

LA VÉRITÉ EST ICI



Les dragons sont immortels. Bon, ça c'est la théorie. En fait, leur énergie ne cesse de décroître et ils ont besoin de se recharger de temps en temps. Heureusement pour eux, cette déper-

dition d'énergie est très lente, un dragon peu vivre plusieurs millions d'années avant d'épuiser totalement ses réserves. Malheureusement, l'énergie qui les anime est très rare et très difficile à obtenir.

Les dragons ne sont pas des êtres sociaux.

C'est indéniable. Le simple fait de vivre en communauté représente une menace pour eux, du fait de la rareté de l'énergie qu'ils convoitent, la mana. C'est pourquoi ils s'évitent le plus souvent, parcourant l'espace intersidéral en solitaire à la recherche de mondes producteurs de mana à piller. Bien sûr, ces voyages les fatiguent et affectent leurs réserves de mana, ce qui transforme la vie de ces créatures en perpétuelle fuite en avant. Ils brûlent leur mana en traversées millénaires dans l'espoir de découvrir de nouveaux gisements, tentant d'équilibrer leur consommation d'énergie et les gains de leurs mises à sac mondiales.

Les dragons sont peu nombreux.

La pénurie de Mana dans l'univers, ou du moins leur incapacité à la trouver facilement, pousse les dragons à réfréner leurs instincts de reproduction. Le massacre de parents par leurs enfants afin de se repaître de leur mana est une occurrence suffisamment

courante pour inciter les dragons à la prudence. Pourtant, la coutume veut que les dragons s'apparient et qu'ils se restent fidèles durant toute leur existence. C'est cependant plus un contrat commercial né d'une nécessité que l'expression d'un amour éternel. La femelle collecte la mana d'un monde tandis que le mâle en cherche un autre. Quand il revient de sa quête, la mana est partagée entre eux et la femelle est emmenée par le mâle vers le monde suivant. Il arrive que le couple intervertisse les rôles car une routine de plusieurs millions d'années peu devenir ennuyeuse à la longue.

Bon, là aussi, c'est la théorie. En effet, il y a autant d'exceptions que de dragons. Le couple qui a découvert notre planète en est un flagrant exemple.

Les créateurs

Récolter la mana d'une planète est une opération complexe et délicate. Ce n'est pas aussi facile que de boire l'eau d'une rivière. C'est plutôt comparable à tenter de boire l'eau du circuit de refroidissement d'une centrale nucléaire en fonctionnement. Les dragons scient en effet la branche sur laquelle ils sont assis quand ils absorbent la mana d'une planète. S'ils en prélèvent trop et trop rapidement, la planète perd toute cohésion et s'effondre sur elle-même dans une réaction en chaîne magique qui, la plupart du temps, emporte les dragons avec elle.

La mana est un constituant universel de chaque être et de chaque objet. Cependant, seuls les mondes riches en

mana peuvent supporter l'appétit vampirique des dragons pendant un temps suffisamment long... pour leur permettre de s'éloigner avant son effondrement. En effet, un monde "riche" en mana est simplement un monde qui en a besoin d'une plus grande quantité pour maintenir sa cohésion. Quelle que soit la quantité de mana que les dragons prélèvent, si elle est importante, leur départ causera un cataclysme irréversible. Découvrir le seuil de prélèvement à ne pas dépasser pour ne pas provoquer la destruction immédiate d'un monde donné demande une grande expérience.

La méthode employée par notre couple est des plus originales. Au lieu de prélever en une fois une grosse "masse" de mana, ce qui représente un risque important, la femelle s'en empare petit à petit. Elle soustrait à l'influence du monde des parcelles de mana, les faisant disparaître en les "figeant" dans des réceptacles appropriés. Elle peut ainsi juger de l'effet de ses ponctions en continu et peut diminuer son rythme si le monde montre quelques faiblesses magiques, le temps qu'un équilibre soit de nouveau atteint. [Comme on l'a vu dans les règles et dans le supplément "Technologie", la production de Mana est un phénomène autocatalytique. Schématiquement, si une quantité suffisante de Mana se trouve à un endroit, elle en génère automatiquement et spontanément.]

Quand la femelle, que nous appelleront dorénavant Mæra puisque c'est son nom, débarque sur un monde abritant une vie intelligente, sa tâche devient beaucoup plus aisée. Les réceptacles de Mana sont en effets très complexes à créer et requièrent une importante dépense d'énergie, à peu près autant que la quantité de Mana qu'ils peuvent contenir. Cela signifie que Mæra ne capture que la moitié de la

Mana qu'elle consomme, ce qui n'est pas un bon rendement et ralentit grandement son travail. Or, les espèces intelligentes se sont toujours montrées remarquablement aptes à la fabrication de réceptacles à mana et ce sans en consommer elles-mêmes. Elles se servent de rituels magiques appelés "artisanats" ou "arts" qui créent des objets fonctionnant comme des pièges à mana. Le plus beau est que, quelle que soit la quantité d'objets créés, le monde semble toujours en mesure de fournir la mana pour les remplir sans en pâtir. En contrepartie, il existe une borne supérieure à la quantité d'objets d'arts pouvant être créés dans une période donnée. Cette quantité est indépendante de la taille de la population et est limitée par des mécanismes régulateurs appelés "cultures" et "modes". Ils ont pour effet d'uniformiser les œuvres d'art créées alors que, du fait de la loi magique de la similarité (employée par exemple dans les envoûtements), chaque réceptacle doit avoir des caractéristiques uniques. Si ce n'est pas le cas, la mana se répartit équitablement entre tous les exemplaires similaires d'un objet donné. C'est pourquoi les objets d'art, correspondant à des modèles rares voire uniques, et les objets anciens, seuls rescapés de leur type, sont plus chargés en mana et donc plus précieux pour les dragons. Une fois l'objet en possession du dragon, celui-ci peut figer la Mana dans l'objet à l'aide d'un rituel particulier pour qu'elle ne réagisse plus avec son environnement et ne soit libérée que par la volonté de son possesseur (ou, bien sûr, à la destruction de l'objet).

Cette technique et les rituels associés ont été enseignés par Mæra à ses enfants. En effet, désireuse d'optimiser sa collecte, Mæra devait s'assurer un

contrôle suffisant sur les civilisations d'espèces créatrices de réceptacles à venir. Pour ce faire, elle et son compagnon engendrèrent afin que leurs enfants se mêlent aux créateurs et leur soustraient leurs biens.

Le meurtre

Les enfants étaient une nécessité. En effet, les dragons étant des êtres ne comptant que sur la mana pour accomplir leurs buts sont quasiment incapables de créer. Il leur fallait donc suffisamment d'agents parmi les créateurs pour couvrir l'ensemble de la planète de leur influence. De toute façon, les dragons étaient trop vieux pour trouver amusant de comprendre et de contrôler des races mortelles. Autant laisser cela à des jeunots qui accompliraient d'ailleurs cette tâche avec bien plus d'efficacité.

Velkhan, le dragon céleste, et Mæra eurent donc une trentaine d'enfants. Treize d'entre eux furent chargés de veiller sur leur mère après le départ de Velkhan, tandis qu'elle superviserait la collecte. Les autres commencèrent à capturer la mana par petites doses en attendant la venue des créateurs.

Comme on l'a vu précédemment, engendrer est, pour un dragon, un acte dangereux. Mais mettre au monde trente enfants, c'est carrément suicidaire. Mæra et Velkhan en avait bien conscience. Ils ne pouvaient se permettre de devoir faire face à une trentaine de rejetons affamés en mana quand le moment serait venu de quitter cette planète avec leur butin. Il fallait donc se prémunir contre une telle éventualité. Une fois les œufs pondus, les dragons altérèrent magiquement les structures génétiques de leurs enfants afin d'en réduire la puissance, de ralentir leur croissance et de les rendre mortels. Ceux qui avaient été choisis pour recevoir

le secret des rituels de manipulation de la mana furent encore plus affaiblis que les autres, au cas où... L'effet de cette altération fut beaucoup plus important que prévu, ce qui explique que les dragons collecteurs furent décimés par la Grande Peste, maladie à laquelle ils avaient, par hasard, été rendus particulièrement sensibles.

Mais ne précipitons pas les choses. Une fois Velkhan parti en quête d'une nouvelle planète, la routine s'installa sur la Terre. Les collecteurs collectaient, les protecteurs protégeaient et, en dépit d'elle-même, Mæra pouponnait. Il lui semblait incroyable d'éprouver des sentiments maternels à l'égard de ses enfants destinés au trépas. C'était pourtant le cas. C'est sans doute le remords et le besoin d'engendrer un véritable enfant qui la poussèrent dans les bras de Bokor. Bokor était un autre dragon de ses amis qu'elle appela à travers l'espace pour qu'il la rejoigne sur Terre. Tant de règles avaient déjà été bafouées que le cocuage et la trahison de Velkhan ne représentaient plus des tabous pour Mæra. Elle proposa à Bokor de devenir sa compagne et la mère de son enfant. Sa dot s'élevait à la moitié de la mana contenue sur cette planète. Pratique, Bokor accepta et c'est ainsi que Vorok vit le jour.

Mæra eut bien du mal à cacher sa liaison à ses fils, d'autant que la naissance de Vorok, un dragon physiquement si différent de ses demi-frères, était difficile à expliquer. Elle réussit à calmer les esprits de la plupart de ses enfants à l'exception de Vermithrax et de Toungouska. Jeune, Vermithrax ne cessait de quémander à ses parents des histoires sur ses ancêtres, sur la civilisation des dragons et leurs coutumes. Petit à petit, il avait décidé de devenir le parangon des vertus draconiques,

vertus qu'il idéalisait grandement. Une fois auto-érigé en gardien de la tradition, il ne pouvait laisser impunie la trahison de sa mère.

Toungouska, lui, avait une autre raison d'en vouloir à Mæra. Doutant de sa fidélité, Velkhan avait spécifiquement chargé le dragon blanc de surveiller sa mère afin de le prévenir si elle venait à s'allier avec un autre dragon. Même s'ils bouillaient de rage, Vermithrax et Toungouska ne se sentaient pas de taille à affronter leur mère à eux deux. De plus, ils n'osaient pas tenter de rallier certains de leurs frères à leur projet de peur qu'ils n'aillent prévenir Mæra. C'est le plus doux et le plus modéré de leurs frères qui les aida à passer à l'action.

Ancyte aima les êtres vivants originaires de la Terre dès qu'il les vit. Il apprit à les connaître et à les comprendre. Cette intérêt qu'il portait aux choses de la vie l'amena à se poser une question évidente qu'aucun de ses frères n'avait jamais envisagée. Dans la nature, les enfants ressemblaient à leurs parents, à l'identique. Alors pourquoi lui et ses frères étaient-ils tous différents. Il posa la question à sa mère qui l'éluda. Le seul qui lui prêta une oreille attentive fut Quetzacoatl. Malgré sa mission, il fréquentait beaucoup les dragons collecteurs et se passionnait pour l'étude de la mana et des rituels magiques. Il en apprit suffisamment à Ancyte pour que ce dernier comprenne le terrible tour qu'on leur avait joué. Les altérations génétiques qu'ils avaient subies, qui les avaient rendus si vulnérables, avaient provoqué ces étranges mutations. Il ne fallut pas longtemps pour qu'Ancyte rejoigne les deux autres dragons en colère. Tout trois se mirent alors à préparer l'assassinat de leur mère. Vermithrax voulait également

éliminer Vorok, mais Ancyte l'en dissuada. Il avait en effet des plans pour le petit bâtard.

Le complot des conjurés était sans faille. L'attaque prit Mæra totalement par surprise et ils eurent bien vite le dessus. Bien sûr, ils échouèrent.

Il faut plus que trois dragonnets d'à peine quelques millions d'années pour vaincre un dragon vieux comme le temps. Mæra fut cependant gravement blessée dans la bataille et ne dut sa survie qu'à sa ruse et à la puissance de ses sortilèges. Alors que le combat faisait rage, que les crocs et les griffes lacéraient les ailes et les écailles, que les souffles enfumaient l'air et que les corps pesants faisaient voler la poussière, Mæra prit magiquement l'apparence de Toungouska et donna la sienne au dragon blanc. Comme elle avait également pris soin de lui paralyser les cordes vocales, il ne put rien faire quand elle se jeta sur lui, aidée de Vermithrax et d'Ancyte. Le combat s'acheva alors rapidement et Toungouska périt sous les coups de ses frères et de sa mère. Les survivants firent rapidement disparaître la dépouille de leur victime et dissimulèrent de leur mieux leurs blessures. Vermithrax et Ancyte préféraient cacher la vérité à leurs frères avant de connaître leurs sentiments sur la trahison de leurs parents.

Le long sommeil

Lorsque la disparition de la mère devint évidente, les dragons se mirent à se soupçonner les uns les autres. Se rendant compte qu'aucun argument ne pourrait calmer leurs frères, du moins pour l'instant, Vermithrax et Ancyte décidèrent de garder le silence, ce qui arrangeait bien Mæra.

Dégoûté par l'ambiance qui régnait dans la famille, Midgard, qui vivait déjà en reclus, s'exila sous la terre. Rares

sont les grands-pères qui se souviennent même de son existence aujourd'hui. Certains pensent même qu'il devait faire partie du complot et qu'il est mort sous les griffes de leur mère.

Les treize dragons restants conclurent qu'il valait mieux se séparer et dormir jusqu'au retour de Velkhan. Nul doute qu'il serait capable de tout arranger une fois la mana de la planète collectée. C'est du moins la version officielle de cette dernière réunion. En fait, si une majorité de dragons avaient réellement l'intention de dormir si longtemps, tous n'étaient pas de cet avis.

Vorok, Gwellarion, Jichin, Gupta, Athabaska, Tshuapa et Anaphi dormirent bien pendant cette période. Certains d'entre eux s'éveillèrent par instants, suffisamment longtemps pour imprimer leur marque sur une époque donnée avant de replonger dans le sommeil.

Le sommeil de Vermithrax fut lui bien agité et il se releva souvent. A chaque fois, il essayait de convaincre les dragons collecteurs de s'allier à lui contre Velkhan, mais sans succès. Il commença alors à subtiliser des réceptacles à mana en prévision du grand combat qui s'annonçait.

Nauru plongea dans les flots et créa son empire sous-marin. En dépit des consignes de ses parents et bien avant la proposition de Jichin, il eut des enfants qui peuplèrent toutes les mers et tous les océans. Le second dragon à se reproduire précocement, et à ne pas fermer l'œil, fut Wiesärek. Lui et ses fils copulèrent tant et si bien que leurs gènes se diluèrent durant des milliers de générations. C'est le caractère magique de ces gènes que l'on retrouve chez les êtres magiques. Ces derniers sont donc tous les descendants du dragon féérique, ce qui explique sans doute l'attention que Wiesärek leur porte.

Les dragons féériques sont sans conteste les dragons les plus nombreux sur Terre. Même si l'on ne compte que les fils et les petits-fils de Wiesärek, ils sont déjà cent fois plus nombreux que tous les autres. Heureusement pour leurs frères et cousins, les caractères draconiques se dissipent rapidement pour donner des êtres magiques au bout de quelques générations. Sinon, les autres grands-pères devraient tous se soumettre à la volonté de Wiesärek, ce qu'aucun d'entre eux ne ferait de bon gré. C'est pour cette raison que le dragon féérique a gardé l'importance de sa descendance secrète, de peur d'affoler ses frères. [C'est cette information que Fred avait découverte dans le scénario A10 - Gleipnir. Cette profusion de dragons féériques à travers les âges explique aussi où les technomanciens et les alchimistes se procuraient leurs organes de dragons avant que les autres dragons ne se mettent à se reproduire.]

Quetzacoatl passa tout ce temps à améliorer sa connaissance de la magie. Il devint d'autant plus un expert qu'il se lia d'amitié avec Wenceslas, un des dragons collecteurs, qui lui apprit les rituels secrets. Même si Wenceslas était génétiquement plus apte à manipuler la mana, la puissance magique de Quetzacoatl dépassa de loin les limitations que Mæra et Velkhan pensaient avoir établies.

Ancyte, se rendant compte que son salut et celui de ses frères les moins bornés ne pourrait passer que par une lutte ouverte contre son père prépara l'avenir. Quand l'homme apparut, il devint évident au dragon doré que cette espèce inventive pouvait devenir une arme redoutable contre Velkhan. Il se mit donc à la protéger, à la cajoler et à se mettre dans ses bonnes grâces pour que, le moment venu, il puisse en

manipuler l'opinion et s'en servir contre son père. Plus tard, Anaphi parvint à la même conclusion, même si le pouvoir lui fit tourner un peu la tête. Après qu'il eut mis Quetzacoatl dans la confiance, Ancyte et le serpent à plume étaient les seuls dépositaires du terrible secret de la malédiction des dragons terrestres. Tous deux travaillèrent longuement à trouver un remède à leur dégénérescence chronique. C'est en étudiant, à son insu, la structure génétique de Vorok, apparemment le seul dragon "pur" sur Terre, qu'ils parvinrent à identifier les gènes affectés dans leurs propres organismes. Wenceslas, qui dépérissait et n'était maintenu en vie que par les sortilèges de Quetzacoatl, accepta de servir de cobaye pour une expérience de réengineering génétique. L'objet de cette opération était d'échanger magiquement tous les gènes affectés par une copie des gènes sains trouvés chez Vorok. L'opération fut un succès, car la santé de Wenceslas s'améliora rapidement et ses pouvoirs augmentèrent. Cependant, les étranges changements dans son comportement dissuadèrent Quetzacoatl et Ancyte de tenter l'expérience sur eux-mêmes.

Pendant ce temps Mæra, sous l'apparence de Toungouska, se reposait en soignant ses blessures. Totalement inadaptées à la vie sociale, elle se retira dans un endroit isolé et refusa le contact avec les autres êtres vivants. Ceci explique comment elle put cacher qu'elle pondait des œufs quand les dragons se mirent à se reproduire. Il est bon de noter que tous les dragons blancs ont une génération de moins que leurs cousins/neveux et que, à âge égal, ils sont destinés à être beaucoup plus puissants que les autres puisque Mæra ne les a pas modifiés génétiquement. Heureusement, les différences ne seront

réellement significatives que dans quelques dizaines d'années... s'ils survivent jusque là.

Aujourd'hui

A la lumière de toutes ces nouvelles informations, il serait bon de décrire les forces en présence dans les différents camps de ce conflit mondial.

Velkhan

D'un côté, nous avons Velkhan. Durant ces dernières années, grâce à ses investigations et à l'aide de ses nouveau-nés, il s'est assuré qu'il pouvait compter sur une bonne part de ses enfants et de leurs progénitures. Ses alliés sont Gwellarion, Jichin, Gupta et Tshuapa. Ceux-ci n'ont rien voulu entendre des discours d'Ancyte et de Quetzacoatl et pensent que leur père les amènera sur une nouvelle planète une fois celle-ci pillée. Les plus idéalistes, comme Gupta et Tshuapa, s'imaginent même qu'il les laissera sur Terre pour continuer à s'amuser quand il aura pris les réceptacles. Ils ne comprennent pas l'effet qu'aura sur la planète cette déplétion de mana. Du fait de ses connaissances en matière de magie et, bien sûr, au sujet des dragons, le dragon céleste est devenu l'allié objectif de Kathleen McKeenan dans sa quête d'extermination des dragons.

Kathleen McKeenan est un être magique d'une espèce bien particulière. C'est un démon. Seule la proximité de grandes quantités de mana, dans les locaux de Penta-Physics lui ont permis d'atteindre la phase de transformation sans l'aide d'un dragon. [Démon - Pouvoirs : Peur (une fois par jour), Immunité au feu, Régénération. Pouvoir unique : Contrat, le pouvoir de forcer quelqu'un à respecter les termes d'un contrat, écrit ou verbal, qu'il a accepté.]

En échange de connaissances magiques (telle la technologie du projet “Young Gods”), Kathleen fournit des informations et des agents humains à Velkhan quand celui-ci ne peut faire confiance ni à des nouveau-nés, ni à des dragons pour accomplir sa besogne. Seule Kathleen est au courant de cette alliance contre nature. Elle n’a pas la moindre idée des plans réels de Velkhan.

La résistance draconique

Luttant activement contre leur père, cette coalition est composée des forces de Quetzacoatl, Athabaska, Nauru, Ancyte et Anaphi, quoique ce dernier soit moins impliqué que les autres.

Leur plan est d’attaquer Velkhan sur plusieurs fronts. Avec l’aide de Melrose Pendergast et des ressources technomanciennes, Athabaska est parvenu à fabriquer une arme génétique très efficace contre les nouveau-nés. Le fait que seul Nauru puisse se procurer l’un des composants de ce produit (une algue microscopique) assure les conjurés que cette arme ne sera pas détournée et utilisée contre eux. Ancyte et Anaphi minent les appuis politiques et économiques des dragons alliés à Velkhan. Athabaska a même laissé filtrer quelques informations sur les structures financières de ces dragons (qu’il a glanées en espionnant The CLAW) vers les technomanciens. Kathleen McKeenan dispose en effet d’une puissance financière bien plus importante qu’eux et est plus à même de les affecter.

Quetzacoatl poursuit ses propres plans (voir “Demain”).

Les neutres et les pleutres

Vermithrax n’ose pas trop s’engager dans un camp ou dans l’autre. Il attend de voir qui prendra l’avantage et surtout si Ancyte sera tué. En effet, c’est le seul des assassins de la mère à s’opposer ouvertement à Velkhan. Il pourrait bien

dénoncer les conjurés au moment critique et placer Vermithrax en mauvaise posture. De son côté, Ancyte ne profite pas encore de ce levier avant d’être sûr que Velkhan n’approuverait pas le meurtre de Mæra une fois les circonstances connues.

Midgard a sillonné depuis si longtemps les galeries riches en mana de l’écorce terrestre qu’il pense être en mesure de survivre à un cataclysme magique. Le conflit ne l’intéresse donc pas, d’autant plus qu’il sait que personne n’essayera de venir le chercher dans les profondeurs qu’il affectionne.

Wiesärek n’a jamais été un acteur majeur, mais cela pourrait changer (voir “Demain”).

Mæra

Mæra sait que Velkhan n’est pas stupide et que l’existence de Vorok lui a nécessairement mis la puce à l’oreille. Toujours camouflée, elle a donc fait mine de s’allier à son ex-compagnon afin d’être informée de ses plans.

Le retour de Velkhan l’a prise un peu de court car elle pensait avoir encore le temps d’organiser le déménagement de la planète. Mais Velkhan est revenu bredouille de sa quête et, affaibli, il a d’autant plus besoin de la mana de ce monde. C’est le bon moment pour en finir avec lui, avant qu’il ne puisse puiser de la mana dans un grand nombre de réceptacles.

Mæra peut compter sur les dragons blancs et les hydres (même si elle espère qu’ils seront détruits avec la Terre) ainsi que sur Vorok. Elle a aussi reçu le soutien inattendu de Wenceslas, sans doute rallié à sa cause grâce aux changements induits par ses nouveaux gènes d’hydre. Elle a également prévenu Bokor de l’arrivée de Velkhan, mais ce dernier mettra encore plusieurs mois avant d’atteindre la Terre et lui aussi sera probablement fatigué.

Demain

Quels sont les événements qui vont influencer sur vos parties ? C'est à vous d'en décider. Les acteurs sont en place pour une bataille sans merci dont l'enjeu est la survie, soit de quelques dragons, soit de la Terre.

Le plus déprimant pourrait être que les joueurs n'aient pas vraiment l'occasion de briller dans ce conflit. Certes, il existe de nombreuses façons de les mettre en valeur. Ils peuvent par exemple être dépêchés par Ancyte auprès de Midgard ou de Gupta pour essayer de les faire changer d'avis. Ils peuvent au contraire être engagé par Wenceslas, en pleine crise de schizophrénie, pour qu'ils le convainquent lui-même qu'il fait fausse route. La McKeenan & Dodge peut les envoyer sur tous les fronts pour, par exemple, tenter de s'emparer d'une importante quantité d'armes anti-nouveaux-nés, déjouer des manigances politiques d'Ancyte ou d'Anaphi, éclaircir le mystère de la puissance des composants magiques tirés d'organes d'hydres et de dragons blancs, etc.

Une mission plus ambitieuse encore pourrait être de participer à la formation d'une armée de dragons rebelles (et donc, sûrement, contenant des gestalts) pour s'emparer des réceptacles et les détruire. Dans cette hypothèse, ils auront nécessairement besoin de toute l'aide dont ils pourront disposer. C'est pourquoi permettre à Quetzacoatl d'atteindre son objectif pourrait leur permettre d'acquérir un avantage décisif.

Tlacaxipehualiztli

Pour Quetzacoatl, c'est bientôt Tlacaxipehualiztli, l'instant de la transformation de la tribu, le temps des semences. Durant tous ces millénaires, il a patiemment et inlassablement œuvré

pour voir s'accomplir cette transformation, c'est à dire la libération des êtres magiques. Passant sa vie à contrôler finement l'écoulement des flux de mana, à réguler ses débordements, à lutter contre son reflux, il a créé un gigantesque bassin de mana au cœur des Andes.

Aidé de Wenceslas, il a conçu cette poche de plusieurs milliers de kilomètres carrés où la mana est si concentrée que ses règles en sont changées. Cette poche produit de la mana mais la différence de densité est si importante que celle-ci ne se répand pas aux alentours. Le comportement de la mana en ce lieu lui est devenu si étrange qu'il a même été obligé d'en recourir à la science des technomanciens (par l'intermédiaire d'Athabaska) pour l'appréhender.

Mais le moment est venu d'ouvrir les vannes de ce bassin et de libérer la mana. Non seulement parce que le moment est opportun (il y a plein de prédictions et d'augures concordants), mais surtout parce que la quantité de mana est devenue si importante que la réalité près de la cuvette commence à en être sérieusement affectée.

Aidé par des esprits indiens d'Amérique du Sud transformés, Quetzacoatl prépare les rituels requis, mais il est manifestement dépassé. La mana ne lui obéit plus. Wenceslas a disparu et ne peut donc l'aider. Il décide alors de demander de l'aide à un gestalt, autant pour respecter les prédictions évoquées ci-dessus que pour remettre le destin des être magiques entre leurs mains.

Les joueurs pourront être chargés de retrouver Wenceslas et de le convaincre de venir accomplir le dernier rituel pour libérer la mana. Il se trouve en Russie (ce que Quetzacoatl peut savoir) en

proie à de brusques changements de personnalités. Si les joueurs peuvent lui apporter un peu de stabilité et lui permette de se souvenir de qui il est (par exemple, en lui amenant un réceptacle qu'il a lui-même enchanté), il sera prêt à les aider.

Mais pour ce faire, il a besoin de mesures précises de l'activité de la mana dans le bassin. Il existe un seul moyen de les obtenir : Dérober une console d'observation "Monitor" dans les locaux d'IS-Space. Monitor est le programme d'observation de la concentration de mana par satellite de la McKeenan & Dodge. Athabaska a appris qu'il venait d'être achevé et que le satellite était opérationnel. Une console d'observation tient dans une valise blindée et comprend la liaison satellitaire et les écrans de contrôle. IS-Space est un des endroits les mieux gardés de la planète, mais Melrose Pendergast peut communiquer quelques codes d'accès à Athabaska.

Si Wenceslas libère la mana du bassin, la face du monde en sera changée. La densité moyenne de mana augmentera suffisamment sur la planète pour permettre à une majorité d'êtres magiques en phase humaine de passer en phase de frémissement. L'influence catalytique des multiples dragons féériques, grillons ou non, accélérera le processus. De nouveaux êtres magiques viendront rapidement grossir les rangs de Wiesärek et, parallèlement, la formation de gestalts sera facilitée.

De plus, le seuil de mana dans l'environnement sera suffisant pour rendre accessible une phase supplémentaire aux êtres magiques, la phase d'identité. Nécessitant des conditions similaires à la phase de voyage, la phase d'identité permet à un être magique d'acquérir le pouvoir de polymorphie.

Il devient alors capable de se transformer physiquement en la créature qui l'habite, dans les mêmes conditions que pour les dragons.

Nul doute que ces nouveaux venus affecteront le fragile équilibre des forces... ou pourront jouer le rôle de cavalerie si Bokor débarque sur Terre.

Dodge contre McKeenan

Même si les êtres magiques et les rebelles venaient à triompher des dragons, l'histoire ne s'arrêterait pas pour autant. La fin de l'hégémonie draconique sur le monde magique laisserait les mains libres à Kathleen McKeenan pour accomplir ses propres plans de domination mondiale.

La McKeenan & Dodge, vous le savez, est un adversaire aussi formidable que plusieurs familles de dragons. Son plus grand pouvoir est son caractère occulte. Heureusement, il existe plusieurs moyens de faire parvenir des informations aux joueurs à son sujet.

S'il est un technomancien qui supportera mal une telle dérive de la McKeenan & Dodge, c'est Joseph Strater (voir Technologie). C'est en grande partie grâce à lui que cette organisation a vu le jour mais, à l'époque, elle était dirigée par des hommes bons. Joseph Strater est en réalité Isaac Newton, alchimiste et physicien renommé. C'est une des rares alchimistes à avoir en effet découvert le secret de la pierre philosophale et l'immortalité. Il gère aujourd'hui une structure lâche de technomanciens indépendants et continue à se livrer à son passe-temps favori, le pouvoir, par l'intermédiaire de nombreuses sociétés secrètes.

Un de ses contacts lui a récemment appris que Martin et Julian Dodge ne seraient pas morts, comme on le croyait. C'est tout à fait exact. Kathleen McKeenan a tenté de les éliminer en

faisant passer cela pour un accident afin d'écarter la famille Dodge de la direction de l'entreprise. Suite à son échec, bien qu'elle ait réussi à convaincre Chadwick Dodge, elle a lancé, année après année, des tueurs sur les traces des Dodge, sans succès.

Newton peut demander l'aide des joueurs pour retrouver les fuyards. Il est manifeste qu'ils ont bénéficié d'une aide magique (et de créatures magiques) et cela est bien du domaine de compétence des joueurs. Martin et Julian ont été aidés par des fées mais cela a sérieusement affecté leur mémoire (un pouvoir des cercles de fées). Seul un philtre magique (véritable objet magique) pourra leur faire recouvrer leurs souvenirs et les pousser à quitter les fées (une communauté hippie). Si les joueurs y parviennent, Chadwick Dodge se retournera contre Kathleen McKeenan dans une guerre vengeresse sans merci. Il sera difficile de croire qu'il restait tant d'énergie en lui. Ainsi dotés d'un informateur privilégié, les joueurs et Newton pourront s'attaquer au démantèlement de l'empire McKeenan & Dodge.

Secrets

Aucun dragon digne de ce nom ne dévoilerait l'étendue exacte de ses pouvoirs à ses semblables. C'est une simple question de bon sens dans un monde aussi compétitif. Les grands-pères possèdent ainsi quelques pouvoirs secrets qu'ils n'utilisent qu'avec discrétion. Il leur est également possible d'accorder ces pouvoirs à leur descendance. Rares sont les pères qui reçoivent cet honneur car le grand-père doit avoir une confiance absolue en eux. Les dragons de troisième génération (et au-delà) dans ce cas sont exceptionnels. Pourtant, certains dragons parviennent à découvrir par eux-mêmes leurs pouvoirs cachés.

Si le dragon du groupe se met à avoir un rôle majeur dans le conflit, son grand-père (ou un membre de sa famille) peut lui révéler l'existence de ses pouvoirs cachés.

Ces pouvoirs sont utilisables sans dépense de mana.

Les dragons argentés peuvent, une fois par jour, implanter des souvenirs factices dans la mémoire d'un humain. Il leur faut pour cela être à portée de voix de leur cible et lui parler.

Les dragons asiatiques acquièrent de manière permanente une vitesse deux fois supérieure à la normale ainsi que le pouvoir de Carapace (2), même sous leur forme humaine.

Les dragons blancs sont immunisés aux maladies, aux poisons, aux gaz, 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).

Les dragons bleus ont une mémoire eidétique et la capacité d'exploiter au mieux les connaissances qu'ils apprennent (+3 dans toutes les compétences relatives à des connaissances). Ils reçoivent également 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.)

Les dragons bruns sont immunisés au feu, à la pression et peuvent repérer n'importe quel matériau (solide) à des kilomètres. Ils peuvent communiquer quasi-instantanément dans un langage composé de vibrations avec n'importe quel autre dragon brun possédant ce pouvoir, où qu'il se trouve sur ou sous terre.

Les dragons dorés sont capables de modifier leur apparence humaine à volonté.

Les dragons féeriques peuvent, à vue, identifier sans risque d'erreur un être magique et en connaître la nature. Ils peuvent, une fois par jour, doubler de manière permanente la puissance (originelle) d'un objet-gestalt.

La peau des dragons noirs est susceptible de sécréter n'importe quelle substance chimique (ou poison, parfum, drogue dont ils connaissent la composition), même quand ils sont sous forme humaine. Cette production est limitée à quelques grammes par minute.

Les dragons rouges peuvent, une fois par jour, cacher un objet ou une créature magiquement. Tant que cet objet ou cette personne ne s'éloigne pas de plus de cent mètres de l'endroit d'utilisation du pouvoir, il est indétectable par des moyens ou des pouvoirs magiques, technologiques ou draconiques. Le bénéficiaire de cet effet peut néanmoins être perçu normalement (par les cinq sens).

Les dragons verts peuvent, à volonté, se polymorpher en n'importe quel type d'animal. A chaque espèce ne correspond cependant qu'une seule apparence (il n'est ainsi pas possible d'imiter le pouvoir des dragons dorés).

Les hydres sont capables d'ubiquité, d'être en deux endroits à la fois. Une fois la séparation effectuée, les deux corps sont autonomes mais un seul peut agir à la fois (même si le changement de corps actif peut s'effectuer instantanément). Une blessure de l'un affecte les deux. Les deux corps peuvent se recombinaison s'ils sont en présence l'un de l'autre.

La magie des serpents à plumes est automatiquement masquée, sans qu'un masque soit nécessaire. Chaque point de mana qu'ils dépensent dans un effet magique en vaut trois.

Les serpents de mer peuvent contrôler l'eau à volonté, la modeler dans l'espace ou en faire varier la pression (comme les effets spéciaux du film "Abyss"). A la différence des autres familles, tous les serpents de mer, à l'exception des rebelles, connaissent ce pouvoir.

Les wyverns sont immunisées à la folie, la peur et à toute forme d'attaque mentale. Elles acquièrent de manière permanente les pouvoirs de Carapace (2) et de Majoration (force) (2), même sous leur forme humaine.

© Stéphane Bura 2001

