

Découvertes



DÉCOUVERTES

Gérard DEHILLOTTE et Amaury ADON

TABLE DES MATIÈRES

Découvertes	5
Avertissement	5
La chienlit	5
Un début classique	5
Négociations	6
Et un conseil de plus, un !	6
Attaque	7
Récupération	8
Petites précisions spéciales master	9
Les chevaliers de la lumière	10
Un passé peu glorieux	10
Qu'est-ce qu'un chevalier de la lumière ?	10
Tout ce que tu ne connais pas te tueras	10
En Amérique du nord	11
En Europe (de l'Atlantique à l'Oural)	12
En Asie	13
En Afrique et en Océanie	13
En Amérique du sud	13
Les buts généraux	13
Les électrons libres	14
Eaux troubles	15
Quelques généralités	15
Introduction	15
Le congrès mondial de l'eau	15
Mais que veulent les Chevaliers de la lumière ?	16
La rencontre	16
Un inconnu vous offre des fleurs	17
Le rendez vous manqué	17
Ils sont de quel côté eux ?	17
Toujours des décisions à prendre	17
Les PNJS	18
Les technomanciens	19
Ma patronne est un démon !	19
La grande évasion	19
Le retour de la revanche du messie	20
La patte du maître	20
La situation économique	20
Un démon, ça se remet toujours d'une Chute...	21
Guerre des étoiles ?	22
Et maintenant ?	23
Le loup dans la bergerie	23
Les ennuis continuent	24

Trahison	25
Les raisons d'une trahison	25
La manipulation de mana	25
Les études génétiques	26
Roswell, Zone 51 : Ils sont parmi nous	27
Midgard	28
Bokor	28
La guerre	28
Jormundgand	28
L'avenir	29
Tout sur les Gestalts	30
Considérations générales	30
Les pouvoirs pour $P \leq 10$	30
Etat physique d'un membre du Gestalt (auto)	30
Localisation d'un membre du Gestalt (-2)	31
Message Télépathique (auto)	31
Conversation Télépathique (variable)	31
Concentration de la Puissance (-5)	32
Les Nouveaux Pouvoirs pour $P > 10$	32
Résistance mentale (-6) :	32
Conversation continue (-8) :	32
Résistance magique (-10) :	33
Appel au secours (-10) :	33
Guérison (variable) :	33
Comment introduire cette règle optionnelle ?	38
Les derniers secrets	40
The last secret.	40
Jichin : Je hais Ancyte et Anaphi.	40
Wiesärek : famille nombreuse, très nombreuse.	41
QuetzalCoatl et les arbres à Mana.	44
Toungouska et les missiles nucléaires	44
Nauru et les missiles nucléaires	45
Campagne de Terreur du Céleste	45
Je suis un véritable Serviteur du Céleste	46
Ce n'est pas un secret	47
Les caractéristiques des grands pères	49
Pourquoi ?	49
Considérations générales	49
Les différences	49
Les grands pères	50
Les vieux	59
Les derniers enfants	63

Les grands pères et leurs gestalts	66
Wiesärek	66
Doppelganger	66
Ancyte	68
Epilogue	69

DÉCOUVERTES

Un scénar d'intro qui n'en est pas un

Avertissement

Le voilà, le très attendu scénario qui fait la bascule entre l'ancien monde de Scales et le nouveau monde, celui qui marque principalement la bascule de la tête du Conseil entre Jichin et Vermithrax au profit de Tshuapa.

Mais, contre toute attente, il s'avère que c'est un tout petit scénario, avec quasiment aucune intrigue pour les joueurs. Et beaucoup de chose à gérer pour le Master. Autant le dire tout de suite, il va falloir que le master joue très finement le coup. Tout ce scénar n'est qu'une énorme entourloupe de la part de la CURE. Rien n'est vrai et tout se joue sur le bagout, le résultat final étant qu'il faut absolument que les dragons réussissent la mission et entrent en possession des informations, sans soupçonner la participation de la CURE.

La chienlit

Donc, tout d'abord, bref résumé de la situation :

Cela fait un certain temps qu'il y a la Guerre (la chasse aux êtres magiques). Il commence à y avoir des pertes nombreuses des deux côtés, et les êtres magiques commencent à sérieusement se structurer. Wiësarek a fait sécession et est passé du côté des êtres magiques, Ancyte fait de la résistance passive, le Céleste embête tout le monde (et principalement les joueurs...), le projet Résurrect Mom a du mal à prendre sa vitesse de croisière à cause de tout ce bordel.

Et vos joueurs ont gagné leur place au Conseil (en tant que représentants du Céleste), ils ont aussi le cul coincé entre les êtres magiques et les dragons, n'étant logiquement aimés ni par les uns ni par les autres.

La Cure commence à en avoir ras-le-bol des diverses activités des dragons et des techno-

manciens. Ce d'autant plus que les techno semblent donner des signes de restructuration qui n'augurent rien de bon. Donc, ils vont essayer d'affaiblir les techno en utilisant les dragons. Pour cela, ils montent un plan à la noix, qui consiste à mettre dans les mains des dragons les plans de quasiment toute la structure technomancienne. Là sera la difficulté du master, faire enfin jouer des membres de la Cure, tout en les faisant passer pour des technomanciens...

Un début classique

Ne voilà-t-il pas que, comme d'habitude, un homme prend contact avec votre gestalt. Par téléphone, courrier, directement... etc à vous de voir.

Seulement voilà, si ces derniers temps le gestalt ne recevait que des êtres magiques ou des dragons, cette fois-ci l'homme se présente tout bonnement comme un technomancien. Et en plus, ce zigoto ne tente même pas de s'en cacher si d'autres dragons que votre groupe sont présents. Non, non, il déclarera haut et fort à tous ceux qui veulent l'entendre : « Je suis un technomancien ! »

Bien sûr, normalement, un technomancien se doit de se faire abattre à vue, aussi, en fonction de l'agressivité des personnes présentes, vous pouvez tout à fait le barder d'explosifs, et il déclarera simplement que si on l'attaque, il fait sauter tout le monde.

Le tout, c'est qu'il puisse s'exprimer un peu, à vous de voir l'exacte méthode employée en fonction de votre monde et de vos joueurs.

Son discours, on l'appellera Tom ce technomancien, sera très simple : J'appartiens à une organisation de technomancien assez importante, avec des ramifications assez étendues. Mais voilà, je souhaite quitter cette organisation. Et comme mes patrons n'aiment pas

trop les défections, il me faut la protection des dragons pour changer de vie.

"Si je vous ai contacté en premier (les joueurs), c'est que j'avais un peu peur de me faire laminer la gueule avant d'avoir pu parlé."

On comprendra aisément, et si ce n'est pas le cas Tom l'expliquera, que son organisation est tout de même très bien informée pour savoir que les joueurs occupent une place particulière dans le monde de Scales. Ce qui est assez inquiétant.

Négociations

Bien évidemment, en échange de la protection des dragons, Tom n'arrive pas les mains vides. Il propose tout bêtement de fournir l'accès à un centre important de son organisation, ainsi que l'accès à l'ordinateur sur lequel est stocké une multitude d'informations. Des informations qui concernent la magie des techno, mais aussi des informations sur la structure même de l'organisation.

En soit, ce type d'information est très important, vos joueurs peuvent tout à fait estimer que le Conseil doit être mis au courant (et s'il y a d'autres dragons pendant la proposition de Tom, soyez assurés que eux-aussi le pense).

Donc, plusieurs possibilités :

- Soit le Conseil est averti de la proposition par d'autres dragons. Alors Jichin demandera à rencontrer ce technomancien, mettra ses frères au courant. Auquel cas, il ne manquera pas de faire remarquer que vos joueurs sont des gros fayots, qui cachent plein de choses au Conseil, qu'ils sont indignes de confiance, qu'on ferait mieux de les abattre sur place... etc. En gros, il en profitera pour faire de la mauvaise publicité à vos joueurs.
- Soit vos joueurs décident d'avertir le Conseil directement, et tout se passe bien.
- Soit vos joueurs décident de ne pas avertir le Conseil, et que personne d'autre ne peut le faire à leur place. Dans ce cas,

Tom insistera pour rencontrer le Conseil, il estime que pour sa sauvegarde, il doit avoir la totalité de l'organisation draconique derrière lui. Franchement, il a peur, et n'a strictement aucune confiance dans les joueurs pour assurer sa protection. Il veut rencontrer les vieux directement.

Bon, vous l'avez compris, au final, il faudra bien que le Conseil soit averti.

Si par hasard, il advenait que vos joueurs préfèrent la jouer solo, et torturer Tom pour le faire parler, on est dans la mouise. On peut tout à fait en venir à des mesures extrêmes qui consistent à menacer de se faire péter la gueule si Tom n'obtient pas gain de cause. Ou alors, plus vicieusement, il peut tout à fait suggérer qu'il a le moyen de contacter Jichin directement et de l'informer que les joueurs ont été contactés en premier. En gros, cela suggère qu'il connaît l'adresse de Jichin et que de toute façon, maintenant que les joueurs veulent se la faire solo, Tom n'a plus rien à perdre, ce qui n'est pas le cas des joueurs si Jichin apprend qu'ils font de la rétention d'information. Et on retombe dans le premier cas, en pire...

Si vous avez d'autres idées sur les moyens de coercition de Tom, n'hésitez pas !

Le but, c'est Tom discutant directement avec des membres du Conseil.

Et un conseil de plus, un !

Bon, une fois ceci acquis, Tom et les joueurs sont convoqués. À vous de choisir les membres du Conseil présents, sauf qu'il y aura obligatoirement Jichin et Vermithrax, plus quelques autres. Et pas Wiësarek. Ce n'est pas la peine pour cette histoire de convoquer l'ensemble du Conseil.

Tom parlera suffisamment pour montrer qu'il a une bonne connaissance du réseau draconique (il peut donner l'adresse de certains grands-pères, parfois approximativement, parler de The Claw, parler de la guerre en cours... à vous de voir). Le seul truc sur lequel il est incapable de parler véritablement, c'est sur la magie ou sur son organi-

sation. En fait, il révélera que lui-même n'a qu'une connaissance vraiment très très minime de la magie et de l'organisation des technomanciens, pour la bonne et simple raison qu'il n'est qu'un informaticien chargé de l'entretien d'un gros ordinateur. Mais ce qu'il sait, c'est que cet ordinateur sert de sauvegarde pour une partie des informations de l'organisation. À l'époque il ne le savait pas, il croyait travailler pour une boîte de design informatique et s'était étonné qu'une si petite entreprise ait un ordinateur si performant, alors il s'est posé des questions. Et couillon comme il est, il s'est amusé à pirater certains fichiers de cet ordinateur (ce qui lui a permis d'avoir accès aux informations sur les dragons) histoire de passer le temps autant que par curiosité.

C'est là qu'il s'est aperçu de la grosse connerie qu'il avait faite et pris connaissance du monde draconique et des technomanciens. Il a vite compris que si on découvrait ses petites intrusions, il était mort. D'où sa discussion avec le Conseil...

Pour l'instant, il sait qu'il n'est pas sur la sellette, et donc ses codes d'accès à la salle d'ordinateur sont encore valables, mais plus pour longtemps. Donc voilà le deal : l'accès à l'ordinateur contre une nouvelle vie. Après une âpre discussion, il s'avèrera que Jichin est intéressé par l'idée.

Certes, ce n'est pas une histoire qui changera la face du monde, une vague organisation de technomanciens minables... mais bon, il serait intéressant de voir ce qu'il y a dans cet ordinateur. Les autres présents seront d'accord.

Alors, allez pour le fun, il propose de fournir l'équipement et les dragons pour procéder à la mission. Mission qu'il souhaite voir commandée par les joueurs... bien évidemment. Comme ça, si ça foire, ce sera de leur faute, et si ça réussit, ce sera grâce à l'aide que lui-même aura accordée.

En fait, et il ne s'en cache quasiment pas, il trouve que c'est une mission à la con, insignifiante par rapport aux problèmes actuels, qui correspond parfaitement à ce que peut faire

une équipe de branquignols comme celle de vos joueurs. Et avec un peu de chance, ça lui fera un peu de publicité si ça marche.

Donc, voilà, libre à vos joueurs de demander tout le soutien qu'ils veulent, il lui sera accordé.

Ils peuvent aussi refuser ; ce serait drôle, parce qu'à partir de là, ils auront un torrent de mauvaises blagues, d'insultes, de mise en demeure, on dira qu'ils ne sont pas de vrais alliés de la cause draconique... etc... etc... Au final, agir ainsi, c'est un très bon moyen de se discréditer totalement et de se faire éliminer, le Conseil demandera simplement au Céleste d'envoyer d'autres représentants. Après avoir tué les joueurs...

Donc, à vos joueurs de réunir une équipe. Tom accepte de fournir le code qui permet de passer par la porte blindée sous l'escalier.

Et c'est parti, roule petit bolide, l'attaque se prépare.

Attaque

Pour le reste, en fait, à vous de voir combien de personnes seront présentes lors de l'attaque.

Il n'y a qu'une chose à savoir, c'est qu'il y a en permanence quelqu'un dans le sous-sol (qui n'est qu'une grande pièce rectangulaire avec des ordinateurs) et cette personne est censée faire tout sauter au pire, ou effacer seulement les données des ordis en cas de problème. Donc, il faut aller à la porte le plus vite possible et taper le plus vite possible le code, avant que l'ex-collègue de Tom n'agisse et ne fasse tout péter ou tout effacer.

Le plan n'est donné qu'à titre indicatif, si vous voulez un autre endroit, allez-y. De même, je ne situe pas le lieu, voyez où vous voulez le mettre.

Le seul truc, c'est qu'a priori c'est une boîte de design informatique, avec un système de sécurité minimal. On peut considérer que chaque local est occupé par quelqu'un. Et effectivement, là où ça devient suspect, c'est que même quand la boîte est fermée, il y a du monde à l'intérieur.

Après, je vous laisse vous organiser comme vous voulez, notamment pour la puissance de feu des personnes à l'intérieur.

Tout en sachant que ce sont des hommes de la Cure. Si vous voulez vous amuser, vous pouvez mettre des cyber (voir ce qui concerne les cyber sur le site). En gros, une bonne petite résistance sera appréciée et n'oubliez pas que c'est censément un centre de technomages, donc que certains fassent preuve de capacités surhumaines est tout à fait normal et logique.

Le tout, c'est qu'au final, il faut que vos joueurs puissent pénétrer dans la salle informatique et récupérer des données. Mais aussi que toutes les personnes qui se trouvent dans la boîte se fasse tuer, il ne faut pas de survivant. Si vous employez des cyber, n'oubliez pas qu'ils finissent dans un joli feu de thermitite. Ce qui arrivera s'il s'avère que les dragons souhaitent embarquer les corps. En effet, toute cette jolie organisation a été montée spécialement de toute pièce par la Cure et est en permanence sous sa surveillance (discrète la surveillance) et que donc, si des corps de cyber sortent de là, on les fera exploser à distance.

Bien évidemment, tous les hommes de la société savent qu'ils vont mourir, mais ils l'acceptent.

Bon, ce sera dommage, mais les joueurs entreront juste un peu trop tard dans le sous-sol, une partie des informations sera effacée. Et le reste sera crypté, de manière balaise le cryptage (mais rien qui ne soit impossible pour Athabaska ou ses sbires)

Récupération

Pour le reste, il est évident que tous les dragons qui accompagneront les perso voudront des copies des différents fichiers restants ou alors si les personnages piquent carrément les disques durs, ils voudront toujours les avoir sous les yeux pour éviter que quelqu'un ne les bidouille.

En gros, il sera quasiment impossible de fourber avec ces informations.

Bien évidemment, les informations seront directement rapportées au Conseil. On en filera une part à Athabaska, mais avant on fera une copie (tout le monde connaît les liens d'Athabaska avec les technomanciens... du moins si vos joueurs ont fait les différents scénarios existant sur le site).

Alors, le résultat sera la totalité des informations non-secrètes de la structure de la McKeenan&Dodge. Plus certaines informations secrètes... mais bon, c'est plutôt à vous de voir ce qui est vraiment révélé. En soit, vous pouvez y aller franco et bazarder une bonne tripotée de trucs. De toute façon, c'est tellement énorme qu'il est impossible pour les dragons d'attaquer la M&D bille en tête.

Si vous n'avez pas encore fait tuer Tom, de toute manière celui-ci ne sait rien de plus. C'est juste un mec qui a été embauché normalement, après une étude très poussée de son caractère. La Cure, en l'employant, savait parfaitement que ce mec serait incapable de résister à du piratage. Il ne le sait pas, mais il a carrément été choisi à partir de ce critère. D'ailleurs, si jamais il advenait que quelqu'un ait l'idée de faire une enquête très poussée sur ce type, il sera possible de trouver divers éléments qui montreront que c'est un petit rigolo, un peu hacker sur les bords, ayant des problèmes avec l'autorité et qui n'en ait pas à son premier piratage. Ce qui peut amener à se poser des questions sur son embauche, mais ça peut être drôle à mettre en jeu. En fouillant beaucoup, on peut trouver que ce n'est pas le premier employé qui a été embauché par cette boîte, la plupart étant partis sans véritable raison et sont morts peu de temps après. La Cure a un peu cherché avant de trouver la perle rare qui cafte exactement comme elle le souhaitait, les autres ont eu peur et se sont enfuis ou n'ont carrément pas bougé, pour être discrètement éliminés plus tard.

Ce qui ne sera pas le cas de Tom, la Cure ne le tuera pas.

Mais bon, le Conseil ayant obtenu ce qu'il veut le fera tuer sous peu.

Donc, peu de temps après cette superbe at-

taque, un nouveau Conseil sera réuni par Jichin, cette fois-ci tous les grands-pères seront présents, même Wiësarek. On parlera de la découverte de la M&D, Jichin se fera engueuler par Vermithrax, Jichin et Vermithrax se feront engueuler par tous les autres.

Etc...

Si vous avez lu Guerre, nous parlons de la manière dont c'est passé le Conseil et de ce qui se passe après.

Si je me souviens bien de ce qu'il y a d'écrit dans Guerre, je précise que seuls Athabaska et Wiësarek comprendront que quelque chose ne tourne pas rond dans cette histoire. En effet, grâce à leurs relations avec Pendergast, ils apprendront que si les informations sont véridiques, il est absolument impossible que cette société de design informatique existe. Et Pendergast, on peut dire qu'il est au courant de l'organisation de la M&D. Donc, les deux couillons se poseront intérieurement plein de question... tout plein. Mais ils n'ouvriront pas leur gueule, autrement ils devraient se justifier de leur connaissance de la M&D. A la limite, ils essayeront chacun de leur côté de faire une petite enquête, sans rien trouver de vraiment flagrant. Le plus évident

sera que la société existe depuis longtemps, mais qu'il semble qu'elle a été rachetée depuis peu par une multitude de sociétés écrans, qu'il y a eu quelques travaux de nature inconnue... à part l'aménagement d'un sous-sol. Et bien sûr, les informations sur Tom. Le tout rendant évident qu'il y a anguille sous roche, mais ça ils le savaient déjà, alors ça ne sert à rien. Sauf que ça indique tout simplement que pour faire tout ça, c'est quelqu'un de puissant et de très très bien informé, tant sur les dragons que sur les technomanciens.

Petites précisions spéciales master

Vous le comprenez, ce scénario est minuscule, sans aucun intérêt rôlistique, mais dans le background du jeu, il est d'une importance capitale. Il vous faudra parfaitement vous préparer pour gérer l'attaque de la boîte, avec un savant dosage entre : je fais peur... mais il faut que les joueurs réussissent sans se douter qu'ils ne devaient pas échouer. Être réaliste pour une histoire qui n'est que du faux-semblant... bon travail et bon courage.

LES CHEVALIERS DE LA LUMIÈRE

Un passé peu glorieux

Il faut se mettre d'accord sur plusieurs choses quand on parle des chevaliers.

- Ce n'est pas un groupe structuré à l'échelle mondiale.
- Ce n'est pas pour autant qu'il n'y a pas de coordination.
- Ils sont puissants mais pas omnipotents et un groupe d'êtres magiques bien entraîné peut leur faire très mal.
- Ils ressemblent beaucoup à des groupes paramilitaires et sont facilement assimilés à des terroristes.

Au milieu des années 90, les Chevaliers de la lumière se sont retrouvés dans une impasse. Ils n'étaient organisés qu'en petites cellules sans rapports les unes avec les autres et ne pouvaient donc pas mener à bien des opérations qui auraient pu mettre à mal la société draconique.

Société à laquelle ils ne connaissent quasiment rien par ailleurs.

La plus grande et la plus prometteuse des structures était celle de Von Blotten. Et sa mort suite à une action de vos Pjs a été une catastrophe pour tout ceux qui pensaient avoir trouvé un chef qui les mènerait loin et pourraient les rassembler sous une seule bannière..

Mais ce fut aussi une résurrection pour les forces vives de ce mouvement. Pour tout ceux qui ne comprenaient pas les actions para-militaires peu préparées auxquelles ils avaient participé et surtout leur peu d'intérêt sur le long terme dans la poursuite des parasites que sont les dragons et leurs serfs (tout le monde aura je l'espère reconnu les êtres magiques dans cette description).

Aussi, après la disparition des anciennes "têtes" du mouvement, des jeunes loups aux dents longues ont pu bâtir une nouvelle organisation plus souple, plus efficace et plus au courant de la situation draconique mondiale.

Qu'est-ce qu'un chevalier de la lumière ?

Les chevaliers de la lumière sont des gens ordinaires qui ont eu la malchance un jour de croiser un dragon sous sa forme écailleuse. Pour des raisons aussi personnelles que diverses, ces personnes ont décidé de les éliminer après s'être rendu compte que ce n'était pas un créature isolée et qu'ils infestaient le monde.

Le plus souvent, lorsque l'on essaye de tuer des dragons et que l'on survit, on tombe assez rapidement sur des gens qui ont la même obsession. C'est souvent ainsi que le recrutement se fait, quand on rencontre quelqu'un qui ne veut pas vous mettre une chemise qui se boutonne dans le dos lorsque vous lui racontez vos mésaventures.

Et la chasse aux dragons peut commencer. Ou finir très vite selon le degré de préparation. Alors on se tourne vers les séides des dragons : ces humains aux curieux pouvoirs que l'on nomme des êtres magiques. Et là, la chasse est plus facile puisqu'ils ont des modes de vie beaucoup plus stéréotypés et des pouvoirs moins importants.

Enfin, ça c'est la théorie puisque plus ils sont faciles à reconnaître et plus ils sont forts.

Tout ce que tu ne connais pas te tueras

C'est cet adage dont se sont emparés les nouveaux dirigeants avant de se répartir le monde en zones d'influence. Il signifiait pour eux le besoin pressant de mieux connaître leurs ennemis et leurs alliés afin de mieux coordonner les actions futures et porter ainsi des coups terribles aux parasites.

Mais revenons rapidement sur les dirigeants. Ils sont au nombre de cinq et se sont entendus dès le départ pour se répar-

tir les tâches au niveau géographique mondial et ainsi garder une totale indépendance de mouvements et de politique. Ainsi, les conflits d'intérêts et de personnes sont réduits au maximum mais les possibilités d'opération et de coopération à grande échelle sont augmentées..

Cependant, vu les conflits présents sur les différents continents et le manque de présence humaine dans certaines régions, les organisations restent très disparates. On peut les répartir en deux grandes catégories : les riches frères ennemis (Europe et Amérique du nord) et les parents pauvres (le reste du monde). Il est à noter que les organisations chevaleresques" sont absentes de certaines régions du monde en particulier le proche et le moyen orient. Dans ces régions, la population a d'autres chats à fouetter que de se soucier de l'apparition de quelques reptiles dinosauriens. Et dans le pire des cas, une grande partie de ladite population est armée et même lourdement armée et pourrait régler le problème en quelques rafales de Kalashnikov plus ou moins ajustées.

En Amérique du nord

En Amérique du nord, il y a un avant le 11 septembre et un après. Pour les chevaliers de la lumière de cette région, c'est un peu pareil...

Les organisations d'avant 2001 étaient disparates, surarmées et peu efficaces. Elles n'ont pas résisté longtemps aux assauts administratifs des agences gouvernementales.

Celles qui en ont réchappé montrent un tout autre visage.

La réorganisation des cellules américaines est due à Walt Rodney Bragg. Ce petit homme replet et néanmoins charismatique est l'homme le plus influent du mouvement des chevaliers de la lumière. C'est lui qui a coupé les ponts entre les groupes de chevaliers et les milices d'extrême droite qui pullulent aux Etats Unis. Il tient en effet à ce que son mouvement ne se perde pas dans des considérations politiques qu'il méprise.

Se servir de ces mouvements est naturel mais de la même façon qu'un fermier se sert de son âne mais il n'y a aucune raison de se mettre à braire par la suite.

C'est aussi lui qui a réorganisé l'ensemble des cellules et redéfini leurs objectifs. S'il lui paraît logique qu'une personne qui a vu un dragon dans toute son horreur veuille en découdre, il ne lui paraît en revanche pas si logique qu'elle courre à la mort sans préparation.

Aussi, après de nombreux entretiens avec les recrues potentielles, il les a séparé en plusieurs catégories.

- Les violents : ils servent en général de chair à canon car on ne peut guère leur faire confiance pour des missions où la finesse est de rigueur. En revanche, il les place dans des milices ou des organisations paramilitaires pour compléter leur entraînement si celui-ci est insuffisant ou dans diverses sociétés de "contractors" (avant on disait mercenaire) pour qu'ils puissent continuer à s'entraîner et à rapporter quelque argent.
- Les réfléchis et les passifs : ceux là forment la base et le gros de son organisation. Ils sont la cheville ouvrière, ceux qui peuvent faire des planques interminables, qui vont patiemment éplucher des livres de comptes, des actes notariés et autres petites choses passionnantes du même genre. Ce sont de basses besognes dans lesquelles on ne se sale pas les mains mais qui au bout du compte permettent d'en apprendre plus sur l'ennemi.
- L'élite : eux se chargent des missions de renseignement humain, cherchent à lier des contacts pour en apprendre plus sur les organisations draconiques ou technomanciennes et font des cambriolages de haut vol dignes des plus beaux romans d'espionnage.

Au final, même si l'éradication n'est plus leur point fort (mais alors vraiment plus), les rares actions qu'ils entreprennent sont toujours couronnées de succès et font toujours très mal aux organisations auxquelles ils s'at-

taquent. C'est dû à l'excellence de leurs renseignements et de leur préparation.

C'est ainsi que ces groupes sont (en dehors de la Cure et de la M& D) les plus à même de donner des renseignements sur les organisations draconiques. Ils connaissent l'existence des treize grands dragons, la structure familiale, la différence entre un dragon et un être magique mais ne savent pas d'où viennent les uns ou les autres. Vous me direz que sur ce point, ils sont comme la grande majorité de la population draconique terrestre et vous aurez raison.

Petite chose amusante, ils sont suffisamment bien renseignés pour connaître le pouvoir familial des dragons argentés. Ils ont même mis au point des séances de psychothérapie qui donnent de plutôt bon résultats. Elles sont basées sur une grande part d'hypnose et peuvent être traumatisantes pour le patient mais elles ont l'avantage de fonctionner dans un grand nombre de cas.

En Europe (de l'Atlantique à l'Oural)

Les chevaliers de la lumière européens sont restés très classiques. Quand on dit classique, il faut comprendre xénophobe, raciste (non, ce n'est pas pareil), très en cheville avec les mouvements d'extrême droite, violent, fanatique et peu enclin à la réflexion.

Vu que ce sont eux qui se chargeaient des relations avec l'église catholique, on comprend mieux pourquoi tout ne s'est pas passé pour le mieux.

La tête de proue de leur mouvement se nomme Federico Napoli, un italien affable, sportif et musculeux. Cet ancien bandera (la légion étrangère espagnole) ne craint pas de casser quelques oeufs en trop quand il fait une omelette. Et si ce sont d'innocents passants, des romanichels qui n'auraient pas dû se trouver sur sa route ou tout autre obstacle du genre femme enceinte, il écrasera une petite larme avant de recharger son fusil.

Quelques petites choses peuvent être mises à son crédit. La première est d'avoir réussi

à noyer son mouvement dans une nébuleuse de groupes fascistes et ainsi de leur avoir fait faire profil bas face aux nombreuses actions des services secrets européens qui s'en prennent aux mouvements terroristes, mafieux ou paramilitaires.

Cela lui permet aussi d'avoir une base de recrutement assez importante et une ressource de chair à canon que ses collègues peuvent lui envier. Et c'est sans doute le deuxième point à lui créditer. Sa politique de recrutement actif fait que les chevaliers européens sont très nombreux. Certes la qualité n'est pas au rendez-vous dans la plupart des cas mais la masse parvient à régler un grand nombre de problèmes.

En revanche, il faut avouer que les renseignements dont ils disposent ne sont pas vraiment au top et leurs actions contre la "vermine écailleuse" s'apparentent plus à de grosses ratonnades qu'à autre chose.

Le troisième point important quand on parle des chevaliers européens est leur armement. Ou plutôt leur sur-armement. De part la présence à leur frontière d'une zone de combat (l'ex-Yougoslavie), ils ont eu accès à un matériel plutôt important. Et leurs caches d'armes peuvent faire froid dans le dos à tout individu qui croit qu'il y a un contrôle des armes sur le continent.

La plupart de ces chevaliers (du moins ceux qui survivent assez longtemps) sont d'ailleurs de fervents fanatiques des armes tant blanches qu'à feu, des sports de combat et autres activités du même genre. Il n'est pas rare de les voir dans des sociétés privées de "sécurité" ou de "protection". De là leur viennent la plupart de leurs revenus. Ils mettent en commun 1% des sommes qu'ils touchent (peu ou prou) ce qui leur permet d'avoir une assise financière sinon suffisante du moins confortable.

Assise qui leur sert à fomenter leurs actions ou acquérir plus d'armes encore. Et c'est ainsi que cette organisation est devenue en quelques années l'un des plus gros possesseur de DragonSlayer au monde.

Ben oui, si on est chevalier, il faut avoir

l'épée qui va avec non ?

En Asie

L'Asie n'a jamais eu une forte tradition de chasse au dragon. C'est sans doute dû à la place qu'occupe le dragon dans la tradition de la région.

En Afrique et en Océanie

Sur ce territoire immense, les choses sont très dures à gérer. Et les problèmes reposent sur les épaules enveloppées de Nadia Salami, une femme entre deux âges. Un (trop) grand nombre des habitants de ce continent sont beaucoup plus occupés par leur survie au jour le jour que par des bêtes immenses venues d'une préhistoire dont ils n'ont que foutre. La situation est encore bien pire en Océanie où le morcellement des territoires rend la coordination encore plus dure.

Cependant, les cellules actives ont un bon niveau d'efficacité et n'ont certainement pas à rougir face à leurs homologues étrangères. Cependant, elles sont fort peu nombreuses et très dispersées à l'échelle de ce continent. Maroc, Egypte et Afrique du Sud. Avec si peu impossible de tout savoir et de faire des opérations de grande ampleur. D'autant que les finances sont régulièrement au plus bas.

En Amérique du sud

Les chevaliers d'Amérique du sud sont peu nombreux, environ une trentaine répartis sur le Brésil, la Bolivie et l'Argentine. En revanche, leur pouvoir de nuisance est très important.

Ils cherchent par tous les moyens à atteindre les sphères décisionnelles pour accroître la vitesse du processus de déforestation. Ils pensent en effet qu'en réduisant la forêt à sa portion la plus congrue, ils couperont les serpents à plumes de leur base arrière et qu'ainsi leur chasse deviendra plus efficace.

Autant le dire tout de suite, la déforestation n'est pas de leur fait, ils ne font qu'essayer de s'en servir.

Et non, les problèmes environnementaux ne sont pas vraiment leur tasse de thé.

Les buts généraux

Autant le dire tout de suite, le but ultime des Chevaliers de la Lumière ne change pas avec le temps. Ils veulent tuer tous les dragons de la planète !

Bon, ceci étant posé, il faut savoir comment parvenir au but. Et, à priori, c'est l'un des rares sujets sur lesquels ils soient tous d'accord. Comme quoi, même des abrutis belliqueux peuvent arriver à se mettre d'accord.

Ils veulent révéler l'existence des dragons à la population de la terre pour qu'un génocide s'ensuive. En effet, ils sont bien conscients qu'ils ne sont pas capables à eux seuls de terrasser autant d'adversaires redoutables. Aussi, ils comptent miser sur le nombre.

Mais une telle révélation ne se fera pas sans mal. La psychologie des foules n'est pas le point fort de cette organisation et, comme on l'a déjà dit, de nombreuses personnes sur cette terre se préoccupent plus de savoir quoi manger ce soir que du côté écaillé de leur voisin. Encore plus s'il s'agit d'êtres magiques qui ne sont pas franchement reconnaissables.

Ils ont donc décidé d'un plan d'ensemble sur une dizaine d'années.

Le premier point pour eux sera de connaître les ancrages draconiques dans les instances dirigeantes humaines afin de les éradiquer. Une fois que les appuis politiques et financiers des dragons auront été réduits à néant, il sera sans aucun doute beaucoup plus facile de passer à la deuxième partie du plan.

Celle-ci concerne les médias. Tout comme les années cinquante avaient été peuplées d'OVNI et de d'invasions extraterrestres, les années à venir devraient reprendre le thème de l'ennemi ancestral plongé dans notre société. Et si votre voisin était un monstre ? En suivant ce type de raisonnement, l'éducation des masses devrait pouvoir se faire sans trop de problèmes et donner les bons résultats escomptés pour la troisième phase.

Celle-ci devrait voir un certain nombre d'incidents destinés à révéler la présence de dragons au sein de la population. Les chevaliers devraient à ce moment là avoir pris suffisamment de postes importants pour arriver à relayer l'information et lancer des opérations d'éradication de grande ampleur.

Les chevaliers pensent qu'au bout d'une dizaine d'années, et malgré les bavures inévitables, la quasi totalité des dragons de la planète auront succombé.

Autant le dire tout de suite, ce beau plan n'est pas près de fonctionner comme les chevaliers l'espèrent puisqu'ils ont largement sous-estimé le nombre de dragons, n'ont pas mis dans l'équation l'existence des êtres magiques et croient que les dragons présentent un front uni.

Les électrons libres

La structure des chevaliers de la lumière a beau être efficace pour repérer les chasseurs de dragons et les affilier, elle ne peut cependant pas les absorber tous. Aussi, on peut trouver des chasseurs de dragons qui ne sont en contact avec personne et qui se lancent dans l'aventure tout seuls.

Il est évident qu'ils sont peu nombreux car rapidement éliminés pour la plupart. En fait, ils font souvent une victime et se font avoir par une vendetta lancée par la famille du défunt. Cependant certains ont réussi à faire leur trou.

Ils sont à utiliser avec parcimonie vu leur faible nombre mais peuvent faire des ennemis dangereux pour des groupes nouvellement formés et peu discrets. Le temps de deux ou trois parties tout au plus.

Quelques généralités

Ce que vous êtes en train de lire est un scénario d'introduction dans le monde de Scales.

Encore un ?

Oui, mais celui-ci se déroule après la guerre. Et il fait ressortir de vieux ennemis oubliés : les chevaliers de la lumière. Vous me direz que c'est normal, j'avais un peu envie d'utiliser le superbe background révisé.

Mais il y a toujours une chose bien classique là-dedans : les joueurs vont encore se faire balader. Ce scénario ne présente pas de difficultés majeures sauf pour le maître de jeu qui devra faire en sorte que des choses difficilement concevables paraissent réalistes.

Introduction

Ce scénario a lieu dans une grande ville du littoral méditerranéen de l'Europe. Une du genre qui voudrait être une capitale mais qui ne l'est pas vraiment. Marseille, Montpellier, Gênes ou Barcelone par exemple. Bon d'accord, certaines d'entre elles sont des capitales régionales, mais bon... Pour que les choses soient simples, on va supposer que tout se passe à Marseille et que les PJ's sont français ou vivent en France.

L'important est que dans cette ville va avoir lieu un congrès sur la gestion de l'eau. Et la gestion de l'eau, ça attire un paquet de monde. Des dirigeants, des fonctionnaires, des ONG et même des dragons. Du genre qui aime l'humanité. Ou la planète. En gros, on peut compter sur la présence de Tshuapa, l'actuel président du conseil, d'Anaphi et d'Ancyte, le duo métallique, de Nauru, pour des raisons évidentes et d'Athabaska venu voir tout ce qui touche aux nouvelles technologies et promouvoir sa vision des choses (et ses entreprises). Presque la moitié du conseil. Ça fait un paquet de monde, ça ! Mais que viennent faire les PJ's là-dedans ? Un peu ce

qu'ils veulent... Je m'explique, un tueur à gages peut très bien avoir quelqu'un à tuer (ou à intimider, on n'est pas que des bêtes), une institutrice peut très bien mener sa classe ou être conviée à une réunion sur l'éducation au développement durable, un chauffeur peut conduire, etc... En bref, c'est à vous de vous débrouiller pour trouver une raison pour que vos persos soient là en fonction de leur background. C'est certain que ça ne va pas être de la tarte tous les jours.

Le congrès mondial de l'eau

Ce congrès réunit un grand nombre de pays dits émergents où les problèmes de l'eau, sa gestion, son traitement et sa distribution posent problème. On y trouve aussi les pays du pourtour méditerranéen dont quelques pays riches et industrialisés.

Bon, avec autant de grosses huiles, la sécurité est pléthorique. On trouve des fonctionnaires de tous les pays, des dirigeants et des membres des services secrets. Et même des sociétés de sécurité privées chargées de s'occuper de certains lieux.

Mais certaines de ces sociétés ne sont pas là que pour la sécurité. Et certaines de leurs actions ne vont pas être bénéfiques pour la sécurité de tous les membres...

Ce congrès se déroulera sur 5 jours remplis de conférences et de sessions ordinaires et extraordinaires.

Les soirées seront libres mais les participants au congrès pourront profiter de nombreuses activités culturelles ayant lieu durant la même période. : des concerts, pièces de théâtre et autres vernissages auront lieu tous les soirs. De quoi s'occuper si on n'est pas pris par des activités professionnelles puisque de nombreuses réunions officielles auront lieu dans les salons de la plupart des hôtels.

Mais que veulent les Chevaliers de la lumière ?

C'est vrai ça, ils ne sont pas vraiment connus pour être des philanthropes mais plutôt des bons gros bourrins armés d'épées.

Enfin, ça, c'était avant.

Si vous avez lu le petit topo sur les chevaliers, vous savez que ce n'est plus leur seule facette. A l'heure actuelle, ils se trouvent dans une phase d'expérimentation. Ils veulent juste connaître la réponse à quelques questions simples.

Comment réagira la population lorsque la révélation de l'existence des dragons sera faite ?

Comment les gouvernements géreront-ils la crise ?

Pour répondre à ces interrogations, les rares têtes pensantes de l'organisation ont décidé d'opter pour une politique des petits pas. Et le premier pas doit avoir lieu lors de cette conférence.

Mais ça vous vous en étiez douté.

Tout ceci fait partie d'un plan de plus grande ampleur. Les rares chevaliers dotés de neurones se rendent bien compte que leur combat est vain. Ils ne sont pas assez nombreux, l'ennemi est insaisissable et se confond avec la population et eux même passent pour de gentils illuminés. Dans le meilleur des cas.

Il leur faut donc faire connaître la menace au plus grand nombre. Mais ils ne peuvent pas non plus tout révéler sous peine de passer pour des fous. Il leur faut des preuves, des faits et des témoins. Du concret en somme. Et il leur faut des appuis. Haut placés si possible. Et qui comprennent la menace.

Il vont donc essayer de recruter des hauts fonctionnaires de tous les pays en leur montrant des transformations, des dragons en action et en se montrant sous leur meilleur jour : celui de sauveurs de l'humanité.

La rencontre

Comment introduire les PJ dans cette histoire sans qu'ils ne se sentent trop catapultés par le MJ ? Ben, c'est pas possible ! En effet, Non seulement il vous faudra trouver une façon de les faire rentrer dans le jeu qui dépendra de vos PJs (que je ne peux donc pas connaître) mais aussi admettre que vos PJs sont appelés à faire de grandes choses.

La création d'un gestalt n'est pas anodine et la réunion des êtres qui le forme n'est que rarement le fait du hasard. Les PJs ne sont que l'instrument du destin. Ou plus précisément de la mana. Oui, oui, c'est bien un Deus Ex Machina.

Il peut être intéressant d'avoir des persos pré-tirés, vous en trouverez certains en fin de scénario. Si les joueurs créent les leurs il vous faudra un peu plus improviser mais les pistes citées plus haut devrait pouvoir vous aider.

Donc une fois que vous aurez trouvé une raison valable pour qu'ils soient là, il vous faudra aussi trouver un lieu idéal de rencontre. Ça peut être le restaurant à côté d'un colloque ennuyeux où vos PJs se sont fait remarquer parce qu'ils riaient trop entre eux, une salle de concert, une discothèque ou tout autre endroit à votre convenance.

Ça peut surtout être lors d'une conférence intitulée « De l'eau et de ses propriétés plastiques » et dont le sous-titre est « Comment faire une sculpture en eau ? ». Cette conférence au nom étrange admet pour orateur un tout aussi étrange individu qui se fait appeler professeur Hans Z. Bradley. Son allure est celle d'un savant fou tout droit sorti d'une BD à deux sous des années 50.

Son propos est que l'on peut modeler l'eau pour en faire des constructions (petites) ou au moins des poches contenant de l'air à partir de propriétés de certains courants électriques alliés à des plantes particulières. Pour vous oh grand master, aucun doute, il parle de lignum vitae mais pour l'assistance éberluée, cet individu n'est qu'un imposteur ou au mieux un doux dingue qui prend ses désirs pour des réalités.

D'ailleurs une grande partie de la salle va se vider très vite. Seuls ne resteront que les persos (on l'espère) et une poignée d'individus.

C'est dans cette poignée d'individus que se trouve des dragons, des êtres magiques et d'autres personnes qui peuvent avoir un rapport avec le monde magique de Scales.

Un peu avant la fin de la conférence, trois individus, deux en blouse blanche et un policier, entreront dans la salle. Le troisième désignera H. Z. Bradley du doigt tandis que les deux autres se précipiteront sur lui, le ceintureront et l'emmèneront au dehors. Le policier en tenue s'adressera au public en déclarant que la personne qu'ils ont eu sous les yeux avait enlevé le vrai intervenant, qu'il s'agissait d'un fou échappé d'un sanatorium proche et que la situation est maintenant sous contrôle. Un membre de l'organisation du colloque leur présentera ses excuses pour la gêne et les conviera à un petit apéritif donné dans une salle voisine. En gros, allez prendre un peu de liquide qu'on puisse passer l'éponge.

Un inconnu vous offre des fleurs

Lors de cet apéritif, les pjs feront la connaissance d'un individu étrange mais néanmoins charmant. Agé d'une cinquantaine d'année et d'origine maghrébine, il dira s'appeler Rachid Djermoun. Celui-ci est un père dragon féérique qui reconnaîtra au premier coup d'œil un gestalt en devenir.

Et si gestalt en phase de création il y a, c'est que l'objet gestalt ne doit pas être bien loin.

Il fera donc tout pour sympathiser avec les joueurs et leur proposera un rendez-vous nocturne. Pour les y attirer, il leur mettra l'eau à la bouche en reprenant à son compte certaines des allégations du conférencier et leur proposant de continuer la conversation un peu plus tard dans un endroit plus discret.

Pendant ce temps-là, il va se mettre en chasse de l'objet gestalt puisqu'il compte bien être à l'origine de la création de ce ges-

talt afin de récupérer quelques services.

Le rendez vous manqué

Rachid a donné rendez-vous dans un salon privé d'un hôtel cossu. Comble de malchance qui n'arrive que dans les jeux de rôles, ce salon a aussi été réservé pour une réunion discrète de hauts fonctionnaires. Et, à l'accueil de l'hôtel, personne ne semble s'être aperçu de la bourde.

Peut avant l'heure du rendez-vous, les joueurs vont donc se retrouver en compagnie d'une demi-douzaine de personnes bien habillées qui se poseront des questions sur leur présence dans ce beau salon avant qu'un spectacle inhabituel ne les attirent vers les fenêtres.

Sur le toit de l'immeuble en face, un homme habillé tout en cuir noir se bat avec un dragon sous forme draconique. Bon, pour le dragon du groupe, vu la taille, il s'agit presque d'un enfant dragon d'une dizaine d'années tout au plus et l'homme a visiblement le dessus.

Après quelques secondes de ce spectacle (juste assez pour que tout le monde voit bien mais pas assez pour que qui que ce soit puisse commencer à quitter la pièce), des hommes du service de sécurité font irruption dans la salle avec des armes de poing à la main et évacuent tout le monde. Il s'agit évidemment de membres triés sur le volet puisque ce sont tous des chevaliers.

Comment ça, vous commencez à voir la mis en scène ?

Ils sont de quel côté eux ?

Les chevaliers sont-ils nos alliés ou pas ?

Toujours des décisions à prendre

sinon c'est pas drôle

Les PNJS

Nom : Rachid Djermoun
Race : Féérique
Position : A++/N
Travail : Commercial, servant d'agent de liaison
Domicile : Sans

Aide : Renseignement gestalt, créatures magiques, famille, réceptacle
Pre 2/ **Vol** 6/ **Soup** 5/ **End** 2
Musique
Abrutissement 4 **Spasme** 4 **Anaerobiose** 4
Histoires drôles
Démangeaison 4 **Confusion** 2 **Couardise** 1

LES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens qui cherchent à éradiquer les dragons n'ont rien compris au problème. Certains dragons sont désormais plus humains qu'eux.

Ils cherchent encore à imiter les sorts draconiques sans comprendre le fantastique potentiel qu'ils laissent de côté. Que ce centre nous permette enfin de l'étudier et de repousser les limites de la nature !

Joseph Strater pour l'inauguration d'un nouveau laboratoire.

Ma patronne est un démon !

Le mal est ma lueur,
Son ombre est ma couleur.
Le mal est ma lueur,
Son parfum, mon odeur.

Dolly Je ne veux pas rester sage

Il est à peu près certain qu'avoir un être pas franchement catholique comme patronne, une personne qui se soucie du bien être de ses troupes comme de sa dernière chaussette, qui ne pense qu'à comploter et détruire et qui n'est absolument pas ouverte à la discussion n'est pas ce qu'il y a de mieux pour souder une équipe.

On est même loin de là.

Disons le clairement, l'ambiance de la M&D est pourrie. Suffisamment pour que plein de monde veuille se barrer. Et le problème ne date pas d'hier. Depuis le milieu des années 90, la situation a empiré. En fait depuis que Kathleen a franchi une nouvelle phase. Et pas n'importe laquelle puisqu'elle est en phase Nature.

Et dans le genre elle n'est vraiment pas cotton.

La grande évasion

Le premier à fuir à grandes enjambées fut Melrose Pendergast. Il faut dire qu'il avait de sérieux appuis. Et aussi de sérieuses raisons puisque ses activités «contre-nature» n'auraient vraiment pas plu si elles avaient été découvertes. Et avec toutes les fuites qu'il avait pu y avoir du côté des dragons, il ne se

donnait pas plus de 6 mois de survie dans la boîte.



Et une mise au placard à la M&D se fait souvent dans une petite boîte en pin.

La chasse à l'homme fut assez rude mais les ressources des bleus lui ont permis de s'en tirer. Ainsi qu'un grand nombre de technomanciens indépendants qu'il s'est activé à fédérer depuis.

Puis, lorsque la nouvelle de sa fuite s'est répandue et surtout celle de sa survie, les vocations ont commencé à naître.

Les premiers à fuir furent tous des cadres dirigeants. C'étaient les seuls à avoir suffisamment d'appuis extérieurs dans ces fameux groupes de technomanciens indépendants et surtout à avoir assez de compétences à monnayer.

Et accessoirement à intéresser Melrose pour qu'il mette en branle son réseau.

Si un certain nombre d'entre eux se fit tout de même rattraper et a fini suicidé sous des rames de métro, la plupart réussirent leur coup. Il faut dire que quand les cerveaux se barrent, le corps commence à bouger beaucoup moins bien.

Et pour le coup, la situation mit Kathleen en rogne.

Tellement en rogne qu'elle finit, sous une

influence extérieure, par passer en phase Légende. Et, avec un démon dans toute sa splendeur à la tête de l'organisation, l'ambiance devint franchement délétère. Et la grogne grandit.

Et comme tout bon cercle vicieux le veut, le mouvement s'accéléra à tel point que même les fantassins commencèrent à avoir des idées et à quitter le navire.

En moins de deux ans, la M&D perdit 25% de ses troupes. Le passage du millénaire allait s'avérer difficile.

Le retour de la revanche du messie

A l'aube du 21^e siècle, Kathleen était en train de laisser couler sa boîte. Certains disent que l'éclatement de la bulle Internet est dû à une mauvaise gestion et à une mauvaise tenue de certains services financiers de la M&D. Il y a sûrement de l'exagération mais c'est vrai que la M&D avait un énorme problème de gouvernance.

Sauf que... Sauf que Kathleen n'était pas la seule dirigeante de la boîte. Le vieux Chadwick voulait prendre sa revanche depuis longtemps. Il avait été écarté des affaires depuis la disparition de son fils et de son petit-fils, la qualité de de son élixir de longévité était fluctuante, suffisamment pour qu'il ne puisse pas être efficace à la tête de l'entreprise. Et ces baisses de qualité survenaient toujours lorsque cela arrangeait Kathleen.

Ceux qui y verrait plus qu'une malheureuse coïncidence sont bien évidemment des méditants.

Mais lorsque Kathleen perdit un peu les pédales, Chadwick en profita pour revenir au premier plan. Quelques conseils d'administration furent assez épiques et il prit un peu plus le pouvoir, fit valser quelques têtes parmi les fidèles de Kathleen et commença la réorientation de la politique de la firme.

Firme qu'il avait tout de même contribué à créer et à amener au sommet. C'est dire si le bougre savait mener sa barque.

La patte du maître

Etudions un peu le bonhomme.

Chadwick ne veut pas éliminer les dragons. Il trouve même ça foncièrement idiot. Comment faire de la magie si on ne dispose plus des ingrédients pour la faire ?

Evidemment, réduire l'impact de leur présence sur terre serait une bonne chose. Sur-tout qu'à l'heure actuelle, ils peuvent mettre en péril la domination des technomanciens sur le monde.

Et si il y a bien une chose qu'il veut récupérer, c'est le contrôle. Total, absolu.

Pour lui, l'humanité a besoin d'être dirigée, elle n'est pas capable d'aller dans le bon sens par elle-même, elle doit suivre les préceptes de dirigeants bienveillants et paternalistes. Même si ces dirigeants sont cachés au fin fond des arcanes de la grande finance et de la magie. Le roi sur la montagne en quelque sorte.

C'est en cela que sa vision diffère beaucoup de celle de Kathleen. Elle envisage sa société comme une gigantesque entité alors que lui ne veut pas d'un monolithe mais d'un pouvoir efficace et diffus. Il préfère user de subtilité et de manigances longues là où elle commence à ne plus apprécier que la force brute, la confrontation, la subornation et les actions directes tant au point de vue physique que moral. Non, tous les démons ne sont pas comme ça mais elle est encore un peu fraîche et à besoin de temps pour s'affirmer et mûrir.

La situation économique

La M&D n'est plus ce qu'elle était au début des années 90. Elle a perdu environ 60% de sa puissance financière. Même si elle a encore un poids impressionnant, sa structure n'a pas survécu. Tout le bel organigramme de «Politique» a été balayé par les crises financières, la récession en Asie et le départ de personnes qui savaient gérer ces entités morcelées mais pourtant tellement dépendantes les unes des autres. Les dernières crises ont

fini de lui porter ce que certains ont qualifié de coup de grâce. Nous verrons qu'ils sont loin du compte.

En revanche, la société reste toujours une multinationale de premier ordre. Sans doute même la première. Ne serait-ce que par les participations qu'elle a dans un grand nombre d'autres sociétés.

Ce n'est plus une pieuvre toute puissante avec des ramifications dans tous les domaines de l'économie, c'est un actionnaire avisé qui a su diversifié son portefeuille dans tous les domaines. Les restes de sa structure ont fusionné avec d'autres concurrents et, en assez peu de temps, des anciens de la M&D sont devenus dirigeants de ces nouvelles sociétés.

Elle pratique l'entrisme à tous les niveaux. Quasiment tous les conseils d'administration de grande entreprise ont en leur sein un membre influent de la M&D. Un grand nombre de parlementaires à travers le monde ont vu des sociétés téléguidées par la M&D financer leur campagne. Nombre de hauts fonctionnaires ont vu leur carrière s'envoler vers des sommets après qu'ils aient fait un séjour dans les entreprises dirigées par le groupe et qu'ils soient retournés dans l'administration. Du lobbying classique et une belle démonstration de maestria de Chadwick.

Car c'est bien Chadwick qui est au commandes de la restructuration. Il a placé ses pions à tous les niveaux, fait prendre les commandes des laboratoires influents par des hommes de paille et n'a laissé à Kathleen que quelques laboratoires qui étaient trop en pointe et dont il ne comprenait pas l'intérêt des recherches. D'autant qu'il était délicat pour lui de se débarrasser complètement de Kathleen, dernière descendant de la famille MacKeenan, sans créer des problèmes politiques avec la branche conservatrice du conseil d'administration.

Un démon, ça se remet toujours d'une Chute...

L'emprise que Kathleen avait sur sa société a énormément faibli durant cette mutation. Plus rien n'allait dans sa vie d'autant qu'elle avait vraiment du mal à canaliser sa vraie nature. Mais elle sut très vite réagir.

Voyant sa position au sein de la structure menacée, elle comprit qu'il était dans son intérêt que les labos dont elle avait encore le contrôle soient les meilleurs et que les lauriers lui reviendraient. Elle a donc relancé il y a peu une campagne de recrutement, de chasse aux organes et a multiplié les nouveaux projets de recherche.

Elle a aussi su garder certains amis. Des amitiés liées par contrat. Et l'une des plus précieuses est celle de Velkhan.

Voilà déjà un certain temps que ces deux là sont associés. Il n'y a qu'à regarder «Technologie» pour s'en convaincre au besoin.

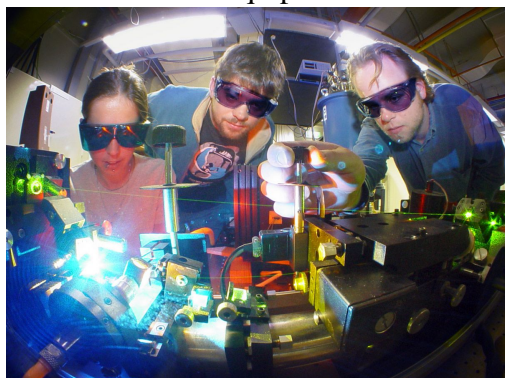
Ils ont modifié leur accord initial pour ne plus simplement avoir des transferts de technologie mais une coopération poussée.

Mais quel est l'intérêt de Kathleen là dedans ? Ne serait-elle pas en train de scier la branche sur laquelle elle se trouve ? Laisser entrer le loup si grandement dans la bergerie ? S'allier avec un dragon ? Surtout le plus grand d'ente eux.

C'est que, cette fois-ci, Velkhan a décidé de mettre les grands moyens dans cette association et d'en tirer tout le parti possible. S'il fait un choix judicieux des technologies pour ne pas trop renforcer les technomanciens et se créer un ennemi (on ne sait jamais ou plutôt on sait toujours...), certains labos de la M&D sont maintenant remplis de technologies et de diagrammes mis au point sur des planètes fort éloignées de la notre.

En particulier, les ordinateurs quantiques, même s'ils restent encore à l'état de prototypes, sont devenus monnaie quasi-courante pour eux. Et autant le dire tout de suite, cette avancée n'a pas été utilisée que pour le décodage génétique mais aussi pour la cryptana-

lyse. A l'heure actuelle, plus aucun code ne peut résister à leurs équipes.



Équipes qui accumulent toutes les informations qu'elles peuvent récolter sur les technomanciens indépendants, les autres activités de la M&D et, bien entendu, les dragons.

Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les informations affluent en ce moment. N'oubliez pas, l'information, c'est le nerf de la guerre ! Le seul problème est encore le manque d'analystes dans les équipes. En fait, il y a beaucoup trop d'informations pour tout traiter correctement.

L'arrivée de Velkhan a donc redonné une avance non négligeable à Kathleen dans les domaines de la recherche et du développement. Et ce qu'elle connaît des projets du Céleste (la disparition d'un grand nombre de dragons terrestres) lui convient parfaitement.

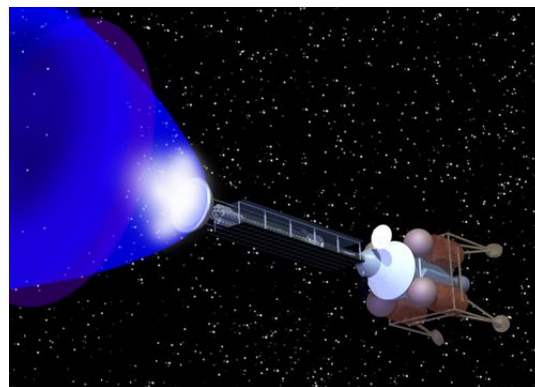
Quant à ses équipes d'intervention, elles sont souvent coordonnées avec des nouveaux-nés pour pouvoir traiter efficacement tout type de menace. Attention, coordonnées ne veut pas dire mixées, d'où quelques couacs potentiels.

Dès que la taille de son organisation sera suffisante, elle compte bien relancer une campagne active de récupération des autres labs qui sont sous la coupe de Chadwick. Cela se fera souvent suite à une action ratée contre des dragons.

Et ces échecs sont souvent en partie dus à la présence de nouveaux nés non détectés sur les lieux. Velkhan aide vraiment à tous les niveaux. C'est aussi une des raisons pour lesquels les nouveaux nés s'en prennent moins aux dragons, ils s'occupent des technomanciens.

Ce qui explique les légendes urbaines dans le milieu draconique où certains dragons expliquent qu'ils ont été sauvés du dépeçage par des nouveaux-nés.

Guerre des étoiles ?



Chadwick a non seulement restructuré une partie de l'entreprise mais il a aussi recréé des laboratoires tout entiers acquis à sa cause.

Dans ceux-ci, des scientifiques sans haine découpent sans haine des êtres magiques et des dragons. Uniquement pour le bien de la science et de l'humanité. De vrais petits Mengele.

On voit maintenant des avancées technomanciennes de plus en plus importantes dans tous les domaines technologiques (en particulier dans la nanotechnologie) et qui auraient relevé de la science fiction il y a quelques années.

Les équipes de Chadwick n'étant pas soutenues par le céleste, elles pourraient être en train de se faire rattraper par celles de Kathleen sur de nombreux projets mais il s'avère que les domaines de recherche commencent à se séparer de façon importante.

Chadwick, malgré son côté visionnaire, reste dans une recherche classique telle qu'elle a pu être décrite dans «Technologie». On en est à de l'alchimie scientifique.

Les équipes de Kathleen, elles, sont en train de prendre une avance considérable dans le clonage, l'adaptation de l'humain aux conditions extrêmes (espace, grandes profondeurs) et dans tout ce qui est énergie et mécanique.

Elle agit ainsi dans la logique d'un plan à

assez long terme de Velkhan. La conquête de l'espace proche afin d'empêcher toute intrusion extra terrestre. Accessoirement, il peut ainsi bloquer les projets d'Athabaska et cette petite mesquinerie lui plait bien. L'intérêt de Kathleen dans l'affaire ? Avoir les moyens de flinguer encore plus de dragons.

Elle est clairement monomaniacale...

Et maintenant ?

Les réunions du conseil d'administration de la M&D sont toujours courtoises, tout se passe en sous main. Aucun des belligérants n'arrive vraiment à prendre un avantage décisif sur l'autre pour l'évincer totalement ou lui faire perdre assez d'influence.

Cependant, la politique d'ensemble de la société n'est plus ce qu'elle était. Ces luttes de pouvoir font perdre un temps et des ressources précieux à chacun et entravent certaines actions. Le manque de coordination est flagrant lorsque des équipes mandatées par des labos différents s'annihilent lors de chasse aux organes. Des tractations longues et âpres sont souvent nécessaires pour que les deux têtes de l'exécutif de cette nouvelle hydre puissent se mettre d'accord.

Mais la croissance de la société est à nouveau à l'externe et ce sont les laboratoires indépendants qui en souffrent vu le rythme d'assimilation.

Pour favoriser les retours au bercail, une «amnistie» pour les anciens transfuges a souvent lieu. Enfin, tant que ça sert les intérêts des uns ou des autres. Enfin surtout des autres comme on va le voir rapidement.

Celui qui perd le plus de poids à l'heure actuelle est Melrose Pendergast. Son projet est de passer définitivement dans la sphère draconique, de travailler avec tous les dragons qui ont pu faire des expériences alchimiques dans le passé et ainsi de garder une valeur aux yeux de certains et de pouvoir rester en vie.

Le loup dans la bergerie

L'entrisme, la dissimulation et la prise de renseignements ou de contrôle de façon sournoise, il y a une organisation qui sait le faire. Et même très bien le faire. C'est bien entendu de la CURE que je veux parler.

Depuis longtemps déjà des agents de la CURE s'étaient infiltrés dans la structure de la M&D. Cependant, ils n'avaient jamais réussi à atteindre des instances dirigeantes ou, au moins, des endroits où les informations confidentielles pouvaient être collectées en nombre suffisant.

Ils ont donc profité de la perte de puissance de la M&D pour que ceux qui restent dans la structure obtiennent des places plus intéressantes et que ceux qui sortent de la structure prennent des responsabilités dans les structures qui se sont créées. Ces nouvelles structures ont donc embauché un bon nombre de nouveaux employés qui n'étaient rien d'autres que de nouveaux agents de la CURE. Les laboratoires indépendants ne l'étaient pas tant que ça.

Puis, lorsque la firme a commencé à réintégrer des anciens cadres (voire des nouveaux elle aussi) ces agents se sont tout naturellement retrouvés intégrés dans l'organigramme de la nouvelle M&D.

La CURE a maintenant une vue d'ensemble de la firme comme jamais auparavant. Et c'est tant mieux pour elle puisque elle a pu être prévenue que ses transmissions pouvaient maintenant être interceptées et décryptées.

Les éleveurs de pigeons voyageurs à travers le monde n'ont toujours pas compris l'augmentation subite de la demande mais ils ne s'en plaignent pas.

La CURE a donc dû restreindre ses activités au strict nécessaire pendant un certain temps, temps que les scientifiques ont mis à profit pour accélérer les recherches sur les moyens de transmission aliens. A force de persévérance, d'implants et de produits injectés à même le cerveau, ils ont maintenant un réseau d'informations psychique. En gros,

ils ont trouvé un moyen de créer des télépathes. Mais ceux-ci sont peu nombreux et ont une durée de vie assez raccourcie. ils servent donc pour les transmissions les plus sensibles, le reste continuant de circuler dans des cartes mémoires cryptées avec des pigeons voyageurs ou toute autre méthode traditionnelle.

Mais avoir ses entrées dans la boîte leur a aussi permis de récupérer des plans et des idées transmises par Velkhan. Alliées à ce qu'ils ont pu avoir de la technologie alien, ils reprennent un avantage impressionnant sur beaucoup de concurrents et les implants de leurs agents ne sont plus obligatoirement cybernétiques mais aussi biologiques. Avec des possibilités de passer inaperçu au détecteur de métaux encore accru évidemment.

Sans compter que les premiers projets spatiaux de la CURE sont enfin en passe d'être réalisés grâce à Velkhan alors que les équipes de Kathleen en sont encore aux études de faisabilité et qu'Athabaska en rêve encore la nuit.



Les ennuis continuent

C'est très bien cette histoire qui veut que la CURE ait maintenant des télépathes à sa disposition. Mais c'est une faille de sécurité plus qu'importante.

Leur télépathie, si elle est comparable dans ses effets à celle des dragons ne l'est pas dans la pratique. Elle passe par la psychosphère dont la CURE n'a aucune idée de l'existence.

Et cela a deux effets collatéraux.

Le premier est que l'intelligence de la psychosphère s'accroît fortement à mesure qu'on l'utilise de cette manière. LA mana terrestre étant le reflet de l'intelligence des habitants de la planète et de ceux qui «vivent» dans la psychosphère, cette ingestion brutale d'informations est une véritable cure de jouvence pour elle.

Le second est que les êtres qui en ont conscience peuvent eux aussi recevoir ces messages. Ils sont peu nombreux c'est vrai mais ils ne sont pas négligeables. Il s'agit de Wenceslas, Toungouska (le vrai dans le corps de Bokor mais il est un peu occupé en ce moment) et de tous les feux follets qui ont atteint un niveau élevé d'éveil. Et qui se sont bien aperçus maintenant qu'il y avait un nouvel acteur dans le jeu. Et pas des moindres.

Pour eux, les ennuis ne font que s'accroître...

Les raisons d'une trahison

Depuis que Velkhan est bloqué sur Terre, il n'a eu de cesse que de retrouver la plénitude de ses moyens et la liberté de ses mouvements. Il y a toujours quelques petites choses annexes qui lui trottent dans la tête comme faire la peau à Athabaska mais il sait être patient. C'est plutôt évident pour quelqu'un qui passe des milliers d'années à errer dans l'espace.

Pour atteindre ces objectifs dans un délai raisonnablement court, car il sent bien que les événements sont en train de s'emballer, il a eu besoin de faire appel à une aide extérieure.

Et la seule aide extérieure sur laquelle il sait que ses enfants n'ont pas de prise est la Mc Keenan & Dodge.

En dehors de son côté exempt de dragons, la M&D peut aussi lui fournir une expertise scientifique de haut vol et des moyens financiers importants. N'étant pas la moitié d'un idiot, Velkhan a tout de suite vu son intérêt dans ce rapprochement.

Du côté de la M&D, Kathleen a elle aussi vu son intérêt dans une collaboration plus étroite. Pendant quelques années, sa société a perdu un grand nombre de membres de talents et a subi des déboires importants avec la perte de plusieurs centres de recherche ou la divulgation de secrets de fabrication dans d'autres organisations. L'arrivée de Velkhan lui a redonné une avance non négligeable dans la recherche et développement que ses concurrents. et ce qu'elle connaît des projets du Céleste (la disparition d'un grand nombre de dragons terrestres) lui convient parfaitement.

La manipulation de mana

Le dragon céleste doit se soigner. Même si l'attaque d'Athabaska ne l'a pas tué, elle l'a

laissé dans un état assez pitoyable (tout est relatif) et amputé d'une grande partie de ses capacités. La première chose dont il ait besoin pour arriver à une guérison complète et d'une grande source de mana. Malheureusement pour lui, et heureusement pour nous, il n'a plus accès à la mana terrestre directement. Il ne peut donc en ponctionner que dans les réceptacles. Ou dans une réserve comme la poche de Quetzalcoatl en Amazonie. Encore une fois, malheureusement pour lui, une telle poche n'est ni facile ni rapide à recréer. Et celui qui en a le plus profité semble être Midgard auquel il ne va pas s'amuser à aller chercher des noises trop vite.

Lors des premières études sur la faisabilité des Ephémères, il avait entendu parler du Négadraco, cette substance qui permet de bloquer la circulation de la mana. Son but premier est donc désormais de créer un réservoir physique de mana au lieu de l'emprisonner dans des structures géologiques comme au bon vieux temps du Crétacé quand les Récolteurs n'avaient pas encore la possibilité de créer des réceptacles. D'autant que cette substance permet un bien meilleur rendement que la création de réceptacles pendant laquelle la majeure partie de la précieuse substance n'est pas capturée mais utilisée pour l'enchantement.

L'inconvénient du Négadraco est qu'il est créé à partir d'écailles de dragons noirs et qu'il en faudrait beaucoup pour pouvoir faire entrer la collecte de la mana dans une phase industrielle. De plus, même avec tous les moyens de la M&D, ils ne savent pas repérer tous les dragons de la planète et ne veulent surtout pas risquer de se faire découvrir par une action trop musclée qui, au vu de leurs capacités, ne leur permettrait que de passer d'une phase de test à une phase artisanale.

Mais Velkhan n'est pas dragon à mettre tous ses œufs dans le même panier.

Dans la population draconique, on trouve toutes sortes d'individus. Des plus pacifistes aux plus va-t-en-guerre, des plus cultivés aux plus rustres voire même des gens qui ressemblent à s'y méprendre à des humains.

Et l'une des choses que l'on trouve facilement dans une population humaine, ce sont des gens arrivistes et dénués de scrupules, qui vendraient père et mère pour avoir un peu plus de pouvoir. Depuis le temps, Velkhan est devenu un expert pour repérer ce genre d'individus et les manipuler à son profit.

Puisque ses nouveaux nés ne peuvent pas créer de réceptacles, bridés qu'ils sont génétiquement pour la plupart, il s'est donc retourné vers cette frange de la population draconique pour leur apprendre le secret de la création de réceptacles et ainsi avoir un arrivage plus important de ressources. Les nouveaux nés vont régulièrement visiter ces individus et prendre une partie de la production pour la ramener à Velkhan.

On peut dire que Velkhan est assez humaniste puisqu'il laisse une grande partie de la production à ces dragons. Presque du commerce équitable. En réalité, il agit ainsi pour déséquilibrer le jeu politique de ses enfants en mettant dans leurs pattes des gens dotés d'un "pouvoir" considérable.

De plus, il se sert de ses contacts pour commencer à faire monter un certain «racisme» envers les dragons noirs afin que personne ne regrette leur disparition quand il se aura mis au point un plan de chasse de grande ampleur.

Les études génétiques

Velkhan fut pris au dépourvu par l'attaque d'Athabaska. Surtout que celle-ci l'a vraiment laissé assez démuni au niveau magie. Ce dont il n'avait franchement plus l'habitude puisqu'il se sert d'elle comme il respire. Il a donc été contraint de se servir de ses neurones et de moyens technologiques pour pallier ce handicap. Comme la plupart des dragons qui se sont ralliés sous son étendard n'ont tout de même pas assez de puissance financière ni de connaissances scientifiques

pour faire progresser le schmilblick, il s'est rabattu sur les humains qu'il avait rencontré en la personne de Kathleen Mc Keenan.

Voilà déjà un certain temps que ces deux là sont associés. Il n'y a qu'à regarder Technologie pour s'en convaincre au besoin. Cependant, cette fois-ci, Velkhan a décidé de mettre les grands moyens dans cette association et d'en tirer tout le parti possible.

C'est ainsi que s'il fait un choix judicieux des technologies pour ne pas trop renforcer les technomanciens et se créer un ennemi (on ne sait jamais ou plutôt on sait toujours...), les labos de la M&D sont maintenant remplis de technologies et de diagrammes mis au point sur des planètes fort éloignées de la notre. En particulier, les ordinateurs quantiques, même s'ils restent encore à l'état de prototypes, sont devenus monnaie quasi courante pour eux. Et autant le dire tout de suite, cette avancée n'a pas été utilisée que pour le décodage génétique mais aussi pour la cryptanalyse. A l'heure actuelle, plus aucun code ne peut résister à leurs équipes. Mais ceci est une autre histoire.

La M&D a une cartographie assez complète du génome humain et des différents génomes draconiques. Même celui de Velkhan. Elle est en mesure de déterminer quelles sont les modifications génétiques qui l'ont frappé. Il ne lui manque plus que l'arme qui a créé ces modifications pour arriver à créer un antidote correct et remettre Velkhan d'aplomb. Evidemment Velkhan pousse dans ce sens tandis que Kathleen fait tout pour freiner discrètement les recherches, allant jusqu'à faire prévenir Athabaska discrètement afin qu'il mette ses stocks en lieu sûr. Elle ne tient pas à perdre son ascendant sur Velkhan puisque sa position dans leur association pourrait être mise à mal s'il récupérait tous ses pouvoirs.

Ou comment trahir un traître...

Mais ce n'est pas la seule avancée que les scientifiques de la M&D ont pu faire. Certains d'entre eux supputent maintenant que les dragons ont été eux aussi modifiés et analysent ces modifications. Certains bruits font état que certains dragons ne seraient pas tout

à fait comme les autres. Les blancs et les hydres par exemple. Mais ces informations (ou supputations) ne sont connues que de deux ou trois cadres dirigeants de l'entreprise et d'une poignée de scientifiques (triés sur le volet et maintenus sous silence de toutes les façons imaginables).

Roswell, Zone 51 : Ils sont parmi nous

Cela fait maintenant un certain temps que quasiment plus personne n'entend parler d'attaques de nouveaux nés. ni même de nouveau nés tout court d'ailleurs. Là aussi l'explication est à chercher du côté des technomanciens.

Non qu'ils leur aient fait du mal, loin de là même.

En fait, la production de nouveaux nés est passée du stade artisanal à un stade semi-industriel. Les fermes dissimulées un peu partout sur la planète et qui se faisaient détruire sans cesse par les dragons ne constituaient plus une solution satisfaisante pour Velkhan. Il en garde bien sûr quelques unes pour donner le change à ses enfants et pour occuper certains cadres dont il ne veut pas se débarrasser tout de suite. Mais à l'heure actuelle, l'élevage se fait en batteries dont les techniques de production, le taux de déchets et le rendement n'ont plus rien à voir avec ce qui pouvait prévaloir jusqu'alors. Il faut dire que pouvoir faire appel à du personnel quali-

fié fait tout de suite une différence. Ainsi que de ne pas avoir à déménager les installations à tout bout de champ.

Mettons tout de suite les choses au point. Même s'il y a eu de sérieuses améliorations, on ne fait pas sortir des nouveaux nés d'une usine comme des oursons en peluche. La production doit être d'une cinquantaine d'individus adultes et formés par mois. Donc un peu plus de six cents par an.

C'est encore assez peu mais à la différence des nouveaux nés précédents, seule un petit 20% est fan de série télé. Les autres sont tout à fait aptes à s'intégrer dans la population draconique et même humaine. Leur conditionnement est aussi plus fort et les cas de désertion sont infimes (on en compterait moins de deux depuis le début de la production et seul l'un d'entre eux aurait réussi à survivre à la chasse lancée par ses congénères).

Ces nouveaux nés sont maintenant entretenus dans des camps para-militaires en Amérique du Sud (et même du Nord), en Afrique, dans les Balkans et en Asie. Ces camps appartiennent à des sociétés militaires privées, ont une existence tout à fait légale et ne sont donc pas inquiétés.

Velkhan et la M& D disposent donc maintenant d'une force de frappe tout à fait considérable qu'ils peuvent utiliser à loisir. Et oui, même la M& D utilise des nouveaux nés maintenant. Du moins dès qu'ils veulent faire une opération sans trop se découvrir. Ce n'est pas leur faute si leur concurrents trébuchent sur des dragons après tout...

Nombreux sont les membres du conseil des treize à considérer Midgard comme un danger. Mais rares sont ceux qui saisissent réellement la teneur de ce danger. Et ceux qui savent se gardent bien de tout révéler. Après tout, savoir quelque chose que les autres ignorent peut leur donner un avantage. Jusqu'à ce qu'il soit réellement trop tard.

Bokor

Lorsqu'il s'est aperçu de sa méprise au Bouthan, Midgard a été bien embêté. Ne sachant pas quoi faire de ce dragon puissant mais si étrange, il s'est demandé ce qu'il pourrait en faire.

Et ne le sachant pas, il l'a embarqué avec lui. Ça ne lui coûtait pas plus cher que de le tuer et on ne sait jamais, il pourrait toujours en tirer un bénéfice.

Depuis, il commence à avoir des idées pour son hôte.

Ou plutôt pour le dépecer.

Bien sûr, il aurait pu le jeter en pâture à ses trolls pour qu'ils en fasse de la purée et des armes magiques, mais il garde cette solution ultime pour la fin, s'il ne trouve pas d'autres utilités.

Malgré tout ce que l'on peut dire de lui, Midgard n'est pas un idiot. Et il a bien compris qu'il allait falloir qu'il s'investisse plus dans les affaires humaines. La bataille de l'Himalaya lui a appris qu'il n'était peut être pas encore de taille à faire face à tout ses frères réunis.

La guerre

Bien qu'il soit extrêmement puissant, Midgard sait qu'il n'a pas le don d'ubiquité. Et donc que les trolls vont lui être très utiles.

Aussi a-t-il décidé de soutenir cette population en l'aidant à se dissimuler et à se renforcer. Pour accueillir et abriter cette popula-

tion, il a décidé la création de gigantesques villes souterraines pour y abriter les trolls pendant la guerre. Ces villes industrielles, réparties entre la péninsule scandinave, l'Islande, le Canada et certains coins tranquilles d'Afrique subsaharienne, abritent une population de plusieurs milliers de trolls et autres créatures souterraines. Et il est presque impossible d'y pénétrer par la force. Ce qui ne veut pas dire qu'aucun autre dragon ou être magique n'y entre mais nous y reviendrons vite.

Dans ces villes, les trolls se livrent à leurs occupations favorites : la forge et l'alchimie. et même s'il est difficile et très long de créer de vraies armes magiques, les trolls commencent à disposer d'un arsenal impressionnant. Au point de pouvoir sans problèmes changer la nature de la vie des êtres magiques sur la surface de la planète.

On peut actuellement estimer la population de trolls et créatures affiliées à une cinquantaine de milliers sur l'ensemble de la planète. Et en plus, plus de la moitié de cette population a atteint ou dépassé la phase de la transformation. Ça sert de vivre dans un environnement gorgé de mana. Pour pouvoir mieux comprendre ce nombre, il est tout à fait équivalent au nombre de dragons toutes familles confondues, féériques compris.

Jormundgand

Jordi est au plus mal. En fait, on peut même dire qu'elle est mourante. Si un bon médecin passait dans le coin il lui donnerait une espérance de vie de quelques années au plus. Mais sûrement pas une dizaine. Il y a donc urgence à trouver un moyen de la soigner.

Et comme souvent avec Midgard, urgence rime avec violence.

L'avenir

Arrive à modeler la terre par la pensée. Création de gigantesques villes souterraines pour y abriter les trolls pendant la guerre. La

population de troll va très peu baisser pendant cette période. Prépare hardiment la fin du monde. Les trolls adoptent l'orobouros comme symbole.

TOUT SUR LES GESTALTS

Je ne sais pas pour vous, mais moi, après dix ans en tant que joueur à Scales, je n'arrive toujours pas à me faire aux pouvoirs des Gestalt. Je les trouve impossible à retenir, avec trop de jet de dés, peu ludiques, n'apportant finalement pas grand chose en jeu et ne donnant pas cette notion de « Gestalt », d'union spirituelle que j'attendais.

Alors je vous propose d'autres règles, peu différentes, pour essayer une autre manière que j'espère plus ludique et plus simple pour jouer le Gestalt en tant que tel. Et le rendre probablement un peu plus puissant... L'ensemble reste évidemment totalement optionnel et à n'utiliser que selon votre bon vouloir.

Considérations générales

- On appellera P la puissance du Gestalt. Quand je parle de $P=10$ ou de $P>10$ je fais référence aux pouvoirs qui se trouvent soit dans le Livre de Base, soit dans le supplément Magie. $P=10$ est équivalent à Puissance Inférieure ou Egale à 10. $P>10$ est équivalent à Puissance Supérieure à 10.

- J'utilise le système de Seuil adopté par le site. Donc pour savoir si un pouvoir fonctionne, il faut faire $P + 1d10 - \text{malus} + \text{bonus}$ par rapport à 11. Ce seuil de 11 sera constant et c'est celui qui sera systématiquement utilisé pour tous les jets de dé concernant les pouvoirs du Gestalt. Si la somme $P + 1d10 - \text{malus} + \text{bonus}$ est Egale ou Supérieure à 11, le pouvoir est activé. Sinon, rien ne se passe. Attention, certains pouvoirs ne demanderont plus aucun jet de dé pour fonctionner et auquel cas, cela sera précisé par un Automatique (Auto).

- Toucher l'Objet-Gestalt apporte toujours un bonus de +1 ainsi que le fait qu'un autre membre du Gestalt participe à l'action. Il est toujours nécessaire de se concentrer un minimum pour que ça marche (sauf pour Etat physique et Appel au Secours).

- Toutes les Limitations et leurs Effets (proximité, toucher deux fois par an, la casse de l'objet, la mort d'un joueur, etc...) sont conservées sans modifications.

- Certains pouvoirs ne sont plus limités à une utilisation par jour (voir description le cas échéant).

- Les règles d'évolution de la puissance

du Gestalt données dans Magie (même si franchement, je les trouve inutilisables) sont conservées.

Les pouvoirs pour $P \leq 10$

Etat physique d'un membre du Gestalt (auto)

Si $P = 10$: De façon permanente et sans aucun effort, le personnage connaît approximativement 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. Ce pouvoir devient permanent et n'est plus soumis à une utilisation quotidienne. Dès qu'un membre du gestalt sera « touché » physiquement, les autres membres auront la sensation que quelque chose ne va pas chez lui.

Si $P > 10$: Selon les mêmes règles de permanence, le gestalt permet de connaître l'état psychique d'un membre du gestalt. Cela inclut bien entendu les folies et les phobies dont la personne visée est victime.

Avec un malus de -2, le gestalt permet de faire un check-up complet de la cible, d'une façon aussi précise que pourrait le faire un médecin dans un hôpital de haute technologie. Et dans ce cas seulement et après un jet de dé, on ne pourra utiliser cette capacité améliorée d'analyse qu'une fois par jour.

Localisation d'un membre du Gestalt (-2)

Si $P = 10$: 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. La direction est précise au décimètre près et la direction à plus ou moins 3 degrés.

Si $P > 10$: La distance calculée est précise au centimètre près et la direction est précise au dixième de degré près. Lorsqu'il est utilisé sur l'objet-gestalt lui-même, cette précision n'est possible qu'avec un malus de -1 supplémentaire.

Message Télépathique (auto)

Dans l'état actuel des choses, ce pouvoir est inutilisable (surtout parce que je n'arrive jamais à compter le nombre de mot). On le refond donc entièrement mais la portée reste la même.

Puissance	Portée
$P=10$	$P \times 10 \text{ km}$
11	$P \times 15 \text{ km}$
12	$P \times 20 \text{ km}$
13	$P \times 50 \text{ km}$
14	$P \times 100 \text{ km}$
15	$P \times 500 \text{ km}$

Ce pouvoir devient utilisable autant de fois que l'on veut par jour. Et ne nécessite plus de jet de dé en utilisation normale.

En revanche, il n'est possible maintenant que d'envoyer des messages de 5 mots maximum (facile à compter sur une main), espacés par des intervalles d'une trentaine de secondes. En gros, j'envoie 5 mots et j'attends entre 25 et 35 secondes (si vous voulez utiliser $25 + 1d10$, à vous de voir, mais je pense que l'estime est mieux) avant de pouvoir en renvoyer un.

Vous me direz : « Mais alors, on peut tenir une conversation !!! Il suffit que chacun utilise alternativement cette capacité. » Certes, mais essayez de le faire par groupe de 5 mots espacés de trente secondes à la fois, ça va vite devenir insupportable. En revanche, ça permet, je pense, une sorte de dialogue abscons qui peut être amusant, faire intervenir secrètement un dialogue muet entre les joueurs en parallèle avec une vraie conversation parlée.

J'espère que ça participera à cet esprit qu'on doit ressentir quand on discute avec un gestalt. Par exemple, si un des joueurs lors d'une conversation, à laquelle assistent les autres membres du Gestalt, dit des bêtises, il se pourrait bien qu'il se mette tout à coup à entendre dans sa tête des : « T'es nul ! » « Trop débile ! » « Dis pas ça ! » etc... ce que je trouve amusant. En gros, c'est faire du hors jeu, mais en jeu...

Notez qu'avec un jet de dé et un malus de -3 pour chacune des actions, il est possible de doubler le nombre de mots (va falloir utiliser les deux mains), doubler la portée du message, ou réduire à 15 secondes l'intervalle de temps avant de pouvoir envoyer un nouveau message. Si vous faites les trois à la fois, vous arrivez à un malus de -9, car ces malus sont cumulables. Et le jet de dé doit se faire à chaque nouveau groupe de 5 mots si on veut maintenir le rythme.

Ps : on peut refuser de recevoir les messages aisément et sans concentration, mais on sait qu'il y a quelqu'un qui tape à la porte.

Conversation Télépathique (variable)

Ce pouvoir était l'un des plus inutilisables, il était grand temps de le refondre.

Il devient un addenda à Message Télépathique. Message Télépathique ne peut être envoyé qu'à une personne, en le liant avec la Conversation, il devient possible d'envoyer le message simultanément à plusieurs personnes. Pour chaque personne supplémentaire du gestalt qui reçoit le message, il y a un malus de -2. Et il faut bien sûr faire le jet

de dés à chaque envoi de groupe de 5 mots. Donc, envoi à 2 personnes malus de -2, à trois personnes malus de -4, etc... Et ce pouvoir peut évidemment être utilisé autant de fois qu'on veut par jour.

Les éventuels malus de Message sont cumulés à ceux de Conversation et on gère le tout avec un seul jet de dé. Exemple : je veux envoyer un message de 10 mots, à deux personnes, ça me fait un malus de -5.

Pour $P > 10$, on double les malus de Message Télépathique en cas de modification de la distance, du nombre de mots ou de l'intervalle de temps.

Concentration de la Puissance (-5)

Encore un pouvoir que l'on voit peut utiliser en jeu. Cette modification tend à le rendre plus puissant et plus difficile à utiliser en groupe.

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 et à toutes ses caractéristiques durant (Puissance) minutes. Tous les autres reçoivent un malus identique et ce pendant une durée 60 fois plus importante. (Soit en fait, un bonus de 2 à quasiment toutes ses actions, et un malus de 2 pour les autres participants).

Pour une P supérieure à 10, voici le tableau qui donne les nouveaux bonus à la fois aux caractéristiques et aux compétences.

Puissance	Bonus	Durée
$P=10$	+1	P mn
11	+1	15 mn
12	+1	20 mn
13	+2	20 mn
14	+2	1 heure
15	+3	1 heure

Vous constaterez que dans le cas extrême, vous aurez affaire à un vrai monstre avec +3 en caractéristiques et +3 en compétences (soit au total un bonus de +6). Mais songez que vous êtes en groupe et que donc, les

autres subiront un malus équivalent. Donc, il est possible qu'un personnage tombe à -3 dans une caractéristique. Et franchement à -3 en endurance, on est dans les vapes (et on perd de la protection... on encaisse moins bien les coups). -3 en agilité, on se casse la gueule tous les deux mètres. -3 en vitesse, on se fait dépasser à la course par un escargot. -3 en force, on ne tient quasiment plus rien entre les mains, etc... Et je ne parle même pas de sa capacité à se défendre...

C'est véritablement la notion de groupe et de sacrifice... 1 fois par jour...

Ps : n'essayez pas de fourber en ne faisant participer qu'une partie du gestalt : tous les membres du gestalt qui sont dans le rayon d'action du gestalt (la distance à partir de laquelle on commence à se sentir mal) subissent les effets. Je dis ça par rapport à la première partie (« Le gestalt en lui-même », qui permettrait de scinder le groupe exceptionnellement, ce qui permet justement d'éviter ce type de problème imposé par les règles).

Les Nouveaux Pouvoirs pour $P > 10$

Résistance mentale (-6) :

Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela ne lui accorde aucun bonus) et cela lui permet de résister à toute joute verbale auquel il pourrait participer. Le pouvoir dure 10 minutes et accorde un bonus de 2 points à tout jet ayant trait à une joute verbale. 1 fois par jour.

Conversation continue (-8) :

Je le change, il ne me plaît pas trop. En gros il devient une extension de Conversation Télépathique. 1 fois par jour et par membre, il devient possible que tous les membres du gestalt puisse avoir une union télépathique. En quelque sorte, ils peuvent tous

discuter comme s'ils étaient dans la même pièce, mais par l'esprit.. Chaque membre peut provoquer cette communion, à la condition bien évidemment qu'il n'ait pas aidé un autre membre à enclencher le processus. Le nombre de mots n'est pas pris en compte, et la conversation dans un sens comme dans l'autre peut continuer pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir. Par exemple, dans un gestalt de quatre membres, on pourrait avoir 4 fois cette Conversation Continue par jour, à la condition que chacun individuellement réussisse à la provoquer.

Puissance	Durée	Portée
11	15 secondes	100 mètres
12	30 secondes	250 mètres
13	1 minute	500 mètres
14	2 minutes	1 kilomètre
15	5 minutes	2 kilomètres

Résistance magique (-10) :

Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela ne lui apporte aucun bonus) et cela lui permet de résister à tout pouvoir mental dont il pourrait être victime. Le pouvoir dure 5 minutes et accorde un malus de 2 points à tout jet d'attaque magique (charme, contrôle, etc.) affectant le joueur en question. 1 fois par jour.

Appel au secours (-10) :

Ce pouvoir se déclenche automatiquement lorsqu'un membre du gestalt est en danger de mort. Si le pouvoir fonctionne, chaque membre du gestalt à part celui qui est en danger, reçoit un petit message (c'est plus une sensation qu'un message parlé). Si le personnage qui est en danger de mort souhaite utiliser le pouvoir (s'il en a le temps), il pourra fonctionner avec un bonus de +3 (pour un malus final de -7).

Guérison (variable) :

Ce pouvoir très rarement utilisé (pour des raisons que vous allez découvrir ci-dessous)

permet à celui qui l'utilise de soigner un patient qui doit lui-même être un membre de son gestalt. Les deux individus doivent toucher l'objetgestalt et rester dans le calme le plus total pendant 8 heures. Au terme de ce laps de temps, on devra jeter un dé afin de savoir si le pouvoir fonctionne (ne pas oublier le modificateur indiqué dans la table ci-dessous). Si c'est le cas, la guérison a lieu dans les 2d6 heures qui suivent et le gestalt entre en sommeil pendant cette même durée. Si le pouvoir échoue, le gestalt est en sommeil pendant 1d6 semaines et perd immédiatement un point de puissance. Un gestalt en sommeil ne peut plus servir à fournir aucun pouvoir bien que les membres du gestalt eux-mêmes subissent toujours les malus provoqués par l'objet (en résumé, il n'a plus aucune utilité, mais garde tous ses inconvénients).

Type de guérison	Malus*
Guérison d'une phobie (mineure)	-14
Guérison d'une phobie (majeure)	-18
Guérison d'une folie (mineure)	-15
Guérison d'une folie (majeure)	-20
Blessure légère	-14
Blessure grave	-18

* Si les chances de réussite sont inférieures ou égales à zéro, le pouvoir échoue obligatoirement. Vous noterez aussi qu'un groupe de joueurs « normaux » (c'est-à-dire pas vraiment au courant du fonctionnement des gestalts) ne devra pas connaître l'utilisation de ce pouvoir. Une éventuelle initiation prodiguée par un autre groupe expérimenté ou par un dragon très puissant (et qui s'intéresse aux gestalts, Wiesarëk par exemple) permettra de le découvrir en cours de jeu.

Règle optionnelle à propos du Gestalt.

Voici une petite règle optionnelle qui contrevient à nos habitudes. Normalement, lorsqu'une règle des livres de base est parfaitement claire, nous n'y touchons pas. Mais

voilà, nous allons en proposer une concernant la vie d'un Gestalt. Dans le but de faciliter la vie d'un maître de jeu et de la survie du Gestalt. Cette règle reste bien sûr totalement optionnelle, mais nous l'incorporerons dorénavant dans la ligne établie par le site Hopitalpsy. Et vous pourrez donc la retrouver dans nos futurs scénarios, donc ne soyez pas étonnés...

Voilà donc le Gestalt, le pivot central de Scales. Cette entité unique et indivisible est une des forces du jeu. De par son concept, il oblige les joueurs à maintenir une cohésion au sein d'un groupe, il crée un lien indéfectible, il est le cœur du jeu.

Mais bon, même si nous aimons son principe, en pratique, il pose quelques soucis :

- Comment gérer le départ définitif d'un joueur ? Nous savons par expérience que Scales prend tout son intérêt et son ampleur sur une longue période de jeu, mais la vie étant ce qu'elle est, il arrive qu'un de vos joueurs déménage, n'ait plus envie de jouer... Alors que faire ? Et si deux joueurs viennent à partir ? Franchement, obliger le master à jouer ces deux personnages me paraît peut pratique et très pesant à la longue.
- Comment faire si un membre du groupe aime bien jouer, mais qu'il est totalement insupportable pour les autres membres du groupe ? Par expérience, cela pose bien des soucis et parfois une ambiance quelque peu désagréable autour de la table. Ce d'autant plus qu'il arrive que la personne refuse de modifier son comportement (parfois avec raison d'ailleurs : je prends pour exemple mon adorable personnage Henri Robert, gremlins de son état. Au début, il était un drogué, puis de par son caractère, et en le jouant à fond, il avait la mauvaise habitude de faire des blagues parfois de mauvais goût et possiblement avec des conséquences dangereuses, ainsi qu'un caractère parfois un peu désagréable. En soit, ce n'était pas vraiment une faute de jeu, puisque ce type de comportement fait partie intrinsèque d'un gremlins, il ne devrait normalement pas pouvoir s'en empêcher. Mais c'est extrêmement insupportable pour les autres membres du Gestalt.) Outre les conséquences logiques (et parfois un peu exagérées par rapport à l'application réelle des règles) qui sont assez pénalisantes pour le groupe, il peut y avoir des répercussions sur les joueurs eux-même et leur entente amicale. Et l'impossibilité de sévir pour les autres personnages donne une sorte d'impunité à ce type de personne. Alors que faire... ? Pour info, j'ai mis de l'eau dans mon vin, et le caractère d'Henri Robert s'est amélioré, il a pris conscience de ses bêtises et il tente, parfois avec des échecs, que ses blagues n'aient plus de conséquences catastrophiques pour le gestalt (et uniquement pour lui d'ailleurs. Je me suis vengé sur les autres...) Mais en suivant mon personnage, car je suis une vraie bête de roleplay, c'est ma vie... j'aurais pu tout à fait continuer à être insupportable...
- Le joueur apathique. Nous connaissons tous cela, le joueur apathique. Il est à table, dit trois mots par partie, s'endort à 10h du soir, fait sa lessive en cours de partie, ne prend aucune initiative (ou pire, n'en prend que des mauvaises). C'est bougrement insupportable à la longue. Vraiment ! Autant ne pas jouer avec lui, on se porterait mieux. Mais bon, logiquement, nous ne devrions pas pouvoir l'éliminer sans le tuer. Avec les conséquences que cela implique pour le groupe. Pire, il existe la catégorie du « apathique ronchon » : il ne fait rien, mais se plaint tout le temps, soupire très fort, lève les yeux au ciel et donne l'impression de s'emmerder ferme...
- L'antipathique. Le joueur qui sait qu'il est une part intégrante du groupe et en profite pour faire chi...les autres. Cela l'amuse...allez savoir pourquoi ? Il fait exprès d'être désagréable, d'emmerder...les autres, d'être en permanence à contretemps, de ne faire que des

conner...Insupportables, mais logiquement peu touchable par les personnages (faisable entre joueurs, parfois à coup de baffes...)

– Etc...

Alors voilà, quelques exemples. La seule solution à ces différents soucis, c'est la mort du personnage puisque Scales démarre sur le postulat de la création d'un gestalt et de son inaltérabilité en dehors de la mort. Seulement, la mort, c'est parfois radical, et toujours traumatisant pour le groupe (et parfois injuste...). Il existe aussi la possibilité de l'éclatement d'un gestalt (voir Magie). Mais là aussi, les conséquences peuvent être catastrophiques, tant pour les personnes que pour les personnages (et surtout, assez longue à mettre en place).

Voici donc une règle pour contourner les règles de base de Scales. Tout en espérant garder le caractère unique du gestalt (et si possible, créer un intérêt supplémentaire). Nous appellerons ceci la Loi de Délitement.

Posons les choses une fois pour toute. Cette règle est soumise à la loi du maître de jeu, et uniquement à lui. Il est celui qui décide de l'appliquer ou pas. Certes, les joueurs peuvent tenter d'influencer leur maître de jeu, mais la décision finale lui revient entièrement.

Règle de Délitement :

Notre postulat est en rapport avec notre version de l'origine des gestalts (voir le truc sur le site). Pour résumer, ils permettent d'harmoniser la mana étrangère des dragons avec la mana terrestre, par l'intermédiaire de l'association d'un dragon, d'êtres magiques qui servent de passerelle et d'un objet quintessence de la mana terrestre.

Et on peut dire, à partir des différents exemples précédents, l'harmonie est parfois difficile à obtenir...

Donc, quand on se retrouve dans un de ces cas, il est possible au maître de jeu d'extraire l'élément perturbateur du gestalt. Et cela se passera tellement en douceur, que les

joueurs ne devraient même pas s'en apercevoir de prime abord. Les personnages ne pourront prendre conscience de cette « pièce manquante » que quand ils tenteront d'utiliser les pouvoirs du gestalt : le personnage ne sera plus repérable, on ne pourra plus le joindre par télépathie, etc... Ou s'il est tué, les joueurs constatent qu'ils ne leur arrivent rien... (L'éviction du dragon en douceur est un cas spécial, mais j'y reviendrai plus tard...)

Cette extraction n'empêchera pas l'élément perturbateur de jouer, seulement, il ne fait plus partie du groupe et devient un élément banal (mais toujours casse pieds) de la partie. D'où possibilité aux autres personnages de sévir sans subir le contrecoup logiquement défini dans les règles de base. Et je confirme, qu'il m'est arrivé d'éliminer d'autres joueurs en cours de partie (et sur d'autres jeux) à cause de leur mauvais esprit ou de leur comportement que mon personnage trouvait dangereux. Je vous rassure, je ne fais cela qu'en dernière extrémité et j'essaie toujours de justifier mon acte. Le joueur peut aussi tout bonnement arrêter de jouer, sans que cela ne perturbe la vie des personnages.

Alors il faut bien sûr établir quelques règles de base pour éviter les débordements.

- C'est toujours le master qui décide d'exclure un personnage du gestalt.
- Il faut que le personnage soit isolé dans le gestalt. Qu'il ne fasse rien, ou qu'il soit haï par tous les autres.
- Cela ne peut arriver que lors d'un changement de nature magique d'un des membres du groupe. En gros, il faut que l'un des membres du gestalt change de Phase (y compris les sous-phases de la Transformation), pour le dragon cela correspond à deux rituels familiaux, celui qui consiste à bouffer la coquille de son œuf et celui qui a lieu lorsque le dragon apprend le pouvoir secret de sa famille.
- Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion à la fois.
- Cela n'est pas identique à des actions de joueurs qui correspondent à exclure

un membre. Dans ce cas, on considère qu'il y a lutte contre la nature intrinsèque d'un Gestalt qui sont l'harmonisation. Par exemple, il faut respecter les conditions qui maintiennent la cohésion d'un gestalt : avoir un contact régulier avec l'objet-gestalt, maintenir les distances minimum avec l'objet gestalt...etc...Bien sûr, toute action allant à l'encontre de l'esprit du gestalt, fait partie de cette catégorie. Dans ces cas, on applique les règles normales du gestalt, avec ses conséquences...

Alors, comment ça se passe ?

Tout d'abord, c'est facile pour un joueur qui disparaît définitivement, qui déménage, qui ne veut plus jouer, Le master le met à part, lui fait occuper un poste sans importance et il sert de simple pnj, mais il reste en contact avec le groupe suffisamment pour respecter les obligations du gestalt. Et dès que l'un des membres (disparu y compris) change de phase, le joueur manquant est exclu.

Dans les autres cas, c'est le master (peut-être sous l'influence des autres joueurs) qui décide que la personne n'est pas en « harmonie » avec le groupe et que cela crée un vrai problème. Il décide donc d'exclure le personnage du groupe à la prochaine montée en phase d'un des membres..

Conséquences :

Aucune pour le gestalt (sauf peut-être du soulagement). Une place dans le gestalt vient de se libérer, c'est tout... (Sauf cas spécial du dragon exclu, sujet traité plus loin)

Pour l'exclu. Personnellement pas grand chose, mais il ne peut plus profiter des pouvoirs du gestalt. S'il continue à jouer, et donc à rester dans la sphère d'influence de l'objet-gestalt, il pourra même continuer à progresser dans ses phases (moins vite que les autres, tout de même, à vous de juger la vitesse).

Le joueur et le gestalt deviennent deux entités totalement indépendantes. Si le person-

nage exclu meurt, cela n'aura aucune conséquence sur le gestalt. Et si un membre du gestalt meurt, l'exclu n'en subira pas les conséquences.

Et en fait, si jamais l'ambiance, le comportement de l'exclu finissent par être harmonieux avec les autres membres (ou qu'il redéménage dans la région, ou soit regagné par l'envie de jouer), il n'est pas interdit du tout que le personnage réintègre un jour le gestalt.

Le pourquoi de la Règle de Délitement

Nous considérons que la rupture d'harmonie dans le groupe va à l'encontre des buts initiaux des gestalts, mais que comme les règles de vie sont toujours respectées, qu'il n'y a pas de véritable action contre lui, le lien qui lie le personnage au gestalt s'amoindrit doucement tout seul, tout doucement. C'est pourquoi la rupture est lente (nécessité d'attendre un changement de phase d'un des membres, sans parler de l'isolement qui devrait s'établir directement autour de la table) et non douloureuse. C'est un peu comme un vieux couple qui n'a plus rien à se dire...

La raison de l'attente d'un changement de phase est (pratique) due au fait que dès qu'un membre évolue magiquement, en fait cela a une répercussion sur le gestalt, il y a une réharmonisation de l'ensemble un peu brusque. Seulement, lors de cette réharmonisation, le lien qui liait le futur exclu au gestalt est devenu tellement ténu qu'il casse. Ainsi, le personnage est incapable de suivre cette réharmonisation et il se trouve « éjecté » du gestalt.

Règle spécifique du dragon :

Il est possible qu'un dragon soit éjecté même si cela va réellement à l'encontre des règles de base. La grande différence étant que cela a des répercussions : le gestalt perd immédiatement ses pouvoirs. Du moins jusqu'à ce que le dragon soit remplacé par un autre dragon. (ce qui n'empêche pas les désagré-

ments du gestalt de s'appliquer encore). Et c'est le groupe des êtres magiques qui reste en possession de l'objet gestalt. Et si le gestalt ne retrouve pas un dragon, au bout d'une période que vous définirez, il retombera dans les règles de base. Sauf que l'on considèrera que cela agira comme lors de la rupture de l'objet-gestalt. Mais autrement, cela n'a aucune autre conséquence.

Ce que nous espérons :

- Tout d'abord, une plus grande liberté de jeu et éviter quelques désagréments.
- Faire des cassures de gestalt en douceur et sans conséquences tragiques pour les personnages, alors que le souci se situe au niveau des joueurs et n'a rien à voir avec le jeu en lui-même. C'est d'ailleurs dans ce cas précis (actions des joueurs quasiment en hors jeu et répercussions sur les personnages) qu'il faut employer cette règle.
- Avoir de façon raisonnable, des gestalts un peu puissants qui s'entendent bien, et cela d'une manière qui ne soit pas trop tirée par les cheveux..
- Générer quelques situations nouvelles (un gestalt qui a perdu son dragon et qui passe une petite annonce sur The Claw par exemple...)
- Amener une cohésion plus profonde des gestalts. Par exemple, cela pourrait expliquer pourquoi la plupart des membres d'un gestalt a le même caractère (sans que ce soit une obligation d'ailleurs).
- Donner un avertissement sans frais (puisque le joueur peut continuer à jouer et réincorporer le gestalt plus tard) à un joueur qui nous casse les couilles...
- Permettre l'inclusion de nouveaux personnages sans trop d'hésitation, même s'il n'y a pas certitude qu'ils restent sur une très longue période. De même, gérer le départ de joueurs pour des raisons indépendantes du jeu. Et éventuellement, leur retour.
- Donner le temps à des joueurs de s'en-

tendre. Je connais des gens qui estiment que si la situation est inaltérable, il vaut mieux cesser tout de suite, et ce quelles que soient les conséquences. C'est d'ailleurs en partie pour cette raison que nous mettons en place la nécessité de changement de phase : cela se fait en général sur plusieurs parties, et nous espérons que cela donnera le temps de voir ce qui se passe, sans trop se précipiter. Ainsi, avec un peu de bonne volonté, la situation se calmera d'elle-même. Souvent, si les personnes un peu vives savent qu'il est possible de « péter » le truc en douceur dans quelques parties, elles attendront patiemment que cela arrive naturellement au lieu de provoquer la rupture et aussi bien (utopie, utopie), la rupture ne sera plus nécessaire...

- Induire par le fait qu'un gestalt n'est pas le pur fruit du hasard. S'il est possible d'exploser un gestalt sans trop de conséquence, c'est qu'il est à la recherche d'une harmonie. Dans quel but ?

Introduction de la Règle de Délitement

Ce phénomène existe depuis le début. Seulement c'est arrivé assez rarement. Ce d'autant plus qu'au début, le nombre de gestalt était très faible. Puis avec le temps, les gestalts augmentant, le phénomène est devenu plus fréquent. Mais il reste très rare...

Surtout que les féeriques qui ont été les premiers avertis de la chose, ont fait le blackout le plus total possible (cela pouvait aller jusqu'à l'élimination pure et simple de ceux à qui c'était arrivé). Imaginez la tête des féeriques qui prônent et idéalisent le Gestalt...voir que leur chéri n'était pas parfait. Ensuite, le phénomène reste rare puisque généralement, ceux qui ne sont pas à l'aise dans un gestalt luttent contre, et ainsi ils retombaient dans les règles de bases. La Règle de Délitement est plus due à une usure, une lassitude...

Une idée toute bête pour introduire la règle

de délitement dans la vie de vos joueurs. Un jour, sur un forum ouvert de The Claw, un dragon demande des informations. Il ne connaît pas grand chose aux gestalts et il ne comprend pas grand chose. La situation qu'il décrit est : « Alors voilà, il y a quelques temps, un des membres de mon gestalt n'en a plus fait partie. Plus aucune relation osmotique avec lui. Bon, en soit, je m'en foutais un peu. C'était un gros con. Et puis en fait, à partir du moment où il n'a plus fait partie du gestalt, il est devenu plus sympa. Il est resté dans le coin, et plus le temps passait, mieux on s'entendait. Et puis, il y a deux jours, j'y comprends rien, mais pouf, il a été de nouveau un membre à part du gestalt. Avec les pouvoirs et tout et tout. Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer ce qui s'est passé ? Je croyais déjà qu'un mec ne pouvait pas quitter un gestalt, mais qu'en plus, il revienne quelques temps plus tard. . . C'est juste par curiosité, en fait. Parce que depuis, tout va pour le mieux. »

Inversement, on peut voir un gestalt qui ne comprend rien et qui se démerde pour passer une petite annonce de recherche de dragon pour reformer un vrai gestalt. Avec comme explication tout bête : « Après départ de notre dragon, parti en bonne santé et en bonne entente, pour raison familiale. Gestalt, bien sous tout rapport, recherche remplaçant pour former une vraie famille. N'importe quelle race acceptée. Urgent ! »

Imaginer encore une fois la tête des féériques qui tomberaient sur la petite annonce. Et la bousculade, si le gestalt possède des êtres magiques puissants. . .

Avertissements

Alors, maîtres de jeu, faites attention. Essayez de ne pas abuser de cette règle optionnelle. Soyez patients et n'excluez pas vos joueurs à tout bout de champs. Prenez bien le temps de voir si la situation peut évoluer dans le bon sens. En général, pour les joueurs, n'appliquez cette règle qu'à partir du moment où des événements « extérieurs » per-

turbent vos parties.

Bien évidemment, en cas de départ du joueur, il n'y a pas de problème. Mais dans le cas d'une mésentente, privilégiez tout d'abord la discussion. Et en cas d'exclusion, qu'elle ne semble pas arbitraire, discutez-en avec la personne exclue pour être bien sûr qu'elle comprenne que ce n'est que le dernier avertissement. Mais que cela est tout à fait réversible. . . Que de toute manière, une mauvaise ambiance autour de la table a logiquement des répercussions identiques dans les relations entre les personnages. Ainsi, l'exclusion est tout à fait justifiée dans le cadre du background du jeu. . .

Pour les pnj, ne pétez pas des gestalts à tout bout de champ. Que cela reste rare ! En revanche, les gestalts anciens auront une propension à bien s'entendre et à se soutenir.

Petit addenda

Dans le cas d'une rupture, vous pouvez vous amuser à donner un sentiment à vos joueurs. Par exemple, si vous excluez quelqu'un qui fout le bordel, vous pouvez dire, lors de l'exclusion que les membres du gestalt se sentent bien (l'élément perturbateur est parti, l'harmonie revient). A l'inverse, un mec qui s'amusait à traumatiser ses compères, peut sentir une pointe de tristesse lors de son exclusion. Ce genre de chose, mais discrète. Ou alors une tristesse, les membres du gestalt s'entendaient bien, mais un joueur est parti. Alors petit à petit il s'est retrouvé isolé au sein du groupe. Et le jour où il y a cassure, bien que le personnage ne fasse plus grand chose, le groupe le considérerait encore comme un membre à part entière, et ils sont tristes de ne plus sentir le lien qui existait.

Comment introduire cette règle optionnelle ?

Bon, bien sûr, si vous démarrez une toute nouvelle partie, c'est facile. . . Mais si vous avez une partie déjà bien engagée. . . Que

faire ?

Je vois plusieurs possibilités :

- Un événement majeur vient de se passer par rapport à la magie. Par exemple, le puits de Mana de Quetz qui explose (Jeu de Piste), la tentative de vol de corps de Toungouska (Guerre), la réactivation des Ley lines (Jeu de Piste). On peut estimer que ces bouleversements ont modifié des choses dans la magie. Alors pourquoi pas les gestalts ? Ça pourrait même être le thème d'un scénario : « A la découverte des modifications des pouvoirs des gestalts... »

- Votre gestalt rencontre un Féérique. Il est atterré de la manière dont vos joueurs se servent de leur gestalt. « Mais comment, vous ne savez pas ? On a fait des progrès depuis les années 50. Je vous explique comment faire. »

- Une découverte progressive. « Tiens t'entends des voix dans ta tête, tiens tu sens que machin ne se porte pas bien, il se passe des trucs...mais que se passe-t-il ? » D'où enquête...

- La bonne vieille méthode de la participation des joueurs : « Voilà, je vous avertis, j'ai envie d'essayer une autre méthode. On regarde si ça fonctionne et on décide après ce qu'on en fait. »

- Le bon vieux secret de derrière les fagots, enseigné par un vieux sage planqué en haut de sa montagne. Et hop, vous aurez à gérer les deux systèmes (l'officiel et le mien) en même temps. Super...

Voilà. C'est fini.

Pour ce qui est des limitations, je vous renvoie au Livre de base et au supplément Magie. Je n'y touche pas.

LES DERNIERS SECRETS

The last secret.

Bon, il reste encore quelques secrets du monde de Scales que nous n'avons pas véritablement explorés. Souvent secondaires, souvent étranges, parfois paraissant incohérents, nous avons essayé d'expliquer tout cela de façon logique et (plus ou moins) cohérente.

Attention, même si ces secrets sont enfin révélés aux maîtres de jeu, ce n'est pas pour ça qu'ils deviendront parfaitement exploitables par les joueurs. Souvent, ils seront très utiles pour le background du jeu et pourront inspirer aux maîtres de jeux les réactions des dragons quand quelqu'un risque de s'approcher d'un de ces secrets.

Ces explications serviront un peu comme les caractéristiques des « Vieux » dragons, on peut s'en passer, mais les connaître permet d'anticiper les réactions des dragons et de comprendre le pourquoi de certaines actions.

Jichin : Je hais Ancyte et Anaphi.

Si vous avez lu un peu tous les suppléments, cette phrase est une évidence. Au point même que Ancyte est constamment sous la surveillance des meilleures équipes de Jichin.

Mais pourquoi donc Jichin hait-il tellement ses deux frères ?

En fait, il a une très bonne raison, le seul souci, c'est que lui-même ne s'en souvient pas...

Voici le « pourquoi » du « parce que » :

Il y a fort longtemps, vous le savez, Ancyte et Anaphi firent des expériences génétiques sur les dragons. Ancyte secrètement et Anaphi très très secrètement.

Le résultat de ces diverses expériences est connu de tous : une maladie mystérieuse se mit à décimer des millions d'êtres vivants.

Parmi lesquels les Récolteurs...

Même si le véritable coupable fut Anaphi, celui-ci joua suffisamment bien le coup pour qu'Ancyte se sente responsable de la catastrophe (d'où un fort sentiment de culpabilité de la part de celui-ci...).

Voici qu'elle était la situation.

Il advint que Jichin se pencha un peu sur le problème de la fameuse maladie dévastatrice. N'étant pas la moitié d'un abruti, il finit par avoir de puissants soupçons sur les origines de la maladie. Il découvrit les manipulations génétiques de ses frères. Ses recherches ciblèrent tout d'abord Ancyte. Il progressa tellement dans son enquête qu'il parvint à la même conclusion que son frère : le dragon doré était le responsable de la maladie.

Il voulut immédiatement révéler le fait à sa famille quand il tomba sur des éléments qui impliquaient aussi Anaphi. Donc, il reporta la fameuse « révélation » le temps de continuer et clore son enquête avec suffisamment de preuve de la forfaiture de ses deux frères.

Bien mal lui en prit, Anaphi se rendit compte que Jichin approchait d'un peu trop près, que sous peu il finirait par découvrir que le véritable responsable de la catastrophe c'était lui.

Un jour, il l'invita donc à boire un coup, et en profita pour utiliser sur lui son plus puissant pouvoir secret : il effaça de la mémoire de Jichin tout ce qui concernait les manipulations génétiques de lui-même et Ancyte.

Pourquoi tout effacer me direz-vous ? Pourquoi ne pas laisser Ancyte comme seul responsable ? Pour une raison ma foi assez simple, si des dragons commencent à mettre le nez dans cette histoire, il est bien possible qu'il découvre en même temps les traces de ses propres manipulations. Autant jouer la sécurité et tout effacer... De toute façon, Ancyte ne parlera jamais, il se sent trop coupable.

Et voilà, le tour était joué !

C'était sans compter sur la puissance d'un dragon comme Jichin. Certes, celui-ci per-

dit toute mémoire concernant les manipulations génétiques, mais au tréfonds de lui flotta toujours une petite idée : Ancyte et Anaphi avaient fait quelque chose de terrible. Il ne savait plus quoi, mais ce dont il était persuadé c'est qu'Ancyte était responsable et qu'Anaphi était impliqué. Bien que profondément perturbé par le fait de ne plus se souvenir des raisons de ce sentiment, et Jichin étant Jichin (une sorte de paranoïaque prétentieux) il ne put demander aucune aide pour résoudre ce mystère. Imaginez-vous Jichin allant voir un de ses frères et lui demander de farfouiller son cerveau pour l'aider à retrouver la mémoire... ? Pas moi. Encore moins de chance qu'il aille se livrer à un petit autrichien barbu et qui lui aurait demandé quels étaient ses rapports avec ses parents.

Donc, il n'avait plus aucune preuve tangible de la haine qu'il portait à ses deux frères.

C'est ainsi que cette haine et la suspicion de Jichin envers ses frères perdurèrent au fil des millénaires... sans que lui-même ne puisse mettre la griffe sur le pourquoi du parce que... C'est aussi pourquoi il continue sans relâche à espionner ses frères dans l'espoir d'enfin comprendre d'où lui vient ce triste sentiment.

Wiesärek : famille nombreuse, très nombreuse.

Sans même compter les êtres magiques qui sont aussi mes descendants.

Tout le monde le sait, Wiesärek passe son temps libre à faire des enfants, et il encourage ses enfants à faire de même. A l'heure actuelle, les dragons féériques sont très très largement majoritaires dans le monde de Scales.

En soit, même si tout le monde sait que les féériques sont les plus nombreux, personne n'a véritablement conscience du nombre pharamineux qu'ils ont atteint. De toute manière, pour les grands-dragons, les féériques peuvent être aussi nombreux qu'ils veulent, ils ne représenteront jamais une réelle menace ces gros caniches écailleux et édentés.

Mais alors, pourquoi Wiesärek tient-il autant à garder secret la taille de sa famille ? (voir le Scénario A10-Gleipnir)

Il a une très bonne raison, liée à son autre grand secret : tous les êtres magiques sont des descendants des féériques.

Cela aussi est un étrange secret... en quoi ce fait peut-il intéresser qui que ce soit ? Les êtres magiques ont tellement évolué qu'ils n'ont quasiment plus aucun rapport avec un féérique. Même parmi eux, nombreux, très nombreux, seront ceux que cette révélation laisserait froid.

Ah... je suis un descendant des féériques... super, qu'est-ce que j'en ai à foutre ?

Et je ne parle même pas des dragons, surtout des grands-pères : Ce sont des descendants des féériques ? Ah, déjà que les féériques sont une sous-race, que voulez-vous que ça me fasse que les êtres magiques soient issus de cette dégénérescence ? De toute manière, ni les uns, ni les autres ne représentent une véritable menace pour moi. À la limite pour mon organisation... si eux-mêmes étaient capables de s'organiser...

Il faut avouer que ce secret vient de loin, de très loin. Et en fait, c'est probablement la manipulation la plus fantastique qu'un dragon ait jamais réalisée.

Pour comprendre tout ça, il nous faut revenir un peu sur d'autres points :

Tous les êtres vivants baignent dans la Mana, mais elle n'y reste pas. Sauf justement chez les dragons. En gros, la Mana est un flux et un reflux constant qui traverse le corps des êtres vivants. On peut considérer que tous les êtres vivants originaires de la Terre laissent passer tranquillement la Mana au travers de leurs corps et ne gênent en rien ses « mouvements », ni ne la consomment.

C'est pourquoi elle considère les dragons comme des parasites dangereux. En effet, eux ils stockent la Mana et s'en nourrissent. Au fil du temps, ils finiront par la consommer. Par exemple, les druides et autres êtres divins sont simplement des « canaliseurs » de Mana, elle circule librement en eux, mais en plus grosse quantité que chez la moyenne des

êtres vivants.

Un dragon gère la Mana de deux manières.

La première est la Mana que j'appellerai vitale, c'est celle qui anime les cellules de son corps et qui permet à tous les êtres vivants de survivre, cette Mana est originaire de la Mana ambiante et provient simplement de l'imprégnation des cellules dans un milieu plein de Mana.

La seconde, c'est une glande qui stocke la Mana. Cette glande sert de réserve et permet au dragon de relâcher de la Mana pour diverses choses (voyager dans l'espace, lancer des sortilèges, alimenter la Mana vitale quand le dragon vit dans un milieu qui n'a pas de Mana ambiante...).

Cette capacité de stockage est une des grandes forces des dragons, à la différence de nous autres pauvres humains qui sommes totalement dépendants de la Mana ambiante pour faire vivre nos corps. Un dragon alimente en permanence cette glande, mais de façon totalement régulée et instinctive.

Enfin, quand on parle de glande, c'est beaucoup dire. Une telle trouvaille ferait la joie de nombre de technomanciens. Pensez ! Une glande dans laquelle récupérer toute la mana d'un dragon. C'est mieux que la pierre philosophale... En fait, c'est bien un système organique qui retient la mana mais il est plus semblable au système nerveux et il en épouse le tracé même s'il n'a pas la même densité. Et non, la cervelle d'un dragon ne referme pas forcément plus de mana que ses bras. Surtout s'il s'agit d'une wyvern...

La manœuvre qui consiste à bouffer la Mana d'une planète relève d'un travail de haute précision. En effet, il existe un énorme risque. Tout d'abord, il faut que le dragon ouvre la totalité de ses capacités d'absorption, il relâche consciemment les sécurités naturelles de sa glande, et ensuite, il aspire, il aspire. Cela lui permet de dépasser (de beaucoup) les limites naturelles de stockage de la glande. À ceci correspondent plusieurs risques. Le principal, c'est qu'une fois la manœuvre démarrée, il est impossible au dragon de s'arrêter. En gros, une fois que les vannes

de son corps sont ouvertes, il est impossible au dragon de stopper le processus jusqu'à satiété.

Ensuite, si le flux de Mana ambiante qui est aspiré est trop important la planète victime des agissements du dragon s'effondre sur elle-même. Je vous laisse imaginer les conséquences pour le dragon qui se trouve à proximité (ou même carrément à la surface) d'une planète qui s'effondre sur elle-même.

Malheureusement pour le dragon, il ne contrôle que très difficilement les exigences de son corps (franchement, ils devraient faire du yoga) s'il ouvre les vannes trop grandes, le flux de mana devient trop puissant et la planète ne plus pas le supporter, elle s'effondre sur elle-même avant même d'être à sec. S'il n'ouvre pas assez les vannes, le flux est trop peu important et sa glande (on se comprend) qui exige de la Mana finit par se nourrir directement sur la bête (soit directement sur la Mana contenue dans toutes les cellules du dragon). En peu de temps, le dragon bouffe sa propre Mana, celle qui lui est nécessaire pour vivre. Tout le souci de la manœuvre est de contrôler le flux, ce qui est très difficile quand on est en train de baffer comme un goinfre. C'est pourquoi travailler à deux rend les choses plus faciles, un dragon se préoccupe plus de contrôler le flux que de bouffer, alors que l'autre se concentre sur la bouffe en elle-même.

L'association des deux dragons, permet de créer une sorte de « vase communiquant » entre eux et de réguler naturellement le débit de Mana. Je le rappelle, ce n'est pas la quantité de Mana bouffée qui risque de faire effondrer une planète sur elle-même, mais bien le débit auquel elle est soumise. Une planète totalement vidée dans les règles de l'art, ne s'effondre pas, elle devient simplement un gros machin stérile de plus dans l'espace.

Une fois la machine lancée, il faut une grande quantité de mana pour satisfaire la glande, s'il n'y a pas de Mana ambiante en quantité suffisante, de la même manière que pour un flux pas assez important, la glande se nourrira sur la bête.

La Mana en elle-même. Un dragon bouffe la Mana ambiante quand il veut voyager dans l'espace. Lors de l'aspiration, il n'a pas accès à la Mana stockée sous forme « dense ». D'où, le côté pratique des réserves dans les roches (un petit tremblement de terre et c'est bon) ou des réceptacles, car la tendance naturelle du dragon aspirateur est qu'en même plus à la surcharge du flux que l'inverse (hou là... je tire un peu trop sur la Mana ambiante, libérons vite un peu du stock, ça me donnera le temps de me reprendre et limiter mon aspiration de la Mana ambiante). Mais en fait, la roche et les réceptacles ne sont pas les seuls « réservoirs » de Mana : les dragons en eux-mêmes grâce à leurs glandes peuvent être considérés comme des réservoirs naturels de Mana condensée.

Enfin, on rappelle que le niveau de Mana est constant, il fonctionne par palier, mais on peut considérer que la quantité de Mana totale est toujours égale à la somme du niveau de la Mana ambiante et de la Mana stockée. Donc, à tout moment, il n'y a qu'une quantité limitée de Mana ambiante qui dépend de la quantité de Mana stockée (d'où la brusque élévation de Mana ambiante lors du relâchement du puit de QuetzalCoatl).

Donc, de tout cela dépend le plan de Wiesärek. Dans son petit esprit vicieux, il y a longtemps, il fomenta un plan : il fallait que quand les dragons aspireraient la Mana de la planète, la quantité de Mana stockée soit tellement importante que les dragons ne pourraient jamais alimenter leur glande réservoir. Ce qui fait que ces imbéciles boufferaient leur propre mana et là : Adieu les gros bœufs !

Son problème étant qu'il était incapable de stocker la Mana dans des milliers de réceptacles ou dans les roches. Mais il avait à sa disposition des petits réservoirs naturels : ses enfants. Le tout étant d'avoir suffisamment d'enfants. De cette réflexion sortit l'évidente conclusion : « Je vais avoir une très grande famille ! ».

À l'heure actuelle, il ne sait pas s'il a assez d'enfants pour limiter le flux, mais il pense

ne pas en être loin. Surtout grâce à la prolifération des êtres magiques.

En effet, on a beau dire que les êtres magiques sont maintenant accordés à la planète et que celle-ci considère qu'ils font partie de la mana ambiante, que la mana qui est en eux est libre, il n'en reste pas moins qu'ils sont à l'origine des dragons. À cause de cela, on peut considérer qu'ils stockent de la Mana sous forme condensée, un peu à la manière d'un dragon, mais en beaucoup plus faible quantité. Mana qui devient par le fait inaccessible à un dragon qui se nourrit. C'est aussi la raison pour laquelle il favorise les gestalts, grâce à cela, il peut avoir de « grosses » réserves de Mana ambulantes et générer plein de petites réserves secrètes.

Voilà la raison du secret du nombre d'enfants et de la nature réelle des êtres magiques. Ceux-ci furent une très bonne surprise pour lui. Tant que les dragons ne prennent pas conscience du lien familial entre eux et les êtres magiques, ils considéreront qu'ils sont d'origines terrestres et que la Mana qui les anime est de la Mana ambiante, donc totalement aspirable.

En soit, vous pourriez me dire : mais pourquoi les grands-dragons ont-ils faits des enfants ? S'ils sont au courant que ces « réserves » de mana leur seront inaccessibles et que cela représente un danger pour eux, c'est absurde.

Certes ! répondrais-je, mais d'abord ils ont estimé que ces « descendants » ne seraient jamais assez nombreux pour poser problème et qu'ensuite, une fois le moment venu, ils seraient assez facile de les éliminer (il faut aussi avouer qu'ils n'avaient pas pensé avoir autant de dragons rebelles qui échapperaient totalement à leur contrôle, c'est d'ailleurs une des raisons qui fait que certaines familles qui espèrent bien repartir dans l'espace tolèrent aussi mal les rebelles)

À la limite :

- Que les dragons prennent conscience du nombre de féériques, Wiesärek se ferait un peu tirer les oreilles par sa famille, on lui dirait qu'il exagère un peu, que ça fera

du boulot pour tuer tout ça.

- Que les dragons apprennent le lien familial qui les unit aux êtres magiques, on lui dirait que ça fait quand même beaucoup de minuscules réserves de mana qui traînent. Il faudrait voir à ce que ça ne se multiplie pas trop ces petites bêtes.
- Que les dragons apprennent les deux secrets, et on lui dira : Non, mais tu déconnes total, avec tous les féériques, plus tous les êtres magiques, il ne restera jamais assez de Mana à disposition quand on voudra partir dans l'espace. Mais à quoi songeais-tu ? Souhaiterais-tu notre mort ?

Ce qui est vrai et c'est bien gênant pour Wiesärek...

QuetzalCoatl et les arbres à Mana.

En fait, c'est très simple : quand Quet est tombé sur ces arbres à Mana, il a eu un peu la même idée que Wiesärek. Ces arbres sont des réserves condensées de Mana auxquelles les dragons n'auront pas accès lors de la grande aspiration. C'est pourquoi il s'est mis en tête de les protéger, d'en planter dans le monde autant que possible et de garder leur existence secrète. La préservation de ses arbres est d'ailleurs une des raisons de son écologie extrême.

La grande différence c'est que Quet ne fait pas ça dans le but d'éliminer sa famille. Pour lui ce projet a deux utilités.

Tout d'abord, si le jour de la grande aspiration il a assez d'arbres, il révèle que cela ne marchera pas et qu'il connaît les raisons de cet échec prévisible il se fera bien voir de tous. Il pourrait même monnayer un peu ce secret, histoire d'en tirer quelques avantages.

Ensuite, comme il est tout de même pas vraiment méchant, il se dit aussi que si l'aspiration est possible malgré les arbres, une fois le truc fait, il sera toujours temps de revenir juste après en douce et d'éradiquer les arbres (en effet, il faut malgré tout un peu de temps

avant que les effets du manque de mana ne se fassent sentir et pour que la planète devienne totalement stérile), ainsi, il pourrait libérer une grande quantité de mana et recréer en quelque sorte une Mana ambiante suffisamment importante pour permettre à la planète de survivre au passage des dragons. Et s'installer dessus tout tranquillement tout seul.

Toungouska et les missiles nucléaires

Mais pourquoi stocke-t-il/elle autant d'armes nucléaires ?

En soit, c'est très simple et ce n'est absolument pour éclater la tête de sa famille (bien que si au passage...).

Les raisons de ces missiles dépendent justement de cette histoire de Mana ambiante et de Mana stockée, ainsi que d'une autre raison, mais là elle n'est pas sûre de son coup.

Ainsi, dans l'esprit de Maera/Toungouska, le jour du départ, on lance le maximum de missiles sur les grandes agglomérations et sur les grandes formations rocheuses. Ainsi, on tue très facilement un grand nombre de ces imbéciles d'enfants qui sont inconsciemment des réserves et on libère facilement une grande quantité de Mana bloqué dans les roches. En soit, c'est tout bête... plus il y aura de mort et de gros boum sur les cailloux, plus cela libèrera de Mana stockée et la remettra dans le cycle naturel de la Mana ambiante.

Il ne faut pas oublier non plus que Maera n'envisage pas un instant de partir avec sa famille, ainsi elle joint l'utile à l'agréable : elle zigouille ses grands-enfants, son horrible époux, uniquement pour la quantité de mana que leur mort libèrera. Le fait qu'elle les hait profondément n'est qu'un petit bonus.

L'autre raison, qui je le rappelle n'est pas une absolue certitude pour Maera, c'est que la Mana est intelligente. Cela fait longtemps qu'elle habite sur Terre, et petit à petit, à force de s'en prendre plein la gueule (un météorite qui vous tombe pile dessus, et cela plusieurs fois dans votre vie, ça vous fait

vous poser des questions) elle croit qu'il est possible que la Mana soit intelligente. En plus, elle a pris conscience que dans ce cas, cette fameuse intelligence dépend justement de l'intelligence des êtres qui vivent sur la planète. Et franchement, elle ne sait pas ce qui se passera le jour où elle aspirera un machin intelligent... alors dans le doute, elle se dit que moins il y a d'êtres intelligents, moins la Mana est capable de penser. D'où l'utilité de tuer un maximum de monde avant d'aspirer la Mana. Ainsi, s'il y a peu d'intelligence sur la planète, elle n'aspirera que peu d'intelligence et ne prendra pas le risque d'être possédée.

Nauru et les missiles nucléaires

Mais pourquoi donc Nauru fournit-il des missiles nucléaires à un psychopathe tel que Toungouska ? C'est plus ou moins toujours pour la même raison : une histoire de Mana.

Je rappelle que Nauru n'envisage son départ dans l'espace qu'avec très très peu d'enthousiasme. Alors il a un peu discuté avec Toungouska, s'est bien renseigné auprès d'Athabaska et il en a tiré une conclusion : si les dragons ont suffisamment de Mana ambiante en surface, ils n'iront pas au cœur de la planète pour en tirer les derniers restes.

C'est la raison pour laquelle il a installé son Atlantide tout au fond des Fosses des Mariannes. Après ses discussions avec Athabaska qui lui a un peu expliqué le fonctionnement de la Mana, il en a conclu que s'il devait rester de la Mana après le passage des dragons, c'est au plus proche du cœur de la planète. Ainsi il est le plus profond possible (parce que franchement, ce n'est pas le décor qu'il y a au fond qui l'a inspiré, ni la sécurité).

Son espoir en donnant les missiles à Toungouska (bien sûr, Maera n'a pas révélé qu'elle comptait flinguer tous ses enfants), c'est qu'il fasse suffisamment péter de truc en surface pour qu'il y ait plein de Mana

ambiante et que les dragons n'aient pas besoin de s'enfoncer profondément dans les entrailles de la planète pour en tirer la substantifique moelle.

Il sait très bien que dans tous les cas, quelle que soit la quantité de Mana libérée, la surface de la planète deviendrait stérile, mais il existe une possibilité qu'il en reste un peu au fond. Après, certes cela lui prendrait longtemps, mais à partir de l'Atlantide, il pourrait recréer son propre petit monde bien confortable.

Campagne de Terreur du Céleste

Dès le livre de base du jeu, on parle de la campagne de Terreur du Céleste. Il tue parfois sans raison des dragons. Mais pourquoi donc agit-il ainsi ?

C'est vrai, même si ce n'est pas sa raison première, qu'il aime bien entretenir une certaine paranoïa parmi ses descendants.

Mais en fait, ce problème concerne toujours et encore la Mana.

Quand il est revenu sur Terre, il a été très surpris de voir les enfants, petits-enfants et autres. Et un sujet maintenant bien connu a frappé son esprit : comment la Mana qui se libère d'un dragon tué se réintègre-t-elle dans le cycle naturel de la Mana terrestre. Que devient-elle ? A quelle vitesse ?

Même s'il paraît agir au hasard, il étudie méthodiquement les résultats de ces tests. En effet, il s'est aperçu que les dragons, en fonction de leur famille, ne libèrent pas leur mana de la même façon. Par exemple, les plumes semblent libérer plus de Mana que prévu. Que celle des blancs et des hydres met très longtemps à être recyclée et qu'à l'inverse celle des wyverns va à toute vitesse.

Tout cela est très important, car cela lui permet de planifier l'ordre dans lequel il devra éliminer les différents dragons.

Si au début, il pensait qu'avec l'aide de Maera, il éliminerait ses enfants très facilement, maintenant, il est obligé de faire atten-

tion.

Cela lui a aussi permis de constater quelques anomalies : par exemple, il semble que le potentiel magique des asiatiques est beaucoup plus développé que prévu. C'est vrai qu'à l'époque, même s'il maîtrisait relativement bien son sujet, que les altérations génétiques de ses enfants et de son épouse n'étaient une première pour lui, manifestement, il y a eut quelques erreurs, et les modifications n'ont pas toujours été celles qui étaient prévues.

Mais aussi, comment la Mana chez les bâtards agit-elle ? Ces êtres à moitié d'origine terrienne et draconique ont peut-être des effets secondaires inconnus sur la Mana.

En gros, de manière détournée, il étudie les modifications que l'apparition de ces demis-dragons peut amener sur la Mana. Et ça lui donne des renseignements sur les capacités véritables de ses enfants.

Une des conséquences de cette étude à grande échelle a justement été son alliance avec les Technomanciens. Grâce à eux, il a eu à sa disposition une vaste organisation toute faite qui lui permettait de mener discrètement ses expériences.

Je suis un véritable Serviteur du Céleste

Mais qu'offre donc le Céleste pour que les dragons qui le servent ne le trahissent jamais ? Une seule chose nous a parue suffisante : il transforme ses serviteurs en véritables dragons. Des vrais de vrais, mieux que les grands-pères.

Ah ! Mon Dieu, mais alors ils deviendront plus puissants que les grands-pères, ils peuvent voyager dans l'espace, pourriez-vous nous interpeller.

C'est vrai, avec une petite différence, il leur faudrait quelques centaines de millions d'années pour arriver à ce stade. On a le temps de voir venir... Surtout que Velkan ne compte pas mettre des millions d'années avant de bouffer la planète... ce qui tuera par effet de

conséquence ses fidèles serviteurs...

Il est sympa Velkan, mais il ment un peu à ses serviteurs quand il leur fait faire un voyage dans l'espace et qu'il leur dit qu'ils l'accompagneront.

Voici comment on obtient ce résultat :

Déjà de base, il faut tout de même avoir des gènes de dragon. Ensuite, il faut avoir une transfusion sanguine faite avec le sang du Céleste. Et pas une simple transfusion, il faut carrément remplacer son sang par celui du Céleste. (franchement, pour lui, ça ne représente pas une grosse quantité)

Après, les cellules du Céleste agissent comme des rétro-virus et remplacent petit à petit les cellules du tout nouveau serviteur.

Et enfin, pendant ce remplacement de cellules, le serviteur est malade comme un chien. Le processus est douloureux, prend quelques mois et peut se révéler mortel. Le taux de mortalité est assez élevé (surtout chez les enfants) et c'est pourquoi on ne compte qu'une grosse quinzaine de véritables serviteurs de Velkan actuellement.

Ensuite, il y a quelques effets secondaires.

Tout d'abord, Velkan peut voir, entendre, sentir...etc tout ce que ses envoyés voient, entendent...etc. Grâce à ses cellules qui se logent dans le cerveau de ses serviteurs, il peut carrément écraser (temporairement ou de manière permanente) la conscience de ses serviteurs pour la remplacer par la sienne. Ce phénomène bien pratique lui donne donc une sorte de don d'ubiquité. Évidemment, il ne peut pas s'amuser à contrôler en permanence tout le monde, son corps plus celui d'un serviteur en simultané est un maximum. Mais aussi, cela lui permet (au cas très improbable) d'avoir des corps de réserve dans lesquels se réfugier si jamais son corps de base venait à être détruit. En effet, il retomberait comme à l'époque où il n'était qu'un gamin « impubère », mais bon, un peu de temps et c'est reparti comme en 40...

Les serviteurs n'ont pas forcément conscience de cet état de fait, pour eux, Velkan ne les utilisent que comme envoyés et il ne prend possession de leur corps que

quand ils donnent leur accord. Pour l'instant, comme Velkan n'a jamais « forcé » un serviteur, ils pensent toujours que ce sont eux qui contrôlent le phénomène. Et ceux qui se doutent un peu de ce qu'il se passe, ils préfèrent ne pas trop le montrer, après tout, Velkan est capable de savoir tout ce qu'ils font et d'écraser leur esprit à tout moment.

De plus, et à titre strictement personnel, cette « métamorphose » apporte quelques avantages non négligeables.

Comme tout vrai dragon de l'espace, les serviteurs gagnent quelques pouvoirs.

D'abord, ils stockent la Mana beaucoup plus facilement, leur réserve se monte à 50 points de Mana et ils la rechargent à la même vitesse que le Céleste (soit 1 point par minute), et ils ont la même capacité d'utilisation des réceptacles que lui (soit un seuil de récupération à 11 avec nos règles, ou 1 avec les règles de base).

Et ensuite, ils gagnent tous une petite immunité. Comme de vrais dragons dont l'habitat naturel est l'espace, ils deviennent immunisés aux maladies, aux poisons, aux gaz, au feu, au froid, à la chaleur, à toutes les attaques mentales, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression. Ils peuvent également voir sélectivement, dans tous les spectres (même les ondes radio) et deviennent des télépathes, ce qui leur permet de contacter n'importe qui sur Terre pendant le temps qu'ils veulent.

Pour le reste, il leur faudra quelques millions d'années pour perdre leurs spécificités familiales et on considère qu'ils ont les pouvoirs, les caractéristiques et les défauts de leur famille d'origine.

Voici donc les capacités réelles des serviteurs de Velkan.

Pour l'instant, à l'époque où j'écris ces lignes, Velkan est bloqué sous sa forme humaine à cause des exactions de son fils Athabaska, et il ne peut plus créer de serviteur. Il en prend donc grand soin, tout en les utilisant au maximum.

En y réfléchissant, on peut voir que cela ouvre de nombreuses et intéressantes pers-

pectives.

Imaginons que les grands-pères s'aperçoivent du phénomène.

Je puis vous garantir que si certains dragons s'en moqueront, ceux qui sont au courant des manipulations génétiques dont ils ont été les victimes deviendraient fous. Ancyte ou Maera verraient là un moyen de se soigner (avec raison), du moins une fois réglé le petit problème du contrôle de sa conscience par Velkan.

Si jamais cela s'apprenait, pour les quelques dragons intéressés par le sujet, les serviteurs de Velkan deviendraient des cibles prioritaires pour alimenter leur laboratoire de génétique et pour servir de sujet d'étude.

Et de manière plus amusante, si vous suivez nos scénarios, imaginez que pour rigoler Velkan déclare que le dragon de votre gestalt est un véritable envoyé. ...

Ce n'est pas un secret

Mais ça peut-être amusant.

Cela concerne les êtres divins.

Nous reprenons notre principe que les gestalts servent à accorder les dragons à la Mana terrestre. Ainsi, un dragon parfaitement inclus dans un gestalt ne fait plus de mal à la planète. Bon, après avoir lu ce qui précède, on peut trouver bizarre que la Mana considère les êtres magiques comme sans danger. En fait, c'est vrai, ils représentent toujours un petit danger, mais vraiment très très minime. Et puis, étant données leurs capacités d'adaptation, encore quelques millénaires et c'est bon. ...

En revanche, à l'heure actuelle, avoir un gestalt, c'est avoir une multitude de petits parasites qui en bloque un gros (le dragon), ce qui fait que c'est tout bénéfique pour elle d'avoir des êtres magiques en gestalt.

Comme les êtres divins sont des anti-corps chargés d'éliminer la maladie que représentent les dragons, il peut être amusant de considérer que les gestalt ne sont pas une cible prioritaire pour les êtres divins.

Disons qu'il peut arriver que les êtres divins qui font le ménage, ignore purement et simplement le gestalt (s'il n'est pas dangereux physiquement) pour se focaliser sur des dragons et des êtres magiques qui ne sont pas en gestalt.

Bien évidemment, cela dépendra beaucoup du caractère de l'être divin. Un personnage comme Mars (le dieu romain de la guerre) est une grosse brute qui ne fera pas la différence... pour lui, c'est étranger, donc à tuer. Pour des êtres divins moins portés sur la violence, ils peuvent considérer les pertes d'un gestalt comme un accident, un truc pas bien grave, mais si c'est évitable ce n'est pas plus

mal.

Et pour des êtres divins pas qui réfléchissent vraiment, la mort d'un gestalt ne se justifie qu'à partir du moment où l'harmonie du gestalt est rompue (mort d'un membre par exemple).

Personnellement, j'imagine très bien la scène où des dragons et des êtres magiques se font laminer, alors que le gestalt de vos perso est carrément ignoré. Le souci étant que les dragons (ou les êtres magiques) gagnent la bataille et se posent ensuite des questions sur le pourquoi votre gestalt a été ignoré. C'est vrai quoi, c'est un peu suspect...

LES CARACTÉRISTIQUES DES GRANDS PÈRES

Pourquoi ?

Pourquoi n'a-t-on jamais donné les caractéristiques des grands pères ? Parce qu'ils sont trop forts pour que les joueurs puissent faire quelque chose contre eux ? Parce que les auteurs ne voulaient pas faire du grobill ? Parce que ça ne sert à rien puisqu'ils sont censés être la pierre angulaire du jeu politique de Scales ?

Ces raisons sont bonnes, c'est vrai mais c'est un peu réducteur de dire "non, tu ne peux rien contre lui !" à un joueur qui est armé d'un missile de croisière. Et si on ne sait pas ce qu'ils sont, on ne peut pas connaître leurs faiblesses et donc savoir ce qui peut les faire réagir et comment. . .

Enfin, c'est aussi assez jouissif de connaître un monde sous toutes les coutures donc pourquoi se priver de ce point de background ?

Considérations générales

Soyons bien clairs. Quand nous parlerons de dragons dans la suite de ce texte, il s'agira de vrais dragons 100 % pur jus, pas de bâtards nés d'une humaine ou d'un animal.

Tous les dragons sont télépathes, c'est le mode de communication le plus efficace dans l'espace. Et la Terre n'est qu'une toute petite surface à l'échelle de l'espace, on peut donc considérer qu'ils peuvent contacter toute personne se trouvant sur Terre.

Tous ces dragons ont le pouvoir polymorphe. Ils peuvent prendre n'importe quelle forme, pendant la durée dont ils ont envie, sauf pour certains d'entre eux, auquel cas cela sera signalé par un * avec une explication qui suit.

On considère que toutes les caractéristiques physiques et mentales de ces dragons sont de base à 5, les caractéristiques fournies ne prennent en compte que les caractéristiques différentes de cette valeur (le 5 de base est

déjà compris dans la valeur qui est donnée). Cela est valable sauf pour Velkhan et Wenceslas. Pour eux, les indications sont données directement sous la fiche signalétique.

Oui, Wiesärek, ce nain tout maigre a une force de 5 de base et peut donc tenir un bras de fer sans trop sourciller avec un grand nombre de ses neveux/nièces/descendants.

Vous ne verrez pas les pouvoirs de Majoration de caractéristique, ils sont incorporés directement dans les caractéristiques.

L'intelligence (caractéristique qui normalement n'existe pas. . .) est là pour traduire la capacité du dragon à réfléchir et à s'adapter à de nouvelles situations.

Les capacités de combat sont données à titre indicatif pour les principaux modes d'attaques, les valeurs sont évidemment avant tout jet de dé. (ne pas oublier que tous les grands-pères sont considérés comme expert pour le combat sous forme draconique, après sous forme humaine, seuls Gupta et Gwellarion sont experts, Jichin étant averti et Athabaska expert en armes technologiques. Tous les autres sont carrément ineptes.

N'oubliez jamais non plus que ce sont les caractéristiques « brutes », je ne prends pas en compte les différents sortilèges (le plus souvent de protection) dont peuvent s'affubler les différents dragons avant de sortir de chez eux. Disons qu'à part Midgard et Gwellarion vous pouvez rajouter de 6 à 9 points de protection magique (principalement sous la forme humaine).

Les différences

Maera et Velkhan ont créé deux types de dragons pour mener leur plan à bien : les récolteurs et les gardiens. Et le résultat se fait sentir au niveau des caractéristiques et des capacités.

Tout d'abord la tâche principale des récolteurs est . . . la récolte. Ils devaient donc être

capables de stocker beaucoup de mana. Les gardiens n'étaient pas prévus pour ce genre d'activité donc leur capacité de stockage était bien moindre. On peut estimer qu'un dragon récolteur peut emmagasiner 500 points de mana dans son corps alors que les grands pères sont eu bien plus limités avec leurs 100 petits points (sic !).

Les capacités physiques varient elles aussi grandement. Les gardiens avaient un rôle de protecteur, ils devaient donc avoir les moyens physiques de leur politique tandis que les récolteurs n'en avaient pas vraiment cure.

Tous les dragons de cette génération ne sont pas lotis à la même enseigne puisque les gardiens ont une base de +5 dans chaque caractéristique.

Passons aux restrictions. Ils ont tous un maximum de 10 dans chaque caractéristique et la somme caractéristique+pouvoir ne peut dépasser 15.

On ne fera pas la liste détaillée des caractéristiques de chaque grand-père, on verra rapidement pourquoi...

Les grands pères

Ces chers grands pères sont des êtres à part. Ils ont pour la plupart vécu très longtemps sans rien faire. Mais depuis qu'ils se sont réveillés, ils ne font que montrer leurs différences. De caractère, d'organisation, d'apparence et de mode de vie. Comment arrivent-ils à se supporter sans essayer de s'ouvrir la gorge est un mystère pour beaucoup d'observateurs mais ceux là ne sont en général pas au courant des subtilités politiques, des alliances, secrets et autres connivences qui peuvent exister.

Le dragon argenté : Anaphi

L'apparence

Anaphi est l'archétype même de la classe. Il déteste tout ce qui peut le rendre ordinaire. Aussi, quand il visite le monde moderne, il a toujours l'apparence d'un homme

entre trente et cinquante ans (selon le milieu où il veut s'intégrer) et est toujours habillé parfaitement de circonstance.

En dehors de ça, son apparence favorite est celle d'un ermite sur l'île grecque dont il a pris le nom.

Le combat

Anaphi est un adversaire coriace. Il se bat rarement, préférant manipuler les événements pour qu'ils tournent en sa faveur. Cependant, quand il est obligé de le faire, il se révèle être d'une férocité extrême. Il n'aime pas l'échec chez ses subordonnées mais ne se le pardonne pas non plus. Si un combat à lieu, celui-ci sera presque toujours à mort. La tradition du cou tendu par le vaincu ne lui sert qu'à plonger ses crocs dans sa proie. Et tout adversaire en fuite se retrouve avec ce grand père sur le dos jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Caractéristiques

Agilité 8, rapidité 8, charisme 10, force 7, endurance 6, patience 3, réflexes 8

Pouvoirs innés

Carapace 12, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Polymorphie, Souffle (gaz soporifique) 4, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommages 7

Griffes : 16, dommages 9

Gueule : 18, dommages 11

Queue : 16, dommages 9

Ailes : 16, dommages 9

Souffle : 15, dommage dodo 4

Forme humaine : 8, dommage 7

Polymorphie partielle : Griffes : 9, dommage 8

Gueule : 11, dommages 10

Queue : 9, dommage 8
Souffle : 8 ; dommage dodo 3

Défense

Protection aux dommages : 18
Esquive dragon : 14
Esquive humain : 8

Le dragon asiatique : Jichin

L'apparence

Jichin aime les clichés, la tradition et tous les petits trucs désuets de ce genre. Aussi il n'aime pas trop changer d'apparence. ce qui ne veut pas dire qu'il n'en a toujours pris qu'une mais que maintenant il se contente de celle d'un vieux japonais mince voire osseux. Il cultive à dessein cette impression de faiblesse lorsqu'il est avec ses frères, impression que n'ont jamais ses enfants... Ses habits sont toujours d'une classicisme éprouvé. En fait, s'il n'ouvre pas la bouche, vous pourriez ne pas le remarquer alors qu'il se trouve à côté de vous.

Le combat

Jichin ne combat pas. Ou alors si rarement qu'on pourrait compter ses combats sur les doigts de la main d'un ouvrier chinois dans une usine d'emboutissage... Jichin a des serviteurs. Et ses serviteurs lui sont fidèles jusqu'à la mort. Jichin ne se salit pas les doigts à moins d'y être obligé comme dans l'Himalaya.

Caractéristiques

Rapidité* 15, vitesse* 15, précision 10, agilité 9

Pouvoirs innés

Carapace 4, Invisibilité 4, Magie Alchimique 2, Magie Draconique 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Polymorphie, Vol 2.

*Il faut noter que Jichin garde jalousement le secret sur sa vitesse et sa rapidité. Pour

l'instant, il n'a jamais montré à ses frères quel était son véritable potentiel. Il aime paraître faible au combat... et sauf cas exceptionnel (en gros, il est en train de se faire tuer, et même alors il peut prendre le risque...) il n'utilisera pas ses caractéristiques au maximum.

Capacité d'attaque

très rarement au maximum...

Forme dragon base : 21, 5 (très rarement au maximum pour sa vitesse...)

Gueule : 23, dommages 7

Forme humaine : 19, dommage 5 (Jichin est Averti aux arts martiaux, armes blanches et corps à corps)

Polymorphie partielle : Gueule : 20, dommage 6

Défense

Protection aux dommages : 9
Esquive dragon : 21
Esquive humain : 19

Le dragon blanc : Tougouska

L'apparence

A l'heure actuelle, Tougouska ne ressemble plus à grand chose. Un peu d'énergie dans la psychosphère, quelques apparitions fantomatiques mais rien de vraiment tangible. En revanche, n'oublions pas qu'à l'heure actuelle, il squatte le corps de Bokor qui n'accepte que très mal la situation.

Mais comme ils sont tous les deux enfermés dans une caverne sans entrée ni sortie, cela n'a que peu d'importance.

Le combat

Attention, il s'agit ici des pouvoirs qu'avait le vrai Tougouska. Pour les pouvoirs de Maera, se reporter plus loin. Il est à noter que

Maera utilise généralement les même pouvoirs que son fils décédé pour ne pas mettre la puce à l'oreille de ses autres rejets.

Caractéristiques

Carapace 8, Combativité (au choix) 6, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 6, Mode d'attaque (mâchoire) 10, Mode d'attaque (queue) 6, Mode d'attaque (aile) 4, Peur 6, Souffle (glace) 6, Vol 8.

Le dragon bleu : Athabaska

L'apparence

Athabaska aime l'apparence qu'il a choisi et qui est décrite dans le livre de base. Celle qu'il affiche tous les jours où le soleil se lève. Pour quelqu'un qui aime tellement la nouveauté, ça ne se ressent vraiment pas dans ses vêtements... Il est même allé jusqu'à racheter l'usine qui fabrique sa monture de lunettes pour être sûr qu'il en aura toujours à disposition.

En revanche, si ses habits pourraient être vus sur un informaticien de la Silicon Valley (parfois même les T-shirts avec les slogans geeks...), ses voitures sont elles des merveilles de technologie et d'intégration pour être le plus discrètes possibles. Mais pas trop non plus !

Le combat

Athabaska se battra presque toujours sous forme humaine puisqu'il préfère utiliser tous les joujoux qu'il peut et que pour ça il vaut mieux avoir des mains. Et ces joujoux sont toujours du dernier cri que ce soit pour les transports, les armes ou les communication. Et tout ceci se mêle étroitement puisqu'il ne s'engagera que peu dans un duel mais préférera mener des troupes à la bataille.

Quant à ses troupes, n'oubliez pas que son but à long terme est le voyage spatial habité. Et pour ça, il faut de belles armures, des gros guns et tout le bataclan. Et un bon paquet

d'éléments existent déjà sous forme de prototype.

S'il est obligé de se battre sous forme draconique, il utilisera au maximum ses décharges électriques et ne rentrera au contact que contraint et forcé.

Caractéristiques

Volonté 8, beauté 7, dextérité 10, perception 8, charisme 7

Pouvoirs innés

Carapace 6, Compétence (esprit d'analyse) 6, Mode d'Attaque (griffes) 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 4, Mode d'Attaque (ailes) 4, Polymorphie, Majoration (mémoire eidétique) +3 dans toutes les compétences relatives à des connaissances, Sens accru (il a le don de comprendre intuitivement le fonctionnement de n'importe quel objet technologique, dans ses moindres détails [+5 pour bidouiller des circuits électroniques, pirater un réseau, etc.], Souffle (décharge électrique) 6, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 11, dommage 5

Griffes : 15, dommages 9

Gueule : 15, dommages 9 + choc électrique 6

Queue : 15, dommages 9

Ailes : 15, dommages 9

Souffle : 22, dommage électrique 6

Forme humaine : 5, dommages 5

Arme à feu : 21, (Expert en armes à feu et laser et autres bordels qui font boum) dommages en fonction de l'arme avec un besoin psychiatrique d'avoir toujours la plus grosse... On peut d'ailleurs compter dans son arsenal tout un tas de prototypes prévus pour fonctionner dans l'espace, sous l'eau ou dans d'autres milieux encore plus étranges et même certains qui résistent à des sorts de

Dysfonctionnement. Mais comme tout prototype, le fonctionnement est toujours aléatoire ou presque.

Il dispose aussi d'un nombre conséquent d'armures en Negadraco dont il équipe les meilleurs éléments des troupes qui l'accompagnent. Troupes qui sont toutes dévouées à leur chef et dont l'armure les protège de tous les sorts, même les bénéfiques malheureusement pour eux.

Polymorphie partielle : Griffes : 8, dommage 8

Gueule : 8, dommage 8 + choc électrique 5

Queue : 8, dommage 8

Souffle : 15, dommage électrique 5

Défense

Protection aux dommages : 11

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 6

Le dragon doré : Ancyte

L'apparence

Ancyte aime les humains. au point d'arborer toujours toutes les formes possibles. C'est un expert dans la mode et la culture vestimentaire de tous les pays de la planète. Il connaît et peut parler à peu près tous les langages de la planète sans avoir besoin d'avoir recours à sa télépathie et sait revêtir les meilleurs habits en toute circonstance avec une classe et une élégance impressionnante.

Il passe ainsi une grande partie de son temps à se fondre dans la population pour pouvoir en profiter le plus possible. Et c'est aussi une façon pour lui de ne pas être trop repérable. Seuls les membres de son gestalt sont toujours au courant d'un détail qui leur permet de l'identifier.

Cependant, lors des différentes réunions du conseil des treize, il arbore toujours l'apparence d'un quinquagénaire gentil et habillé à la dernière mode corporatiste. Mais même ainsi, son élégance est admirable. Le moindre de ses gestes est effectué avec grâce.

Gwellarion, qui ne comprend rien à ce genre de choses, en profite toujours pour le traiter de tarlouze. Ce qui prouve que ces gens là ne sont pas vraiment mieux que des animaux, non ?

Le combat

Ancyte fera tout pour éviter le combat. Ses capacités de discussion devraient l'y aider grandement. Cependant, quand il y est contraint, il préfère utiliser des capacités de frappe non létales. Sont donc privilégiées la queue, les ailes et l'attaque sonique.

Enfin, il ne faut pas oublier qu'Ancyte possède un gestalt dont les membres sont loin de tous être des enfants de chœur et qu'il faudra passer cette première ligne de défense. Discrète dans la plupart des cas (voire quasi invisible dans la plupart des réunions) mais jamais très loin.

Les êtres magiques qui composent ce gestalt sont la plupart d'origine grecque et moyen orientale (minotaure, génie, sirène et un ou deux autres qui ne sont pas forcément identifiés. En revanche, il est certains qu'ils sont tous au moins en phase de la transformation et qu'ils peuvent être rencontré par leur congénères lors de phases de voyage. Ils ne diront cependant pas forcément qu'ils font partie d'un gestalt et encore moins de celui d'un grand père !).

Caractéristiques

Charisme 10, beauté 10, volonté 8, force 6, perception 6

Pouvoirs innés

Carapace 6, Compétence (discussion) 6, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Polymorphie, Souffle (attaque sonique) 10, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 11, dommage 6

Griffes : 13, dommages 8
 Gueule : 13, dommages 8
 Queue : 13, dommages 8
 Ailes : 13, dommages 8
 Souffle : 21, dommage sonique 10

Forme humaine : 5, dommages 6

Polymorphie partielle ;
 Griffes : 6, dommages 7
 Gueule : 6, dommages 7
 Queue : 6, dommages 7
 Souffle : 15, dommage sonique 9

Défense

Protection aux dommages : 11
 Esquive dragon : 11
 Esquive humain : 5

Le dragon féérique : Wiesarëk

L'apparence

Wiesarëk aime la diversité. dans ses enfants, descendants, partenaires d'accouplement (fréquents) et dans ses apparences. En revanche, quand il a pris l'habitude d'apparaître d'une certaine façon face à certaines personnes, il n'en change pas ou peu. Ca lui permet de ne pas trop perturber ses adversaires et de paraître le plus souvent inoffensif.

D'ailleurs, c'est sans doute la seule constante dans son apparence : paraître moins puissant qu'il ne l'est en réalité.

Le combat

Wiesarëk n'est pas un combattant. Ca ne l'empêche pas de savoir faire au cas où mais il préférera toujours s'enfuir que de risquer de prendre un coup malheureux. On ne reste pas actif si longtemps en étant si faible sans avoir appris la prudence.

Sa tactique favorite est de se rendre invisible et de s'envoler loin à tire d'aile. Lorsqu'il a besoin de faire le coup de poing, il rameute des fidèles parmi ses enfants et font une descente en restant invisibles, mordant

tout ce qui peut l'être pour endormir la menace et achevant le travail par la suite.

C'est un véritable spécialiste de la guérilla, de l'embuscade et, chose étonnante pour un dragon que l'on n'attendait pas sur ce registre, de l'assassinat.

Caractéristiques

Réflexes 15, rapidité 15, agilité 10, dextérité 9

Pouvoirs innés

Camouflage (forêt tempérée) 12, Invisibilité 8, Polymorphie, Venin (mâchoire, soporifique) 6, Vol 12.

Capacité d'attaque

Forme dragon : 21, dommages 5
 Morsure : 21, dommage dodo 11

Forme humaine : 15, dommages 5

Polymorphie partielle : Morsure : 15, dommage dodo 11

Défense

Protection aux dommages : 5
 Esquive dragon : 21
 Esquive humain : 15

Le dragon noir : Gupta

L'apparence

Gupta se moque de l'apparence. Il préfère l'efficacité au paraître. Donc il choisit l'apparence qui sera la plus adaptée à sa mission.

Cela dit, lorsqu'il se trouve dans son palais hindou en plein désert, il affiche un profil très couleur locale histoire de ne pas se faire remarquer plus que de raison. Ce qui ne l'empêche pas d'être toujours considéré comme élégant, raffiné et racé quelque soit le milieu qu'il fréquente.

Le combat

Gupta est le spécialiste draconique du combat. Bien plus que Gwellarion. Mais il lui manque la rage et la puissance qui font de son frère un ennemi si redouté. Gupta est manipulateur, calculateur et prudent. Tout ce qu'il faut pour ne pas s'exposer inutilement. Il évitera soigneusement les confrontations où il ne peut pas régler le cas de son adversaire rapidement et sans coup férir. Il préférera passer pour un lâche et revenir au moment où son ennemi s'y attendra le moins.

Caractéristiques

Force 8, Endurance 7, Agilité 10, rapidité 10, réflexes 9, perception 6

Pouvoirs innés

Camouflage (ombre) 6, Carapace 6, Combativité (au choix) 4, Compétence (poisons, avec pouvoir de produire n'importe quelle substance de quelques grammes par secondes) 12, Immunité (poisons), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 6, Mode d'Attaque (ailes) 6, Peur 6, Polymorphie, Venin (mâchoire) 12, Vol 8.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 20, dommages 12

Griffes : 26, dommages 19

Gueule : 26, dommages 19 + poison 12

Queue : 26, dommages 19

Ailes : 26, dommages 19

Forme humaine : 20, dommages 12 (Expert au combat à corps à corps et armes blanches)

Armes à feu : 11, dommage en fonction de l'arme (Novice, utilise très rarement)

Polymorphie partielle : Griffes : 25, dommages 18

Gueule : 25, dommages 18 + poison 11

Queue : 25, dommages 18

Défense

Protection aux dommages : 13

Esquive dragon : 15

Esquive humain : 15

Le dragon rouge : Vermithrax

L'apparence

Les apparences ont toujours beaucoup compté pour Vermithrax. Et il sait à quel point il est important de faire bonne impression. Donc il a choisi l'aspect d'un mafioso italien que ne renierait pas le réalisateur du Parrain. Et contrairement à d'autres dragons, il n'entretient pas d'identités secrète. Pour lui, un dragon doit être franc et avancer à visage découvert. Evidemment, ce credo ne vaut que quand cela l'arrange mais vous vous en doutiez déjà.

Le combat

Vermithrax est un vrai dragon, un classique, un vieux de la vieille qui aime les traditions, le sang, la fureur et les flammes. Tout combat avec Vermithrax sous forme draconique (ha bon, on peut se battre sous une autre forme ?) commencera par un puissant jet de flammes qui embrasera toute la scène. C'est autant pour déstabiliser l'ennemi que pour le décorum. Il adore les mises en scène. Et n'achèvera pas un adversaire sans avoir joué au maximum avec lui.

Bien évidemment, il n'a pas fait ce genre de choses lorsqu'il a essayé de tuer sa mère. Il est tout à fait capable d'être efficace et destructeur mais il n'aime pas ça.

Caractéristiques

Force 10, endurance 10, rapidité 8, perception 7

Pouvoirs innés

Carapace 8, Compétence (expertise) 6, Pouvoir inné (rend indétectable, sauf directement par un des cinq sens, ce qu'il veut, pendant la durée qu'il veut), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 4, Mode d'Attaque (ailes) 2, Peur 8, Polymorphie, Immunité (feu), Souffle (flammes) 10, Vol 8

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommages 10

Griffes : 20, dommages 16

Gueule : 20, dommages 16

Queue : 18, dommages 14

Ailes : 16, dommages 12

Souffle : 21, dommage flamme 10

Forme humaine : 13, dommages 10

Polymorphie partielle : Griffes : 13, dommages 15

Gueule : 13, dommages 15

Queue : 11, dommages 13

Souffle : 14, dommage flamme 9

Défense

Protection aux dommages : 18

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

Le dragon vert : Tshuapa**L'apparence**

Tshuapa aime arborer l'apparence d'un grand noir athlétique. Enfin, quand il quitte son apparence draconique... Il ne change jamais d'apparence et son signalement est connu de tous les dragons.

Surtout depuis qu'il est président du Conseil et que l'on sait qu'il peut faire une descente à tout moment pour réparer une bourde monumentale. Après "22, v'a les flics", c'est "tention, v'a Tshuapa!".

Et ça fait beaucoup plus peur à tous les dragons...

Le combat

Tshuapa n'aime pas finasser. Tshuapa est violent. Tshuapa aime faire les choses vite et bien. Il déchaînera toute sa puissance très vite pour ne laisser aucune chance à son adversaire. Contrairement à beaucoup d'autres, il n'hésite pas à faire le coup de poing en toute circonstances. Il n'est pas dragon à déléguer les tâches quelles soient de haute ou de basse œuvre. Beaucoup de jeunes dragons imprudents se sont fait rappeler à l'ordre par le nouveau président du conseil. Rappel à l'ordre ponctués de gros coups de boule ou de membres cassés.

Non, Tshuapa n'est pas fin quand il s'y met.

Caractéristiques

Force 8, endurance 8, dextérité 7, volonté 7, rapidité 8, perception 7

Pouvoirs innés

Camouflage (jungle) 8, Carapace 6, Sens accru (est capable de comprendre et communiquer dans n'importe quelle langue, même celle d'un animal), Mode d'Attaque (griffes) 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 2, Nage 8, Polymorphie, Résistance (poisons) 8, Venin (mâchoire) 6, Vol 6.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 14, dommage 8

Griffes : 18, dommages 12

Gueule : 18, dommages 12 + poison 6

Queue : 16, dommages 10

Forme humaine : 8, dommages 8

Polymorphie partielle : Griffes : 11, dommages 11

Gueule : 11, dommages 11

Queue : 9, dommage 9

Morsure : 11, dommage poison 5

Défense

Protection aux dommages : 14
 Esquive dragon : 11
 Esquive humain : 5

Hydre : Vorok**L'apparence**

Une seule constante, il pue ! Pour le reste, autant se dire que personne ne sait à quoi ressemble Vorok sous forme humaine.

Le combat

Il est toujours difficile de savoir comment va réagir Vorok. On l'a vu se battre comme un véritable démon mais aussi fuir devant une petite souris.

Plus sérieusement, Vorok est un être dangereux parce qu'il est imprévisible. Il ne fait jamais ce que l'on s'attend à ce qu'il fasse. Cependant, quand il est en réelle difficulté et qu'il a le temps de se préparer, il se multiplie et fonce à sept sur ses ennemis. Mais ça, peu de personnes le savent puisqu'elles ne sont plus là pour en témoigner.

Caractéristiques

Force 9, rapidité 9, endurance 9, perception 8, intelligence 10

Pouvoirs innés

Carapace 6, Don (Ubiquité, cela lui permet de se créer un corps par tête, soit 7, il lui faut un round pour se créer un clone, chaque corps aura les caractéristiques de base et pourra agir indépendamment et simultanément avec les autres, pour le reste voir la Vérité est ici), Mode d'Attaque (mâchoire) 10, Mode d'Attaque (queue) 4, Polymorphie, Immunité (attaques mentales), Sens accru (vue) 6.

Capacité d'attaque

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 15, dommage 9

Gueule : 25, dommages 19
 Queue : 19, dommages 13

Forme humaine : 14, dommages 9

Gueule : 18, dommages 18
 Queue : 12, dommages 12

Défense

Protection aux dommages : 15
 Esquive dragon : 11
 Esquive humain : 5

Serpents à plumes : Quetzalcôatl**L'apparence**

Quetzalcoatl utilise principalement deux apparences. Dans la forêt, on le trouvera facilement sous la forme d'un indien d'une quarantaine d'années à la corpulence qui varie selon son humeur (plutôt gras lors des fêtes, grand et musclé lorsqu'il veut impressionner, etc.) même si les traits du visage changent peu.

Lors des réunions du Conseil ou lorsqu'il a besoin d'aller dans le monde «civilisé», il arbore alors plus souvent la forme d'un hispanique débonnaire lorsqu'il veut paraître inoffensif ou d'un parfait trafiquant de drogues pour les moments où l'intimidation compte.

Le combat

Quetzalcoatl est physiquement très faible. Presque autant que Wiesarëk. C'est dire ! Ce n'est pas pour rien si ces deux là passent leurs temps dans des forêts où ils sont sûrs qu'il sera difficile de venir les chercher. La forêt agit pour eux comme un bouclier. Et Quetzalcoatl a choisi le plus gros bouclier possible. La véritable force de Quetzalcoat réside dans la magie dont il use et abuse quelle que soit la situation.

Caractéristiques

souplesse 8, intelligence 7, agilité 9, volonté 7, précision 8

Pouvoirs innés

Camouflage (jungle) 8, Compétence (biologie) 6, Magie Draconique 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Polymorphie, Sens accru (thermographie) 8, Vol 15.

réserve de mana : 300 points

Tous les sorts que peut lancer Quetzalcoatl sont automatiquement masqués.

Capacité d'attaque

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 15, dommage 5

Gueule : 19, dommages 9

Forme humaine : 9, dommages 5

Polymorphie partielle : Gueule : 11, dommage 8

Défense

Protection aux dommages : 5

Esquive dragon : 15

Esquive humain : 9

Le serpent de mer : Nauru**L'apparence**

Nauru se moque de son apparence humaine. Il prend la plupart du temps celle d'un maori gigantesque, corpulent et tatoué et ne s'embarrasse pas vraiment de la mode. Pour lui, prendre forme humaine veut dire s'éloigner de son milieu favori et il déteste ça.

Le combat

Nauru est un dragon très puissant physiquement parlant. Cependant, il ne se ruera jamais dans un combat s'il peut l'éviter. De même, il a une préférence pour le combat sous forme humaine lorsqu'il est hors de l'eau. Dans ces cas, il ne tue quasiment jamais ses adversaires mais les met dans un tel état que seul la magie peut encore quelque chose pour eux.

Cependant, ce qu'aime vraiment Nauru, c'est la nature et ses méfaits. Les tremblements de terre, éruptions et autre cataclysme déclenchés de façon non masquée sont sa tasse de thé.

Caractéristiques

force 10, endurance 15, souplesse 7, volonté 7, perception 8

Pouvoirs innés

Carapace 8, Pouvoir inné (manipulation de l'eau), Immunité (pression), Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 12, Nage 12, Polymorphie, Sens accru (sonar) 12.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 13, dommage 10

Gueule : 25, dommages 22

Queue : 25, dommages 22

Forme humaine : 7, dommages 10

Polymorphie partielle : Gueule : 18, dommage 21

Queue : 18, dommage 18

Défense

Protection aux dommages : 23

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

La wyvern : Gwellarion**L'apparence**

Gwellarion n'est pas quelqu'un qui attache une importance particulière à l'apparence. Pourtant, il en est une qu'il aime tout particulièrement. C'est celle d'un vieux pêcheur irlandais d'une soixantaine d'années, sec, ridé et un peu miteux. L'apparence d'un type qui a beaucoup bourlingué, d'un vieux loup de mer à qui personne ne la fait.

Et il faut bien avouer que pour un petit vieux, il en impose tout de même beaucoup.

Sinon, il lui arrive encore de prendre l'apparence du guerrier celte qu'il fut. Ha, nostalgie ! Ce qui fait que quelquefois, Cuchulain se ballade dans les rues de Dublin tout à fait incognito...

Le combat

Gwellarion est le combat. Un peu comme JCVD. Mais en moins ridicule. Mais comme tous les bons combattants, il ne cherche pas à tout prix à se battre. Il peut même passer des combats entiers sans porter un coup. En général, un coup de sa part suffit à mettre fin au combat. Et il le fait quand il en a envie.

Caractéristiques

force 15, agilité 10, endurance 10, réflexes 8

Pouvoirs innés

Carapace 6, Combativité (au choix) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 8, Mode d'Attaque (queue) 8, Mode d'Attaque (ailes) 2, Peur 8, Polymorphie* 12, Immunités (poisons, attaque mentale), Venin (queue) 8, Vol 10.

* le pouvoir de polymorphie de Gwellarion a été altéré par les tatouages faits par les druides. Comme il avait des difficultés à garder sa forme humaine quand il s'énervait, il a dû modifier cette faiblesse. Maintenant, il peut prendre apparence humaine normalement, pour la durée qu'il veut et être stable, en revanche pour toutes les autres polymorphies (ne pas oublier que les vrais dragons de cette génération peuvent prendre la forme qu'ils souhaitent), il est limité à 12 h.

Capacité d'attaque

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 22, dommages 21

Gueule : 30, dommages 29

Queue : 30, dommages 29 + poison 8

Forme humaine : 22, dommages 21 (expert au corps à corps et armes blanches)

Polymorphie partielle : Gueule : 29, dommage 28

Queue : 29, dommage 28

Dard : 29, dommage poison 7

Défense

Protection aux dommages : 16

Esquive dragon : pardon ?

Esquive humain : hein ?

Les vieux

Longévité et mana

Les dragons vivent longtemps. Très longtemps. Trop diraient certains ! Mais combien de temps réellement ? Les dragons qui habitent notre planète sont nés il y a 200 millions d'années et Velkhan en affiche au moins 700 au compteur. Et il se porte encore bien pour cet âge.

Maera est un peu plus jeune que lui de deux ou trois cent millions d'années tout comme Bokor. Des petits jeunes qui voulaient se jouer du plus vieux des dragons en somme. On voit ce qu'il leur en a coûté.

Soyons clairs, il n'est pas naturel que des êtres vivants restent aussi longtemps en vie. La mana dans leur corps, non contente de leur fournir un potentiel magique impressionnant, ralentit énormément leur métabolisme, en particulier tout ce qui pourrait les faire vieillir. C'est une des raisons pour lesquelles ils en sont si friands. Sans cela, un peu de bidoche leur suffirait amplement (enfin, quand on dit un peu...).

Sans apport ou réserve de mana, un dragon de cette génération dépérirait rapidement (un ou deux milliers d'années tout de même) et mourrait dans d'atroces souffrances genre rhumatismes, Parkinson ou Alzheimer.

Leur blocage au niveau de la mana terrestre est donc pour eux un énorme problème et ils

mettent tout leur cœur à l'ouvrage pour le résoudre.

Maera

Maera est un peu moins puissante que son mari. Non seulement elle a été créée un peu plus tard par des créateurs qui n'avaient plus les mêmes besoins mais en plus, elle a été modifiées génétiquement par Velkhan pour ne pas être un danger pour lui. Elle ne s'en est même pas rendu compte puisque ça a été fait en même temps que les modifications de ses rejetons.

Même si elle est affaiblie par tout ce qui a pu lui arriver depuis qu'elle est sur cette planète, Maera reste encore un morceau de choix pour tout ceux qui voudrait s'y attaquer.

Comme tous les dragons de sa génération, on peut considérer qu'elle possède tous les pouvoirs uniques de ses enfants. Oui, ça fait beaucoup...

Pouvoirs innés :

Carapace 8, Combativité (au choix) 6, Immunités (froid, maladies, poisons, gaz, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression), Sens accrus 5 (vision dans tous les spectres (même les ondes radio, ou électromagnétique), Mode d'Attaque (griffes) 6, Mode d'Attaque (mâchoire) 10, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Mode d'Attaque (souffle glacé) 0, Peur 6, Polymorphie* 6, Vol 8.

* Tougouska a des problèmes pour modifier son apparence. Cela est consécutif aux mélanges dus à sa transformation un peu précipitée lors de son combat contre ses fils, de ses maladies dues aux diverses manipulations génétiques de Velkan et des dommages créés par la maladie d'Anaphi, plus quelques petites bricoles comme une météorite sur la tronche.

Les pouvoirs précédents ne peuvent être uti-

lisés que lorsque Maera est sous sa forme naturelle, pas lorsqu'elle adopte celle de son fils décédé. De plus, dans le cas de figure où elle devrait se montrer sous la forme de son fils, elle mime ses capacités. Mais comme au bout d'un certain temps elle a un peu oublié ce qu'il savait faire, elle essaye de ne pas en faire trop. Ce qui fait aussi penser aux autres dragons que Tougouska est un vieillard cacochyme.

Apparence :

Maera maintient deux apparences. Celle d'un homme d'une cinquantaine d'années un peu trop charpenté et adipeux et celle d'une magnifique jeune femme rousse aux yeux verts.

C'est bien évidemment la première qu'elle adopte lors des conseils et lors des ses apparitions dans le monde draconique. La seconde est celle qu'elle a conservé pendant de nombreux siècles, à la période où elle passait pour une sorcière et où elle cherchait à comprendre ce qui lui arrivait. C'était bien avant le début du grand jeu. Depuis, elle la revêt encore parfois. Mais vraiment pas très souvent puisqu'il faut dire que ça lui rappelle tout de même de mauvais souvenirs. C'est sous cette forme que ses enfants ont été engendrés...

Mais l'apparence qu'elle préfère par dessus tout est son apparence draconique. Même si elle se cache sous les traits de son fils, elle ne trouve rien de mieux que ce corps qui est fait pour supporter tant de choses. Et se travestir en petit truc tout faible plein de jus rouge qui tâche n'est vraiment pas pour lui plaire.

Cependant, il lui arrive encore de reprendre une apparence proche de l'originelle. C'est d'ailleurs généralement celle qu'elle associe à son apparence féminine. Cela peut lui servir à accomplir des actions sans que l'on puisse déterminer qui en est l'auteur, à semer le doute chez ses fils ou son mari ou encore à se faire plaisir en se disant qu'il faut tuer tout le monde pour qu'il n'y ait pas de témoins ! Ce qu'elle peut être facétieuse !

Caractéristiques

Force 9, endurance 10, volonté 10, patience 2, rapidité 7, perception 7

Maera est faible (comparativement à son âge, mais elle a subi beaucoup d'épreuves qui l'ont affaiblie)

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 19, dommages 15

Griffes : 25, dommages 21

Gueule : 29, dommages 25

Queue : 21, dommages 13

Ailes : 21, dommages 13

Souffle : 11, dommage agla 0

Forme humaine : 13, dommages 15

Polymorphie partielle : elle n'y arrive pas.

Défense

Protection aux dommages : 18

Esquive dragon : 11

Esquive humain : 5

Velkhan

Le combat

Velkhan est le plus puissant des dragons. Ses ennuis de santé n'y changent pas grand chose, il est quand même le plus fort ! Mais ça n'a jamais été une raison pour s'exposer inutilement. Velkhan répugne toujours à s'impliquer physiquement quand il peut faire faire les choses par d'autres.

Pouvoirs innés

Carapace 15, Invisibilité 10, Compétence Esprit d'Analyse +6, Magie draconique 10, Immunité (froid, maladies, poisons, gaz, à l'asphyxie, à la faim et la soif, au vide et à la pression, aux attaques mentales), Sens accrus 5, cela comprend tous les sens (vision dans tous les spectres même les ondes radio ou électromagnétique), Combativité 6, Mode d'Attaque (griffes) 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 12, Mode d'Attaque (ailes) 6, Mode d'Attaque (souffle glacé 0, souffle feu 10, souffle sonique 10, souffle électrique 7) Venin (mâchoire ou queue) 10, Peur 10, Polymorphie, Vol 15, Compétence (technologie extraterrestre avancée) 8

Sa compétence (Technologie extraterrestre avancée) couvre toutes les technologies et connaissances humaines actuelles que ce soit dans les domaines de la science dure ou des sciences humaines. Oui, c'est un psychiatre et un psychologue de génie qui sait détecter les failles chez ses adversaires en observant leurs agissements.

Même si au début il n'a pas fait étalage de ses capacités relationnelles, il commence à en user et en abuser maintenant qu'il a compris qu'il ne réglerait pas les problèmes rapidement et facilement (et surtout brutalement) et qu'il y a trop de dragons et d'êtres magiques sur la planète pour se contenter de ses rejets nouveaux-nés.

Mais s'il est si fin, pourquoi a-t-il adopté une attitude aussi brutale à son arrivée ? Simplement parce qu'il pensait ne pas avoir le temps de faire autrement.

Caractéristiques

Base de toutes les caractéristiques à +8

Force 20, endurance 20, agilité 17, rapidité 15

Réserve de mana 500 pts

Capacité d'attaque

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 29, dommages 26

Griffes : 37, dommages 34

Gueule : 41, dommages 38 + choc électrique 7 ou poison 10

Queue : 41, dommages 38 + poison 10

Ailes : 35, dommages 32

Souffle : glacé 29, dommage aglaga 0 ; feu : 39, dommage feu 16, sonique : 39, dommage dodo 16, électrique 36, dommage bzit 13.

Forme humaine : 23, dommages 20

Polymorphie partielle : avant son blocage sous forme humaine, il ne l'utilise jamais. Après avoir résolu son souci, si un jour il y arrive, cela donnerait :

Griffes : 30, dommages 33

Gueule : 34, dommages 37 + choc électrique 6 ou poison 9

Queue : 34, dommages 37 + poison 9

Ailes : 28, dommages 32 + poison 9

Souffle : glacé 22, dommage aglaga 0 ; feu : 32, dommage feu 16, sonique : 32, dommage dodo 16, électrique 29, 13.

Défense

Protection aux dommages : 35

Esquive dragon : 23

Esquive humain : quoi ?

Ceci concerne la forme draconique de Velkan. Il faut savoir que sous la forme humaine dans laquelle il est bloqué après le missile d'Athabaska, il perd tous ses Modes d'Attaques, ne possède plus de Carapace, il ne vole plus, ne possède plus de Venin, ni de Souffle et ne peut plus se transformer que pendant une heure par jour.

De plus certaines de ses caractéristiques sont diminuées (il a une base de 4 pour toutes, avec une force de 5, une endurance de 5, une agilité de 5 et une rapidité de 5).

Il garde ses pouvoirs d'immunités, sa Peur, son Esprit d'Analyse, son Invisibilité, sa Combativité, il reste Télépathe.

Ces limitations font qu'il ne s'aventure guère en dehors de ses tanières et d'une protection forte de nouveaux nés. Il sait très bien qu'il est faible et il ne veut pas courir de risques inconsidérés. Ce qui fait qu'il est extrêmement attentif à ses nouveaux nés, qu'il les forme de plus en plus lui-même et que c'est eux qui combattront toujours à sa place.

Voici ses capacités de combat quand il est encore bloqué involontairement sous forme humaine.

Capacité d'attaque

Forme dragon base (pendant une heure par jour) : 11, dommage 11

Griffe, Gueule, Queue, Aile etc... il n'arrive pas à les sortir. En fait, il fait gros dragon pas bien en forme, édenté, sans ongle, aux ailes rognées, avec la peau pleine de trous à vif sans écailles, et les dernières écailles qu'il possède sont très fragiles... il est en fait assez moche et gros. Il ressemble à un dragon zombie.

Pour les faire réapparaître et retrouver temporairement toute sa splendeur, il lui faut s'alimenter directement à une énorme source de mana (puits de mana ou autre)

Forme humaine : 11, dommage 11

Défense

Protection aux dommages : 5

Esquive dragon : 11 Esquive humain : 5

Bokor

Le combat

Bokor est physiquement peu éloigné de Maera. Ils font partie de la même fournée et n'ont pas été créés aussi puissants que les dragons de première génération et donc encore moins que Velkan. Leurs créateurs commençaient peut-être à voir poindre le danger.

À l'heure actuelle, le corps de Bokor accueille deux esprits qui sont en conflit permanent. Il a aussi pris quelques coups de la

part de Midgard ce qui n'aide pas à avoir la patate. D'autant qu'il ne peut pas se guérir magiquement et que son état de fatigue l'empêche de récupérer à une vitesse normale. Il a de plus été enfermé dans une cavité sans issue par Midgard, n'a aucun accès à la lumière et ne dispose que de très peu d'air. Ce qui est gênant puisqu'il n'a plus beaucoup de mana pour ralentir son métabolisme.

Non, franchement Bokor ne fais pas vraiment le poids à l'heure actuelle. Mais ce n'est pas pour autant qu'il faut le considérer comme quantité négligeable non plus.

Les derniers enfants

Midgard

L'apparence

Midgard ne prend quasiment jamais forme humaine. Il n'en voit que rarement l'intérêt.

Ca, c'est en règle générale, car il a perdu de nombreux enfants dans ses aventures himalayennes et il a besoin de reconstituer ses stocks. Un dizaine de femelles trolls qui séjournent dans les cavernes ont eu la désagréable visite de quelque chose à mi-chemin entre le troll sous forme naturelle, l'humain, le dragon et le bloc de granit. Et elles en sont enceintes.

Est-ce nécessaire de préciser que c'était un viol, que tout le monde connaît le coupable et que personne n'ose ouvrir sa bouche ? Mais cela peut créer des brèches dans l'unité des trolls que certains autres dragons voudraient certainement utiliser.

Le combat

Midgard est ce qui se rapproche le plus à l'heure actuelle du monstre dangereux et du cauchemar ambulant pour la plupart des dragons toutes générations confondues. Ses capacités physiques feraient trembler Velkhan lui-même s'il avait à s'y frotter. Ses capacités magiques ont été profondément modifiées par l'afflux de mana. Il dispose d'une armée

nombreuse et très bien organisée (les trolls) avec une force de frappe importante (les dragons bruns) dont on a vu qu'elle pouvait tenir tête aux treize grands pères réunis.

Enfin certains murmurent que Midgard n'aurait plus vraiment à creuser la terre avec ses griffes mais qu'il pourrait la manipuler avec son esprit et qu'il en aurait profité pour enfermer Bokor (ou ce qu'il en reste) dans une gigantesque caverne façonnée par ses soins sans entrée ni sortie. Il attendrait de décider ce qu'il va faire de son prisonnier avant de la rouvrir.

Il aurait aussi fabriqué des villes gigantesques dans les sous sols de la péninsule pour y loger et y entraîner ses trolls pendant que la guerre fait rage en surface.

Caractéristiques

Force 15, endurance 15, rapidité 15

Pouvoirs innés

Carapace 15, Mode d'Attaque (griffes) 15, Mode d'Attaque (mâchoire) 12, Mode d'Attaque (queue) 8, Polymorphie 1, Immunités (feu, pression), Sens accru (vibration, mondial), Sens accru (grâce aux vibrations est capable de reconnaître la composition de n'importe quelle masse physique, de la repérer et de la suivre), Sens accru (communication mondiale avec n'importe lequel de ses enfants, dépend des vibrations).

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 21, dommages 15

Griffes : 36, dommages 30

Gueule : 33, dommages 27

Queue : 29, dommages 23

Forme humaine : 15, dommages 15 (n'arrivera jamais. . .)

Défense

Protection aux dommages : 30

Esquive dragon : un jour, il y a longtemps. . .

Esquive humain : un humain, c'est quoi ?

Jordmundgand

La pauvre Jordi n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis déjà bien longtemps. On ne donnera donc pas ses caractéristiques puisqu'une malheureuse grippe pourrait la tuer. Quelques balles de Desert Eagle bien placées aussi. Quant à sa capacité de déplacement, on peut dire sans crainte d'exagérer qu'elle a vraiment besoin d'un fauteuil roulant. Mais il n'y en a pas à sa taille... Sinon, pour chiffrer la chose, disons qu'un déplacement de 10 mètres par heure est un grand maximum.

Wenceslas

La base de caractéristique de Wenceslas est de 0. Lors de leur conception, les récolteurs ont été diminués physiquement beaucoup plus que leurs frères gardiens. En revanche, ils ont conservé tout leur potentiel magique.

A ses capacités draconiques, il faut aussi rajouter ses compétences druidiques puisqu'à l'heure actuelle Wenceslas est le plus puissant druide que compte la planète. Il est aussi totalement accordé à la mana ambiante qui bien évidemment ne le considère plus comme un parasite mais comme une excroissance dotée de libre arbitre. Ou presque puisque l'intellect de Wenceslas a fusionné avec la psychosphère. Il est donc vraiment ce qui s'approche le plus de l'intelligence incarnée de la mana terrestre. Qui pour le coup a pris quelques points de QI.

L'apparence

Il y a eu plusieurs Wenceslas au fil des siècles. Certaines mauvaises langues diraient que cela est sans doute dû à quelques gènes hydres qui lui ont été inoculés mais ce sont des mauvaises langues et il vaut mieux les laisser parler. On rappellera juste que les gènes hydres n'ont été inoculés que dans les années 90 et qu'avant cela il était déjà pas mal atteint.

Pendant des siècles, il a vécu sa vie de récolteur secret, faisant de temps en temps un petit réceptacle de ci de là, changeant d'apparence quand il se rendait d'une cour à l'autre et profitant de ce qu'il sentait bien être ses derniers siècles.

Lorsque ses frères sont venus vers lui pour lui proposer de le soigner, il n'était plus que l'ombre de lui-même, réussissant péniblement à passer d'une forme humaine à une forme draconique une fois par jour et atteint de diverses maladies qui le rendaient impotent.

Après une première étape, nombre d'entre elles furent éliminées et il avait enfin retrouvé une forme digne du dragon qu'il est. Le progrès était déjà impressionnant puisqu'il signifiait que Quetzalcoatl et Ancyte étaient maintenant capables de soigner les affections dont souffraient les récolteurs par un mélange de magie et de technologie mais il ne reste plus beaucoup de récolteurs à la surface de la planète (ou presque). Midgard tuerait père et mère pour en être capable.

Mais il tuerait père et mère pour bien d'autres raisons...

Ancyte avait enfin vaincu son complexe de culpabilité. Le seul problème est qu'il n'y avait plus de récolteurs et que donc tout cela n'est pas très utile. Alors il réussit à convaincre Wenceslas d'aller plus loin et de servir de cobaye pour guérir tous les dragons. En fait de guérison, il savait bien qu'il n'obtiendrait pas mieux qu'une suppression des défauts trop importants mais ça lui convenait déjà bien. Le mythe de la race draconique pure, très peu pour lui !

Cependant, même si Wenceslas était désormais débarrassé des tares génétiques créées par ses parents, l'inoculation de gènes hydre eu des effets indésirables.

Il était devenu fou...

Mais on ne peut pas tout avoir, n'est-ce pas ?

Pendant toute la période qui a séparé cette guérison de l'explosion de la poche de mana, on pouvait le rencontrer du côté des îles [Kouriles](#), protégé par une famille de dragons

blancs qui, ironie du sort, l'avait recueilli en le prenant pour un pauvre dragon débous-solé et inoffensif. Il avait alors l'apparence d'un SDF d'une quarantaine d'année, le regard dans le vague et les idées au même endroit.

Depuis les intermèdes amazoniens et vaticaniens (ça se dit ça ?), Wenceslas n'est plus vraiment en odeur de sainteté (décidemment, on n'en sort pas) et le rencontrer alors que l'on est un être magique ou, pire, un dragon peut amener à une fin brutale.

A l'heure actuelle, Wenceslas ne voyage plus par des moyens conventionnels (avions, voiture, bicyclette...) ni sous sa forme naturelle, il ne fait plus que se téléporter.

Bon, évidemment, pour ça il a besoin de nexus et de ley lines mais son boulot est de les retrouver, les cartographier et les remettre en état. Il forme aussi des druides dès qu'il repère quelqu'un qui a le potentiel nécessaire.

Même s'il est capable de faits incroyables pour le commun des mortels, son apparence est on ne peut plus banale. Et ce quel que soit l'endroit où il se trouve. Il est toujours dans la moyenne de la population. Que ce soit au niveau corpulence, vestimentaire, de la démarche ou courtoisie, il est tout ce qu'il y a de plus anodin.

Mais croyez vous vraiment que Ancyte laissera tomber sa proie et ne cherchera pas à améliorer son œuvre pour guérir tous les dragons ? On trouve ainsi assez souvent des Aurores dans le sillage de Wenceslas. Et le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils savent

se faire discrets.

Caractéristiques

Agilité 3, perception 5, précision 4, force 3

Pouvoirs innés

Carapace 2, Griffes 5, Mâchoire 5, Queue 4, Ailes 4, Peur 10, Magie draconique 10, Magie alchimique 6, Polymorphie, Camouflage (tous) 10, Sens accru (perception de la mana), Vol 6

Réserve de mana 500 pts renouvelables entièrement en une journée.

Capacité d'attaque

Forme dragon base : 9, dommages 3

Griffes : 14, dommages 8

Gueule : 14, dommages 8

Queue : 13, dommages 7

Ailes : 16, dommages 12

Forme humaine : 5, dommages 3

Polymorphie partielle : Griffes : 7, dommages 7

Gueule : 7, dommages 7

Queue : 6, dommages 6

Défense

Protection aux dommages : 2

Esquive dragon : 9

Esquive humain : 7

LES GRANDS PÈRES ET LEURS GESTALTS

A l'heure actuelle, seuls deux grands pères sont connus pour avoir un gestalt. Ca ne veut pas dire qu'aucun autre n'en a ou n'en aura mais c'est tout de même peu probable au vu de leurs caractères.

Wiesärek

Avoir Wiesarek comme dragon d'un gestalt est une chance incroyable pour le développement des êtres magiques qui le compose. Et il semblerait que son gestalt soit très nombreux. Au point que personne n'arrive à faire un décompte précis de ces membres.

Mais il y a une raison à ça. Une raison qu'il fait tout pour cacher tellement l'avantage qu'elle lui apporte est grand.

Le gestalt de Wiesarek ne comporte qu'un membre.

Attention, pas n'importe quel membre puisqu'il s'agit du seul membre connu de sa race. C'est un Doppelganger !

Et encore, quand on dit connu, c'est uniquement de Wiesarek. Pour tous les autres dragons et êtres magiques, cette race n'existe pas, n'a jamais existé ou a été éradiquée il y a longtemps.

A l'heure actuelle, seul Wiesärek se rappelle du vrai nom de son comparse, il est lui-même dans un tel état psychologique que son ancienne vie a disparue. Et ce n'est pas pour rien que Wiesarek paraît parfois faible, c'est que son doppelganger prend régulièrement sa place quand la situation devient trop dangereuse.

La situation est arrivée très régulièrement depuis que Wiesarek a pris le parti des êtres magiques pendant la Guerre. Ils donnaient souvent des rendez-vous dans une forêt, le doppelganger allait au devant des gens à rencontrer et Wiesarek était très proche et soufflait les réponses par télépathie.

Cette "ruse" aillant bien marché jusque là, ils l'utilisent le plus possible tout en gardant un appui feu pour pouvoir sortir le doppelganger de situations délicates. Cependant, ce ne sera jamais utilisé avec l'un des treize

puisque'ils feraient immédiatement la différence entre un être magique et un grand dragon.

Doppelganger

Pays d'origine : europe du nord

Autres appellations : changelin.

Description : Ces êtres sont très rares. En liberté, ils vivent en famille et sont plutôt cavernicoles. Ils recherchent la proximité des humains. Ils sont de forme humanoïde. Ils aiment s'introduire dans des familles en prenant la place d'un des membres pour pouvoir ensuite les détruire. Anthropophages, ils aiment particulièrement les bébés.



Caractère : De base, ils n'aiment pas prendre de risque et fuient plutôt les combats s'ils ne bénéficient pas de la surprise. Ils ont un fort sens de la famille et sont protecteurs envers leurs enfants. Quand ils sont en société, si dans le coin une personne a une forte personnalité, ils sont plutôt effacés, calquant leur caractère et leurs actions sur cette personne. Ils ont naturellement tendance à "copier" leur modèle. En revanche, s'ils sont en position de force, ils retrouvent leur caractère sadique. Si une personnalité forte les domine, ils travailleront pour elle et auront tendance à lui obéir. En fait, ils sont assez serviles.

Laissés à eux-mêmes, rien ne leur fait plus plaisir que de générer le chaos. De préférence un chaos destructeur qui fera souffrir un maximum d'humains. Ils n'aiment pas les humains...

Pouvoirs innés :

- Phase de la transformation : Imitation 4¹, Compétence(Maquillage) 3², Vol de compétence 2³, invisibilité 1.
- Pouvoir unique(Empathie) : ce pouvoir permet à un doppelganger de plus moins lire dans l'esprit de ses interlocuteurs et de donner la réponse attendue à une question. Attention plus le pouvoir sera puissant, plus la réponse pourra être précise. A la limite, avant même de répondre, le doppelganger ne saura pas lui-même ce qu'il dira, c'est une sorte d'instinct.

Par exemple : Comment va ta soeur ? le doppelganger répondra ; "Bien" si son modèle possède effectivement une soeur... et "De quoi tu parles ?" si le modèle ne possède pas de soeur.

A un niveau plus élevé le doppelganger saura si en plus la soeur se porte bien ou pas. si ça fait longtemps que le model ne l'a vue... etc "tu te souviens de la bataille de machin".... oui, très bien, qu'est-ce qu'on en a bavé... En gros pour chaque phase, il est capable de rajouter un détail. par exemple : pour la bataille, dans l'ordre des phases ça va donner en réponse :

- "oui, je me souviens."
- puis "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé",
- puis, "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé. Je ne peux plus voir une vallée en peinture".
- puis, "oui, je me souviens, qu'est-ce qu'on en a bavé. Je ne peux plus voir une vallée en peinture. Enfin, on a gagné..."

Sachant que pour le modèle, la bataille s'était déroulée de façon difficile, dans une vallée encaissée et qu'il avait gagné.

Pour la sœur, ça donnerait : "Bien. Je ne l'ai pas vue depuis longtemps. Ces gosses doivent être grands maintenant. Elle est toujours conne comme un manche à balai."

En revanche, il est incapable de connaître les détails. Si que son modèle connaît la combinaison d'un coffre, lui non.

Phase d'Identité : métamorphose 1. Ce pouvoir permet de prendre l'apparence d'une personne avec qui le doppelganger a eu un contact peau à peau, et seulement si la personne est vivante ou vient juste de mourir. La forme ne peut être qu'humanoïde...et d'une taille proche de l'humain. Il ne pourra prendre par exemple la taille d'un géant sous sa vraie forme. Ni d'un pixie...En revanche, un minotaure c'est possible. Il prendra non seulement l'apparence, mais aussi les caractéristiques physiques n'ayant aucun rapport avec la magie (donc, on ne compte pas

1. Le pouvoir d'imitation : il permet de prendre les tics de la personne imitée, la voix, la démarche, la manière d'être. En général, il lui faut à peu près une heure d'observation... mais ça peut être moins si les trucs sont flagrants (par exemple, en dix minutes, il va pouvoir imiter notre président Sarkozy)...ou plus, si rien n'est marquant. Le niveau de pouvoir est un malus à qui veut voir une différence avec le modèle (en général, si on se met à observer le doppelganger et à se poser des questions sur son identité, on fait un jet sous perception plus éventuellement un métier d'acteur ou autre approprié, avec un malus égal au niveau d'Imitation pour se rendre compte des "bugs" dans l'Imitation.

2. le pouvoir de maquillage, c'est la capacité à se grimer (ou à grimer quelqu'un) pour ressembler à quelqu'un. Pour découvrir les défauts du maquillage, à la base c'est un jet d'opposition contre le maquillage (pour rappel, ça donne la compétence au niveau expert de base, et ça fonctionne avec la caractéristique perception). Après, bien sûr, plus le modèle est éloigné plus il est facile de découvrir les failles du maquillage (un petit brun obèse, aura du mal à se faire passer pour une grande blonde anorexique)

3. vol de compétence : pour cela, le doppelganger doit avoir eu un contact de peau à peau avec un modèle. Le doppelganger acquiert ensuite la meilleure compétence, métier, hobby de sa cible au même niveau qu'elle. Et cela uniquement pour la durée de l'imitation. S'il quitte son "rôle" le doppelganger perd cette compétence. Il peut voler autant de compétence, hobby, métier à sa cible que son niveau de pouvoir... donc au max 2. Par exemple, s'il prend le rôle d'un pilote de ligne, il doit toucher un pilote, jouer un rôle de pilote...et il saura piloter un avion de ligne. Si ensuite, il endosse le rôle d'un peintre, il perdra sa capacité à piloter, mais il saura peindre.

les pouvoirs de majorations, les sortilèges...) avec une limitation à 8.

Par exemple, s'il imite la forme humaine d'un père dragon qui à 8 en force naturellement (sans majoration), il aura 8 en force, mais il n'aura pas la carapace, ni la capacité de métamorphose partielle ou draconique du dragon. En revanche, s'il imite la forme humaine d'une wyvern, il ne bénéficie par de sa majoration de force.

La vitesse de métamorphose fonctionne comme la polymorphie des dragons. La durée est d'un jour au niveau 1. De plus, le doppelganger ne peut prendre une forme que si le contact avec le modèle date d'il y a moins d'une semaine. Le changement est complet, empreinte palmaire, rétinienne, l'odeur...etc En fait, seul une analyse ADN permet de faire la différence. Ou alors, si le perso est masculin et qu'il copie une femme, une simple radio suffit pour voir les incohérences internes (et vice versa).

Petite précision, il peut prendre autant de forme que de personnes qu'il a touché dans la semaine. Il est limité sur la durée, pas sur le nombre.

Phase Nature : métamorphose 2. Ce n'est qu'une augmentation du niveau 1. Le doppelganger peut tenir une forme pendant un mois. En revanche, la nécessité du contact reste à une semaine. C'est d'ailleurs pour cette raison que quand il doit garder une forme plus d'un mois, au lieu de tuer son modèle, il l'enlève et le cache pour pouvoir reprendre sa forme au-delà du mois écoulé.

Phase Légende : métamorphose 3. Le doppelganger peut tenir une forme indéfiniment. La limitation d'une semaine pour le contact est maintenue. S'il quitte une forme, il ne peut la reprendre que si son contact avec le modèle date d'il y a moins d'une semaine.

Milieu Naturel : cavernes

Apparence : 3

La forme naturelle est celle d'un homme sans visage, la bouche réduite à une sorte de trou sans lèvres, un trou à la place du nez, sans cheveux, à la peau blanche. Il passe parfaitement pour un humain si on ne voit pas son visage. De manière amusante, c'est une des rares races qui ne tire aucun bénéfice de sa forme naturelle. Et qui ne l'apprécie pas plus que ça d'ailleurs.

Echelle : Normale

Ancyte

Ancyte aime les humains et les êtres magiques. Et il s'est très vite entouré des meilleurs d'entre eux. Enfin ça c'est la version officielle.

Le gestalt d'Ancyte est constitué d'êtres originaires de sa sphère d'influence. Au sens large.

On y retrouve donc principalement des êtres d'origine méditerranéenne : un minotaure, une sphinx et une harpie.

Je vous vois hausser les sourcils. Effectivement, ce ne sont pas des créatures réputées pour être très pacifiques ni flower power. Si leur existence en tant que gestalt est connu, leur nature ne l'est pas. Même les renseignements concernant leurs noms, photos et adresses sont très difficiles à avoir (sauf peut être de quelques familles asiatiques dont les Yeux auraient survécu).

Il faut dire qu'ils font tout pour protéger leur anonymat qui leur permet de coordonner certaines actions des Aurores ou de monter quelques actions que la politique officielle d'Ancyte réprouve.

EPILOGUE

Chère famille, je suis Tshuapa.

Je ne m'étendrais pas sur moi-même, j'imagine que chacun me connaît. Je vous informe donc par la présente de ma nomination à la tête du Conseil, avec l'accord de mes frères.

Si j'écris ce texte, c'est pour vous expliquer ma vision du monde, les projets de notre famille et le sens dans lequel je souhaiterais que nous travaillions tous ensemble.

En premier lieu, vous êtes certes nos enfants et nos petits-enfants, mais vous devenez grands. Aussi, j'attends de vous une certaine autonomie. Le Conseil n'est ni là pour gérer vos petits problèmes personnels, ni pour vous tenir la main.

De la même façon, vous êtes nos enfants, de grands enfants maintenant, et je trouve normal que vous souhaitiez voler de vos propres ailes, loin du regard de vos parents... tant que vous continuez à respecter nos traditions ancestrales et le secret de notre existence.

Il se peut que parfois vous ne soyez pas en accord avec les décisions et les demandes du Conseil. Aussi, si vous ne souhaitez pas travailler pour le Conseil, n'hésitez pas à le dire. Je trouve cela normal. J'attends de vous la plus entière franchise, sans avoir peur de me vexer.

Il y a quelques sujets sur lesquels le Conseil demandera votre aide. Ne vous inquiétez pas, ces affaires concernent l'ensemble des familles et prédominent donc sur les intérêts individuels de chacun, ce qui est la raison de l'existence du Conseil d'ailleurs.

Comprenez que le projet de Résurrection de la Mère, la récolte de Mana et la destruction des alchimistes humains sont pour nous prioritaires. Votre aide sera appréciée, mais pas obligatoire. Je considère que vous êtes nos partenaires, pas nos esclaves. Je préfère très nettement travailler avec des incompetents volontaires plutôt qu'avec des compétents grognons.

En revanche, toute action volontaire risquant de contrarier l'un de ces projets sera durement réprimandée.

Mais ne me jugez pas trop sévèrement...

Je sais qu'il existe à l'heure actuelle ce qu'on appelle des Rebelles. Sachez que pour moi, c'est une notion absurde, vous menez votre vie comme vous l'entendez, tant que cela n'interfère pas avec les projets précédemment cités. Plus particulièrement, en cas de souci au sein de votre famille, le Conseil ne sera plus partie prenante. Je laisse aux bons soins de chaque famille les méthodes pour trouver un arrangement sans avoir à déranger le Conseil. Si vous êtes à l'heure actuelle considérés comme Rebelle, sachez que si vous venez proposer votre aide dans le cadre de la réalisation des projets du Conseil, vous serez accueillis et passerez sous la protection du Conseil.

Je sais aussi, et bien que cela me fasse du mal de l'admettre, que certains d'entre-vous travaillent secrètement avec des alchimistes humains. Vous avez quinze jours pour venir faire acte de contrition. Passé ce délai, tout dragon dont il sera fait preuve de ses liens avec les alchimistes humains sera pourchassé et abattu sans pitié. A l'inverse, si vous rejoignez notre grande famille et dénoncez vos anciens partenaires alchimistes humains, vos actions passées seront oubliées et la famille vous pardonnera. Et, qui plus est, vos compétences techniques seront fortement appréciées dans le cadre des projets du Conseil.

Voici les grandes lignes de mes intentions. Ceux qui me connaissent personnellement pourront vous le dire : je fais ce que je dis, et je dis ce que je fais.

Ma chère famille, je vous souhaite une bonne journée, dans la joie d'une famille heureuse et unie, dans le respect de nos traditions et du secret de notre existence.

ps : Vous trouverez des explications plus précises des différents sujets abordés dans cette lettre sur The Claw (cf. les petits liens en bleu tout en bas de la page), ainsi que les différents moyens pour les "Rebelles et Alchimistes" de nous contacter (cf. les petits liens rouges en bas de la page).