction) x 2, (Confusion + Couardise + Malédiction) x 2, Invisibilité, Crémation. La puissance des sorts est choisie pour n'affecter qu'une personne à la fois ou ne durer qu'une heure au maximum. Chaque objet ne peut être utilisé qu'une fois.

Note : Cette profusion « d'objets magiques » est extraordinaire dans le monde de Scales. C'est uniquement parce qu'il est un des agents principaux de la M&D que Saül est doté d'un tel matériel. Un technomancien moyen baverait d'envie devant le moindre de ces gadgets.

Mort d'un éphémère

On ne traite pas avec un parent dragon comme avec un simple enfant. Si les joueurs ne veulent pas se retrouver avec l'inimitié de Vermithrax en supplément de celle d'une section de dragons asiatiques, ils vont devoir être subtils.

Il faut se souvenir que pour être tirés d'affaire, ils n'ont pas besoin de tuer tous ceux qui leur en veulent. Il leur suffit de récupérer le passeport volé. Ou presque.

Les joueurs sont désormais à l'abri, pense Cornelius, de la menace des dragons asiatiques, mais il n'est guère plus proche de s'en être fait des amis. Du moins, il ne ressent toujours rien. C'est pourquoi, pour créer une nouvelle menace, il décide d'aller voir Domenico. Cornelius n'a pas souhaité révéler l'identité du commanditaire du meurtre aux joueurs (« avant d'être sûr ») aussi ceux-ci ont-ils intérêt à le tenir à l'oeil. Pendant que les joueurs assistent à la conférence, il se rendra à la banque de Domenico. Il cherche à être discret mais les joueurs peuvent le retrouver en utilisant le pouvoir de localisation de l'objet-gestalt.

Chantage

Cornelius rencontre Domenico et lui met le marché en main. Il promet de ne rien dire au sujet de ses transactions financières à Jichin et, en échange, le dragon rouge doit monter une mascarade. Il doit prétendre harceler le groupe des joueurs tandis que Cornelius fera semblant de les protéger. Devant une proposition aussi saugrenue, ne sachant pas d'où Cornelius tient ses informations et n'ayant pas de nouvelles de Morarji, Domenico demandera un délai de réflexion de quelques jours. Le soir même, Morarji l'appelle pour le mettre au courant de la situation. Il lui raconte les problèmes qu'il a eus et l'intervention du gestalt. Ne pouvant plus accéder aux documents de Yagu, ne sachant pas qui aurait pu en prendre connaissance et voulant garder intacte sa réputation de toujours remplir un contrat, il a piégé le Rising Star.

Des bombes situées dans les cales du navire exploseront au lendemain du départ de Singapour (histoire d'envoyer quelques dragons asiatiques de plus au fond de la mer).

Domenico ne peut se permettre de cautionner un tel acte et encore moins de laisser un témoin vivant pouvant l'impliquer. Il demande donc à Morarji de revenir immédiatement à Sienne. Il a l'intention de faire d'une pierre deux coups en envoyant les deux fous (Cornelius et Morarji) l'un contre l'autre.

Pendant que Domenico tempore, Cornelius retourne chaque jour le voir pour faire pression sur lui. Si les joueurs le questionnent, il lâche quelques bribes disant qu'il pense avoir repéré le dragon rouge mais n'est pas sûr, il évalue ses forces etc. L'occasion lui est de toute façon donnée de réaffirmer son rôle de protecteur (avec l'aide d'Evelyn) quand deux griffes ayant retrouvé le gestalt s'introduisent dans la Certosa. Au fur et à mesure des combats, son état se dégrade. Il est temps que Domenico accède à sa demande.

Un parfum entêtant

Quand Morarji arrive en ville, Domenico le lance après Cornelius et le gestalt pour « clore son contrat » tout en avertissant Cornelius que le dragon noir le cherche. La seule chance des joueurs est que Morarji soit curieux de nature et qu'il veuille savoir pourquoi ils ont tué Yagu. Ce qui ne veut pas dire qu'il est prêt à s'asseoir à une table de bar avec eux pour discuter ! Et comme il peut les repérer dans un rayon de deux à trois kilomètres...

Voilà le sac de noeuds bien rempli. Si les joueurs n'agissent pas, Cornelius finira par éliminer Morarji et le Rising Star coulera. Comme ils seront les seuls survivants parmi les passagers, il est sûr que Jichin les retrouvera pour leur demander des explications. Le seul moyen pour eux de s'en sortir est de découvrir la véritable histoire en rencontrant Domenico (ou à la rigueur Morarji).

Le dragon rouge tentera d'en savoir plus sur le gestalt des joueurs. S'il apprend qu'ils sont liés à des technomanciens il verra en eux des boucs émissaires idéaux. Cependant, il n'est pas trop désireux de prendre le risque d'être chassé par les asiatiques pour le meurtre de plusieurs d'entre eux, ni par Wiesärek qui apparemment s'intéresse à ce gestalt (si les joueurs lui en ont parlé). Situation cornélienne. C'est pourquoi il leur parlera des bombes et du fait qu'il serait sans doute bon d'empêcher l'explosion. Il ne veut cependant pas être impliqué dans cette histoire.

Comme il connaissait bien Tokuo Yagu, il sait que son rapport doit être dans son ordinateur personnel sous la forme d'un fichier crypté. Or l'oeil était tellement consciencieux qu'il n'a sûrement noté sa clé de décryptage nulle part et son secret est mort avec lui.

Et c'est là que les joueurs ont un moyen de pression sur Domenico. Ils la connaissent eux la clé. C'est « Pétunia ». L'issue la plus simple est de contraindre Domenico à demander le passeport volé à Morarji. S'ils ne parviennent pas à obtenir suffisamment de renseignements de la part du dragon rouge, ils peuvent également tenter de parler au noir, mais cela se déroulera beaucoup moins aisément.

Poussières

Au bout d'un moment, les ficelles de la manipulation semblent toutes aboutir à Cornelius. Il est temps pour les joueurs de récupérer leur objet-gestalt, de gré ou de force. L'idéal serait qu'ils rencontrent l'éphémère une dernière fois et qu'il doive livrer un ultime combat (contre Morarji, une griffe, des hommes de Domenico ou Saül, au choix). Une fois ses points de sort épuisés, il se tourne vers les joueurs et leur dit d'une voix cassée et pathétique : « Excusez-moi... mais je voulais simplement des amis... »

De Cornelius il ne restera qu'un petit tas de poussières où les joueurs pourront récupérer le torque. Si Saül ou Melrose sont dans les parages, ils feront disparaître les dernières traces de l'éphémère.

Retour à bord

Les joueurs doivent maintenant rattraper le Rising Star à une de ses escales (ou en utilisant un hélicoptère si nécessaire). Si Morarji est mort ou s'ils reviennent avec le passeport, ils n'auront aucun mal à obtenir de Reginald la portion de la bande qui les disculpe. De plus comme il l'avait promis, le bosch remettra au dragon du gestalt le réceptacle qu'il possède en remerciement. Sitôt l'alerte donnée, les bombes seront trouvées et désamorçées.

Mais pour être totalement hors de cause, les joueurs doivent fournir les documents de Yagu à Tagashi et donc lui expliquer la signification de Pétunia. S'ils ont quelques remords à ce sujet, Domenico leur a dit avant qu'ils ne partent que sa fortune était suffisamment grande pour lui permettre de vivre caché assez longtemps et attendre que cette affaire se tasse.

Conclusion

Il va sans dire que si le Rising Star coule, la bande disparaîtra et les joueurs, sans grands moyens de se disculper, auront beaucoup de mal à échapper à la colère de Jichin. Si, par contre, ils parviennent à prévenir le sabotage, le grand-père n'en saura jamais rien. Fujiwara Tagashi ne tient pas à déshonorer sa section en révélant qu'il avait laissé quelqu'un poser des bombes sur le Rising Star. Cependant, lui-même considérera qu'il a une dette envers le gestalt des joueurs.

De plus, il les a insultés en les accusant injustement de la mort de Tokuo Yagu, ce qui est presque aussi grave à ses yeux. C'est pourquoi en vertu de la tradition du giri (obligation), il leur sera redevable d'un service d'une égale valeur. Aux joueurs d'en profiter quand ils auront besoin d'aide.

Si les joueurs veulent être rassurés à ce sujet, Fujiwara leur conseillera, avec un rictus qui en dit long sur ses intentions, de ne pas craindre une éventuelle vengeance de la part de Domenico.

Une fois l'adrénaline éliminée vient le temps de la réflexion. Quels changements le gestalt va-t-il impliquer dans la vie de chacun de ses membres ?

Sont-ils prêts à accepter ce bouleversement ?

Et parviendront-ils à en apprendre plus sur leur vraie nature ?

Qu'ils n'aient crainte, leur aventure ne fait que commencer.

Chronologie des événements	
11/7	Départ du Rising Star d'Helsinki.
12/7	Escale à Hambourg. Le vol de passeport a lieu et Morarji Chandra Sen s'introduit sur le Rising Star.
14/7	Rencontre avec Reginald Crompton.
16/7	Escale à Tanger.
19/7	Cornelius interroge Tokuo Yagu. Mort de Yagu pendant que Reginald filme les joueurs. Les joueurs sont emprisonnés. Interrogatoire. Rencontre avec Fujiwara Tagashi et Wiesärek.
20/7	Morarji parfume les joueurs. Promesse d'aide de Reginald. Arrivée à Alexandrie. Wiesärek quitte le Rising Star. Cornelius libère les joueurs. Fuite dans Alexandrie. Combat de Cornelius avec une des griffes.
21/7	Départ pour Sienne de Cornelius, avec ou sans les joueurs.
22/7	À Sienne ou en cours de route, attaque d'une des griffes. Arrivée à la Certosa di Pontignano.
23/7	Les joueurs assistent à STAMP'93. Rencontre avec Melrose Pendergast. Cornelius rencontre Domenico Gracchi et tente de le faire chanter. Arrivée du Rising Star à Djibouti. Incapable d'accéder aux documents de Yagu, Morarji piège le paquebot.
25/7	Morarji part pour Sienne rejoindre Domenico. Deux griffes pénètrent dans la Certosa.
26/7	Domenico lance Morarji sur les traces de Cornelius lorsque ce dernier revient le voir.
28/7	Le Rising Star arrive à Colombo.
31/7	Le Rising Star arrive à Singapour. Embarquement de plusieurs parents asiatiques.
1/8	18h30, départ de Singapour.
2/8	Si rien n'a été fait pour l'empêcher, les bombes explosent et le Rising Star sombre à 23h00.

CREDITS



Création

CROC

Textes additionnels

G.E. Ranne et Stéphane Bura

Scénario

Stéphane Bura

Logo et pictogrammes

Pierre Lepivain et Stéphane Beau

Dessins

Alberto Varanda, Guillaume Sorel et Stéphane Beau

Corrections

Sabine Wong et Guillaume Delafosse

Version électronique

www.dragonroz.com

SCALES

DESCRIPTION

EQUIPEMENT

POUVOIRS INNES

POUVOIRS MAGIQUES

COMBAT

METIERS

HOBBIES

CARACTERISTIQUES

CONNAISSANCES