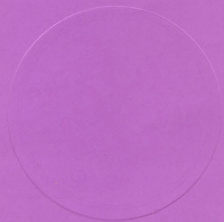


MAGIE

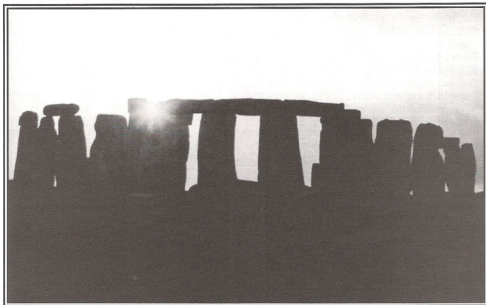


MAGIE

magle

CRÉDITS

Ceux qui ont travaillé sur cette extension



Règles du jeu et nouveaux êtres magiques: CROC

Background: G.E. Ranne

Scénario "Sila": Jeff

Scénario "Hunting": Fabrice Colin

Scénario "Moonlight" et background sur les êtres magiques: Pierre-Henri Pevél

Scénario "Midgard": G.E. Ranne

Mise en page: CROC

Dessins: Sorel, Var Anda, Stéphane Beau

Corrections: Guillaume Delafosse et Sabine Wong

Logo de couverture: Stéphane Beau

SOMMAIRE

Tout ce que vous trouverez dans cet ouvrage

Règles étendues et affinées de magie draconique

Nouveaux arts.....	5
Nouveaux effets.....	14
Rituels fractionnés.....	18
Rituels combinés.....	24
Bonus dus à l'expérience.....	25
Traitement des réceptacles.....	26
Réceptacles spéciaux.....	27
Augmentation des points de Mana.....	31
Augmentation des pouvoirs innés.....	31

Etres magiques

Développement au delà de la phase de la transformation.....	33
Premier scénario "Moonlight".....	46

Gestalts

Développement des gestalts.....	54
Avantages spéciaux des gestalts.....	56
Nouvelles limitations.....	59

Règles étendues et affinées d'alchimie

Ateliers d'alchimie.....	60
Liste d'ingrédients.....	63
Nouveaux effets.....	66
Alchimie décomposée.....	68
Conception et transcription des formules magiques.....	69
Bonus dus à l'expérience.....	71
Alchimie permanente.....	72
Pour une magie différente.....	76

Scénario

Second scénario "Midgard".....	77
Troisième scénario "Sila".....	91
Quatrième scénario "Hunting".....	102

Nouveaux êtres magiques

Banshee.....	115
Barometz.....	116
Hsiao.....	117
Ichthyocentaure.....	118
Kraken.....	119
Niveleur.....	120
Périon.....	121
Phénix.....	122
Pygmée.....	123
Rock.....	124
Shang Yang.....	125
Youwarkee.....	126

LES TRU

— Truffe
250
jaunes
colat

aire fondre
tirer du feu
uter les jaun
its morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
res.

— Truffe
125
glace,
d'ame
ou 10

fonder les a
réduire en
travailler dan
ur obtenir un
sucre et la

étrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
pâtes. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

MAGIE DRACONIQUE

Règles étendues et affinées

Les principaux utilisateurs de magie étant les dragons, il est important de préciser chaque paragraphe des règles afin de rendre le côté magique du jeu encore plus présent et plus précis. La plupart des règles qui suivent sont optionnelles mais ne nécessitent pas réellement beaucoup d'adaptation pour être utilisées. Normalement, si vous incluez petit à petit ces nouveaux éléments, les joueurs ne devraient pas s'apercevoir que le jeu vient soudainement de se compliquer.

De toute façon, la majorité des règles qui suivent ne concernent pas les joueurs débutants et cela devrait donc vous permettre de les réserver aux personnages non joueurs le temps que vous les maîtrisiez avec aisance.

Nouveaux arts

La liste décrite dans les règles de base comportait toutes les formes d'art les plus communes et les plus facilement appréhendables par un lecteur novice. Les quelques formes que vous trouverez ci-dessous sont très souvent plus difficiles à utiliser, mais aussi bien plus originales que celles des règles du jeu de base.

Tous ne sont pas faciles à mettre en oeuvre, mais il est certain qu'ils apporteront une pincée d'exotisme et d'originalité dans le jeu.

Armurerie

Cette compétence d'artisanat permet de construire des armes et on ne voit pas vraiment pourquoi on pourrait qualifier cette compétence d'artistique. Cependant, au vu de certaines armes blanches, voire quelques rares armes à feu ouvragées, on peut penser que certaines armes réellement bien décorées peuvent être considérées comme des formes de masque satisfaisant. Cette forme d'art peut aussi être utilisée pour affecter des effets magiques à des pièces d'armure ouvragées.

Un personnage qui utilise cette forme de masque devra tout d'abord créer une arme décorée et/ou ouvragée. Au moment de terminer son ouvrage, il devra lancer son sort (en dépensant normalement les points de mana nécessaires) et dépenser 10 points de mana supplémentaires. S'il rate son jet, il pourra tenter d'en réussir un autre en dépensant à nouveau les 10 points. Ensuite, chaque fois qu'il utilisera son arme, il pourra déclencher l'effet du sort en payant les points de mana normaux. La cible du sort sera généralement (si l'effet est négatif) l'adversaire pris pour cible par l'arme. L'arme elle-même restera enchantée jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que son créateur soit tué ou simplement au bout de 1d10 an(s).

Il n'existe aucune forme non masquée de cet art. Une même arme ne pourra être enchantée qu'avec un seul sortilège (il ne peut y avoir aucune épée qui cause à la fois la Confusion, la Crémation et le Sommeil). Une armure pourra quant à elle recevoir deux pouvoirs successivement.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Cauchemar, Confusion, Crémation, Empoisonnement, Malédiction, Paralyse et Sommeil.

Certaines pièces d'armure en métal peuvent être enchantées de cette façon et on pourra leur affecter les pouvoirs suivants: Abrutissement, Armure (pour seulement 3 points), Puissance et Souplesse (pour 8 points).

Bonsaï

En voyant ces petits arbres torturés et dépouillés, on ne doute pas un seul instant que le bonsaï est un art à part entière, même s'il évoque une sorte de torture raffinée pour tous ceux qui considèrent les plantes comme

des êtres vivants (et ils ne sont pas nombreux). Le bonsaï est donc une forme "miniature" de jardinage et peut donc être considéré comme un masque à part entière.

Le bonsaï s'approche du jardinage dans sa conception mais plutôt de l'origami dans son utilisation. On remarque cependant les quelques différences suivantes: l'enchantement reste dans la bonsaï jusqu'à ce que ce dernier soit détruit (ce qui arrive très vite si l'arbre n'est pas entretenu), il coûte 7 points supplémentaires et peut donc affecter de nombreuses victimes tant que le prix de chaque sort est payé à chaque utilisation.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Bénédiction, Démangeaison, Dysfonctionnement, Malédiction et Longévité.

Brasserie

Cette forme d'art peut aussi être utilisée par tous ceux qui fabriquent de l'alcool ou du vin (et pas seulement de la bière). C'est une forme d'art relativement proche de la cuisine bien qu'elle soit généralement plus difficile à mettre en oeuvre et qu'elle affecte un nombre de cibles plus important.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit faire absorber à la victime une boisson qu'il vient de fabriquer et réussir son sort en même temps (les chances de base seront égales à 4). Les effets sont perceptibles dès que la victime a absorbé une quantité suffisante du produit (généralement un décilitre). Si plusieurs personnes boivent la même boisson, les effets peuvent être déclenchés sur toutes, à la condition que le magicien dépense les points de mana pour chaque victime. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts. La boisson garde ses propriétés magiques durant 1d10 mois.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Abrutissement, Amnésie, Antidote, Courage, Ébriété (1 point par victime), Empoisonnement, Guérison, Puanteur, Sommeil, Vaccin, Vomissement.

Vous noterez qu'un personnage qui conçoit des cocktails devra utiliser le masque "Cuisine" alors que celui qui fabriquera un breuvage en partant de fruits ou de plantes devra prendre en compte le masque "Brasserie".

Broderie

La broderie (quel que soit le support choisi) est l'un des arts les plus faciles à mettre en oeuvre. Il ne nécessite qu'une aiguille, du fil et du temps (quelquefois beaucoup de temps). Cette forme d'art se rapproche de la couture mais a l'avantage de pouvoir être associée discrètement à un objet déjà fabriqué.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de broder un petit symbole sur une pièce de vêtement originale (ce qui prendra un certain nombre d'heures). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana supplémentaires. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On peut jeter jusqu'à trois sortilèges (et donc broder trois symboles) sur chaque pièce de vêtement. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants: Camouflage, Invisibilité, Puissance, Souplesse.

Calligraphie

Très proche du masque "Dessin", le masque "Calligraphie" permet de masquer facilement un sortilège et le fait que ce soit un message écrit amplifie les chances que la victime soit affectée par le sort (qui ne lit pas une lettre qu'on lui envoie ?).

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une police de caractère originale et dont l'apparence correspond au sort qu'il va lancer (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une

nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque message calligraphié. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle lira le message (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'oeuvre qui sera affectée, si elle comprend la langue utilisée). Un tel objet reste enchanté durant une heure ou jusqu'à sa destruction. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Cauchemar, Confusion, Idiotie, Infravision, Malédiction, Séduction, Sens accru.

Coiffure

La coiffure est certainement un art, même s'il est relativement caduc et même si l'on ne peut garder une coupe enchantée pendant plus d'une journée (la coiffure elle-même existe toujours, mais la magie a disparu). Attention: la coiffure créée devra être originale et pas simplement réalisée avec deux malheureux coups de ciseaux dans les cheveux.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit réaliser une coiffure qu'il vient de concevoir sur la tête de la victime et réussir son sort en même temps (le jet à réaliser dépendra des points dépensés). La seule personne affectée par le sort est celle qui porte la coiffure (ni celui qui la conçoit, ni ceux qui la regardent). Les effets sont perceptibles 3d6 minutes après que la coiffure ne soit terminée. Les effets du sort dureront au maximum 24 heures même si la puissance du sort aurait permis une durée plus importante. Il n'existe aucune forme non masquée de ce sort.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Combativité, Invisibilité, Puissance, Souplesse, Vitesse et Voix.

Il existe par contre une autre forme de Coiffure qui permet d'affecter tous ceux qui contemplent la coiffure enchantée pendant plus de quelques secondes. Le magicien devra dépenser les points pour chaque victime et devra porter la coiffure enchantée

pour que cela fonctionne. Il devra aussi réaliser tout seul la coiffure (ce qui demandera certainement un jet de dé si le personnage n'est pas un coiffeur émérite).

Cette seconde forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Camouflage, Confusion, Séduction et Rire.

Construction navale

Certains magiciens primitifs bénissaient les bateaux des guerriers qui partaient à la pêche ou à la guerre. Les dragons ne sont pas de fervents marins, mais ils connaissent néanmoins les formules magiques destinées à protéger les frères esquifs contre les pièges de la mer.

Le bateau sur lequel le sort sera jeté (il n'existe aucune forme non masquée de ce sort) devra avoir été conçu par le magicien, même s'il ne l'a pas lui-même construit. Il devra ensuite jeter le sort sur le bateau en dépensant en plus 10 points de mana supplémentaires. Si le jet est raté, il pourra réessayer à nouveau en dépensant à nouveau les 10 points. Une fois le bateau enchanté le magicien pourra utiliser le sort à sa convenance (en payant à nouveau les points nécessaires à la réalisation du sort) tant que la cible et lui-même se trouveront sur le bateau et que ce dernier sera mis à l'eau (impossible donc d'utiliser le sort sur un bateau échoué). On peut lancer plusieurs sorts sur un même bateau.

Cette seconde forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Alarme, Combativité, Courage, Guérison, Météorologie, Protection (ce sont les cordes du bateau qui gênent le déplacement) et Repos.

Ebénisterie

Un très beau meuble peut quelquefois être considéré comme une oeuvre d'art. Le maître de jeu devra prendre soin de vérifier que le meuble qui sert de masque est remarquable, beau ou exotique (ou les trois, c'est encore mieux). Dans le cas contraire, le sort ne pourrait être masqué convenablement.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de concevoir et de construire un meuble de toute pièce et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques

ES TRU

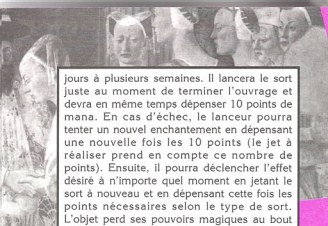
— Truffe
250
jaunes
colat

re fondre
du feu
ar les jaun
morceaux
afroidir 4
en boulett
colat en
papier blanc
s.

— Truffes
125
glace.
d'ama
ou 10

ender les a
suaire en
aviller dan
obtenir un
cre et la p
tir la pâte
quelques
heures et
former à la
main. Les
rouler dans
le chocolat
en po
nir dans des
godets en
papier plissé.

FFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 10d10 ans, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Bénédiction, Malédiction, Télékinésie.

Gravure

Cette forme d'art doit être associée à un matériau et (dans quelques rares cas) à un procédé de gravure. On trouve donc la gravure sur bois, la pyrogravure, la gravure sur verre, la gravure sur pierre, la gravure de runes (sur bois ou sur pierre), etc.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de graver un dessin original (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes) sur une surface adéquate. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque gravure (mais un même objet peut recevoir plusieurs gravures). Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle contempera la gravure (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'oeuvre qui sera affectée). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à la destruction de l'objet ainsi gravé. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Bénédiction, Cauchemar, Confusion, Courage, Idiotie, Malédiction.

Horlogerie

Cette forme d'art ne prend pas en compte les montres à quartz taiwanaises à deux balles, mais bien les superbes oeuvres d'art que constituent les montres à gousset ainsi que les grandes horloges ciselées et sculptées.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de concevoir et de construire une horloge ou une montre de toute pièce et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana (5 dans le cas d'une montre). En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 5 ou 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 5d10 ans (1d10 an(s) pour les montres), dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Amnésie, Cauchemar, Confusion, Crémation, Divination, Longévité (pour seulement 20 points de mana), Malédiction, Télékinésie (seulement pour les horloges).

Jeu de réflexion

Certains jeux de réflexion peuvent être considérés comme une forme d'art. Il suffit que le jeu soit beau et intelligent. On peut donc estimer que les échecs, le mah-jong et le jeu de la jungle sont de ceux-là. On peut à la rigueur dire que l'awélé et le backgammon peuvent eux aussi être utilisés de cette façon.

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts. Pour lancer un sortilège de ce type le magicien devra faire une partie d'un jeu de réflexion avec sa victime. Il doit préala-

LES TRUFFES

— Truffe

250
jaunes
colat

aire fondre
cir du feu
uter les jaun
its morceaux
refroidir 4
a en boulett
chocolat en
papier blanc
res.

— Truffe

125
glace,
d'ama
ou 10

fonder les a
réduire en
travailer da
ur obtenir un
sucré et la

étrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
glets. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

blement, en début de partie, dépenser un point de mana (sans aucun jet de dé). Au moment où la partie se termine, le sort se déclenche, le magicien doit dépenser ses points de mana et réussir son jet. Il bénéficie d'un bonus de +1 s'il vient de remporter la partie ou d'un malus de -1 s'il vient de perdre.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Cauchemar, Confusion, Couardise, Idiotie, Repos, Rire.

Jonglage

Les jongleurs ont de tout temps été considérés comme des artistes à part entière. Et même si désormais il n'en existe plus guère que dans les rues touristiques des grandes villes du monde, le jonglage reste une façon relativement pratique de lancer un sort masqué.

Pour lancer un sort de ce type, le lanceur devra être en mesure de réaliser quelques petits jonglages et ce, pendant un nombre de minutes égal au nombre de points de mana dépensés. La version non camouflée de ces sorts permet de les lancer avec un simple mouvement de la part du lanceur. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir le jonglage ou le mouvement du corps pendant toute sa durée, mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de mana dépensés (consultez la description de chaque sort).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Confusion, Fatigue, Repos.

Kité

Le kité (qui signifie "Cerf-volant" en japonais) correspond à la construction et à l'utilisation de superbes cerfs-volants créés de toutes pièces. Les plus petits ne font pas plus de quelques centimètres de long alors que les plus grands atteignent quelquefois plusieurs dizaines de mètres.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de concevoir, de construire et de faire voler un cerf-volant et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort

juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau, en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort et à condition que le cerf-volant soit en vol. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 minute(s) de vol, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal avantage du sort est qu'il peut affecter tous ceux qui voient l'objet au moment où le sort est déclenché (et à condition que les points de mana correspondants soient dépensés).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Combativité, Confusion, Couardise, Courage.

Ikébana

Les Japonais ont créé un art très spécial puisqu'il s'agit de créer les bouquets de fleurs les plus beaux et les plus originaux. Cet art peut être bien entendu utilisé par un Européen puisqu'il suffit d'associer de façon harmonieuse les fleurs dont vous disposez.

Cette forme d'art pourra être associée à un bouquet nouvellement créé (depuis pas plus de 5 minutes). Le magicien lancera le sort et devra en même temps dépenser 2 points de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Il devra ensuite (presque simultanément) lancer normalement le sort comme s'il voulait affecter une seule victime. La prochaine personne qui regardera fixement ou qui respirera le bouquet ainsi enchanté sera affectée par le sort. La version non masquée de ce sort permet d'affecter toute personne touchée par le magicien. Si le bouquet n'est pas utilisé rapidement, il reste enchanté jusqu'à ce qu'il soit détruit, que le magicien meurt, que les fleurs se fanent ou que le sort soit déclenché. Le bouquet doit avoir été conçu par le personnage qui lance le sort, même si les fleurs n'ont pas besoin d'être cueillies par le magicien lui-même.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Bénédiction,

Divination, Dysfonctionnement, Empoisonnement, Psychothérapie, Séduction et Sommeil.

Macramé

Cette forme d'art très prisée dans toutes les MJC du monde est relativement ringarde, mais à l'avantage d'être facilement réalisable pour tout individu normalement constitué (c'est-à-dire qui n'a pas deux mains gauches). Les principaux objets fabriqués en macramé (en tout cas les plus célèbres) sont les pots de fleurs à suspendre au plafond.

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

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Cauchemar, Confusion, Démangeaison.

Mécanique

Il est évident que le moteur d'une R5 n'est pas une oeuvre d'art. Il n'en est pas de même pour les moteurs chromés de certains véhicules de collection. On peut aussi estimer que certains moteurs de motos, entièrement ciselés et gravés, sont des oeuvres d'art à part entière.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de transformer un objet mécanique normal en oeuvre d'art et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la modification de l'objet prend de quelques

mois à plusieurs années. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 20 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 20 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'objet dont le moteur a été modifié (les pouvoirs affecteront le véhicule lui-même).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Armure, Vitesse.

Musique (spécialisation)

Cette forme d'art est déjà décrite dans les règles de base mais je me permets de préciser les effets accessibles aux différents types de musique. On peut en effet estimer que, par exemple, la cold wave ne permet pas de lancer les mêmes sorts que le rap. Certains types de musique seront affectés de modificateurs qui seront décrits ci-après.

Alternatif (Mano Negra): Combativité, Suggestion.

Baroque (Marin Marais): Météorologie, Repos, Séduction.

Black metal (Venom): Abrutissement, Cauchemar.

Blues (BB King): Apaisement, Repos, Séduction, Sommeil.

Cold wave (Death In June): Cauchemar, Folie, Sommeil, Suggestion.

Country music (Dolly Parton): Météorologie, Repos.

Dance music (2 Unlimited): Séduction.

Death metal (Death): Abrutissement, Anaérobiose, Cauchemar, Courage.

Disco (Bee Gees): Séduction.

Free jazz (Michel Portal): Confusion.

LES TRUFFES

— **Truffe**
250
jaunes
colat

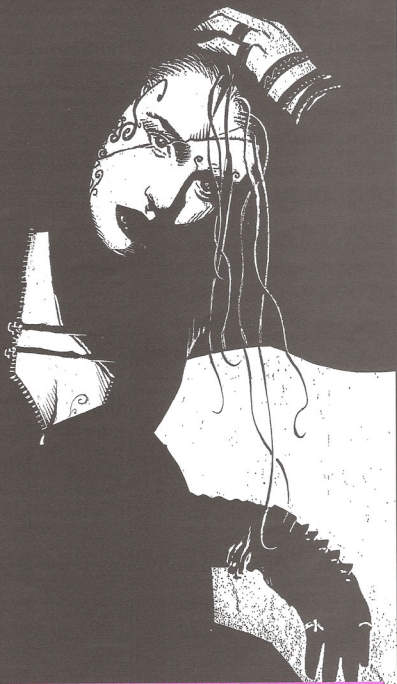
aire fondre
tirer du feu
uter les jaun
its morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
res.

— **Truffes**
125
glace,
d'amo
ou 10

monder les a
réduire en
ravailleur dar
obtenir un
sucré et la

étrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
pâtes. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



BANSHEE

— Truffe
250
jaunes
colat

ne fondre
er du feu
er les jaun
morceaux
effroidir 4
en boulett
icolat en
apier blanc
st.

— Truffer
125
glace.
d'ama
ou 10

ander les a
eduire en
avallier dar
obtenir un
cre et la

trir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
es. Les rouler dans le chocolat en po
nvir dans des godets en papier plissé.

FFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Funk (Earth, Wind and Fire): Séduction.

Fusion (Red Hot Chili Peppers): Abrutissement, Séduction.

Grunge (Pearl Jam): Cauchemar, Idiotie.

Guitar hero (Joe Satriani): Apaisement, Météorologie, Repos, Séduction, Sommeil.

Hard-rock (AC/DC): Combativité, Courage.

Hardcore (Biohazard): Abrutissement, Cauchemar, Combativité, Courage, Suggestion.

Heavy metal (Iron Maiden): Abrutissement, Cauchemar, Combativité.

Industriel (Ministry): Abrutissement, Cauchemar, Confusion, Courage, Spasme.

Jazz (Luis Armstrong): Repos, Séduction.

Mod's (The Who): Combativité, Courage.

Musette (André Verchuren): Météorologie, Repos, Séduction.

Musique classique: Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Courage, Météorologie, Repos, Séduction, Sommeil, Suggestion. On peut considérer que le fait de diriger un orchestre classique est une façon très correcte de masquer un sort à l'aide d'un morceau de musique classique.

Musique militaire: Combativité, Courage, Suggestion.

Musique religieuse: Apaisement, Courage, Météorologie, Psychothérapie, Repos, Sommeil, Suggestion.

New age (Vangelis): Apaisement, Psychothérapie, Repos, Sommeil, Suggestion.

New wave (Duran Duran): Repos, Séduction.

Oï (Skewdriver): Abrutissement, Combativité, Courage, Suggestion.

Progressif (Marillion): Apaisement, Météorologie, Psychothérapie, Repos, Sommeil.

Punk (Sex Pistols): Combativité, Suggestion.

Rai (Khaled): Combativité, Courage.

Rap (MC Solaar): Combativité, Courage, Suggestion.

Reggae (Bob Marley and the Wailers): Apaisement, Repos, Sommeil.

Rock sudiste (Lynyrd Skynyrd): Courage, Repos.

Rock'n roll (Jerry Lee Lewis): Combativité, Courage.

Rythm'n blues (Otis Redding): Combativité, Courage.

Ska (Madness): Courage, Spasme.

Soul (Aretha Franklin): Météorologie, Repos, Séduction, Sommeil.

Speed metal (Exodus): Abrutissement, Cauchemar, Combativité, Confusion.

Techno (Black Box): Abrutissement, Combativité, Courage, Idiotie, Spasme. Programmer un morceau de techno sur un ordinateur peut être considéré comme une forme correcte de masque utilisant le musique Techno.

Thrash metal (Metallica): Abrutissement, Cauchemar, Combativité.

Variété (Michelle Torr): Idiotie, Repos, Séduction, Sommeil.

White metal (Striper): Anaérobiose, Courage, Psychothérapie, Repos, Suggestion.

World music (Johnny Klegg): Anaérobiose, Dysfonctionnement, Météorologie, Repos, Suggestion.

Comme vous pouvez le voir nous avons décidé que la musique ainsi détaillée pourrait servir de masque à quelques effets magiques supplémentaires: Abrutissement, Anaérobiose, Confusion, Dysfonctionnement, Folie, Idiotie, Phobie, Psychothérapie, Sommeil, Spasme et Suggestion.

Poterie

Cette forme d'art relativement primitive peut cependant être utilisée par les dragons les plus proches de la terre.

LES TRUFFES

5. — Truffe

250
jaunes
colat

aire fondre
tirer du feu
uter les jaun
its morceaux
refroidir 4.
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ires.

— Truffes

125
glace,
d'ama
ou 10

monder les a
réduire en
travailler dan
ur obtenir un
sucra et la

étrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de fabriquer une poterie et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend juste quelques minutes. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 1 point de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois 1 point (le jet à réaliser prend en compte ce point). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 heure(s), dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Antidote, Bénédiction, Malédiction, Rajeunissement, Repos, Vieillessement.

Raconter des histoires drôles

Forme d'art particulièrement utilisée par les fils et les petits-fils de Wiesaraké (sans parler du grand-père lui-même), le fait de raconter des histoires drôles en les associant avec un sortilège est une façon très aisée de se livrer à quelques activités magiques.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une histoire originale (ce qui prendra un certain nombre de jours, voire de semaines). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'histoire et devra en même temps dépenser 1 point de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois 1 point (le jet à réaliser prend en compte ce point). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque blague. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement la prochaine personne à qui il racontera la blague (et qui la comprendra). La blague reste enchantée durant 1d10 semaine(s) ou tant que son créateur est en vie. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Couardise, Confusion, Démangeaison, Idiotie, Rire (2 par personne), Sommeil, Spasme.

Note importante: Certains grands-pères parviennent à une telle puissance qu'ils peuvent masquer pratiquement n'importe quel pouvoir avec une forme d'art donnée. Je me permets de le préciser ici puisqu'il est bien connu que le dragon féérique lance pratiquement tous ses sorts avec le masque "Raconter des histoires drôles".

Tannerie

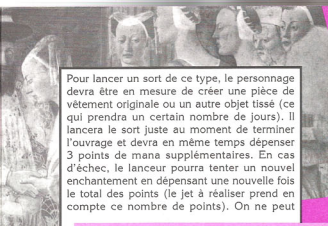
Cette forme d'art est très proche de la couture, mais les objets ainsi créés sont souvent bien plus solides mais aussi bien moins seyants que ceux servant de masque aux dragons couturiers.

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

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants: Anaérobiose, Armure (pour 4 points), Camouflage, Puissance, Souplesse.

Tissage

Le tissage est encore une nouvelle forme de couture, plus facile à mettre en œuvre mais aussi moins efficace dans sa durée. Cette forme d'art est considérée comme primitive dans de nombreux pays industrialisés.



Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une pièce de vêtement originale ou un autre objet tissé (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana supplémentaires. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut

semaine(s), dès qu'il est détruit, dès que le joueur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants: Apaisement, Bénédiction, Dysfonctionnement, Malédiction, Rajeunissement, Repos, Vieillessement.

Nouveaux effets

jetter qu'un seul sortilège sur chaque objet tissé. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 semaine(s) ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants: Armure (pour 8 points), Camouflage, Invisibilité, Puissance, Rajeunissement, Souplesse (pour 3 points), Vieillessement.

Vannerie

La vannerie est une forme d'art considérée comme primitive dans la plupart des pays industrialisés, mais est encore très en vogue dans de nombreuses parties du monde. Elle est relativement facile à mettre en oeuvre si les matériaux adéquats sont disponibles.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de fabriquer un objet en vannerie et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend quelques heures. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10

Vous découvrirez ci-dessous de nombreux effets magiques inédits ainsi que les arts avec lesquels ils peuvent être associés. Tous ces effets peuvent être utilisés dans une campagne déjà en route, car il vous suffira de faire apparaître des PNJ utilisateurs de ces effets petit à petit sans que les joueurs se sentent désavantagés par ces capacités nouvelles.

Abrutissement

Coût: 2 par personne.

Durée: Variable (5 minutes)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Chant, Musique, Parfumerie.

Effet: Ce sort permet de mettre K.O. debout la victime du sort. Elle est sonnée et subit un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite jusqu'à ce qu'elle puisse récupérer en se reposant environ cinq minutes. Si elle est sonnée une seconde fois avant de s'être reposée, elle est considérée comme assommée (voir résultat des combats page 29 des règles de base).

Alarme

Coût: 1 point par semaine

Durée: Variable (voir ci-dessus)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Architecture, Construction navale, Jardinage.

Effet: Cet effet magique est l'un des rares qui force son lanceur à dépenser des points de mana pour le déclencher. Chaque fois qu'un être vivant d'une taille au moins égale à celle d'un chat pénètre dans l'édifice ou l'objet protégé, le magicien doit dépenser 1 point de mana. S'il ne peut le faire, le sort n'a aucun effet. S'il le peut, il reçoit une image mentale de l'intrus pendant cinq secondes.

LES TRU

S. — Truffe

250
jaunes
colat

Faire fondre
tirer du feu
outer les jaun
its mroeux
refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

S. — Truffe

125
glace,
d'ame
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
is quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Amnésie

Coût: 4 par minute

Durée: Variable (voir ci-contre)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Brasserie, Cinéma, Dessin, Horlogerie, Littérature, Mime, Poésie.

Effet: Ce sort permet de faire tout oublier à la victime du sortilège. Elle peut tenter de se souvenir de faits et de données importantes (son nom, son adresse, les autres membres de son gestalt, sa véritable nature magique, etc.) en réussissant un jet Non qualifié / Facile (chances de base: 4). Elle n'aura aucune chance de se souvenir de quoi que ce soit d'autre tant que le pouvoir fonctionnera.

Anaérobiose

Coût: 10 par jour

Durée: Variable (voir ci-dessus)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Cuisine, Maquillage, Musique, Tannerie, Tatouage.

Effet: Ce sort permet à celui qui en est la cible (on ne peut pas dire qu'il soit victime du sort) de pouvoir survivre sans respirer et sans se nourrir pendant un laps de temps relativement long. Il peut tout de même faire semblant de respirer et il peut absorber de la nourriture bien que cela ne lui soit en aucun cas nécessaire.

Démangeaison

Coût: 1 par victime

Durée: 5 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Bonsaï, Macramé, Mime, Raconter des histoires drôles.

Effet: La cible de ce sort est victime d'une démangeaison à un endroit choisi par celui qui lance le sort. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais la démangeaison oblige le personnage visé à se gratter à cet endroit le plus longtemps et le plus souvent possible (en général, cela cause un malus de 1 point).

Divination

Coût: 20

Durée: Quelques secondes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Cinéma, Horlogerie, Ikébana, Littérature, Théâtre.

Effet: Ce pouvoir permet à la cible de ce sort d'avoir une vision imagée et imprécise de son

futur proche. Le résultat peut être informatif lorsque la cible du sort est prévenue de ce qui lui arrive ou peut avoir un effet relativement déroutant pour une victime ignorant tout de ce type d'effet magique.

Dysfonctionnement

Coût: 15 par victime

Durée: 1 minute

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Bonsaï, Ikébana, Jardinage, Musique, Vannerie.

Effet: Ce sort permet de rendre inutilisable tout objet technologique dans un rayon de 10 mètres autour de la victime de ce sort. Le courant électrique ne passe plus, les moteurs ne démarrent pas et les armes s'enrayent. On murmure que certains dragons primitifs peuvent lancer ce sort pour seulement 5 points de mana, mais aucune étude précise n'est venue étayer cette supposition.

Ebriété

Coût: 2 par victime

Durée: 1 heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Brasserie, Cuisine.

Effet: Ce sort permet de rendre la victime complètement saoule. Elle ne peut se déplacer sans tituber et subit un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite. Si sa combativité est déjà positive, elle augmente de 1 (maximum: +3).

Fatigue

Coût: 2 par victime

Durée: 10 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Chant, Danse, Jonglage, Parfumerie, Poésie.

Effet: La victime de ce sort est pris d'un brusque accès de fatigue qui la force à ne rien faire pendant les dix minutes qui viennent. Si elle est agressée et qu'elle doit se défendre (ou fuir), elle ne subira cependant aucun malus à ses chances de réussite.

Folie

Coût: 20 par victime

Durée: 30 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Littérature, Musique, Peinture, Poésie.

Effet: La cible de ce sort est victime d'un soudain accès de folie. Le type de folie devra

être choisi par le magicien qui lance le sort. Si la victime du sort est obligée par ses pulsions à attaquer un membre de son gestalt ou à mettre sa vie en péril, elle pourra tenter d'y résister en réussissant un jet Non qualifié / Moyenne (Chances de base: 2).

Idiotie

Coût: 5 par victime

Durée: 10 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Calligraphie, Dessin, Gravure, Jeu de réflexion, Mime, Musique, Peinture, Raconter des histoires drôles.

Effet: La cible de ce sort perd tous les bonus de caractéristiques mentales dont elle pourrait être dotée. D'un côté plus role-playing, le personnage devra agir comme s'il était un profond débile, ne ratant jamais une occasion de se faire remarquer en rigolant bêtement. En cas de danger, il pourra cependant réagir assez rapidement, son instinct de préservation reprenant le dessus.

Infravision

Coût: 1 par minute

Durée: Variable (voir ci-dessus)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Calligraphie, Cinéma, Dessin, Maquillage, Tatouage (pour lancer ce sort de façon permanente, on doit dépenser 50 points de mana).

Effet: La cible de ce sort gagne une vision infrarouge des plus utiles. Certains dragons les plus anciens estiment que ce sort est le premier à avoir été appris et qu'il correspond au pouvoir qu'utilise le dragon céleste pour repérer les dépenses de mana non masquées. Malheureusement, aucun dragon n'a jamais été capable de repérer quoi que ce soit de magique avec ce sortilège. Peut-être qu'à un très haut niveau de maîtrise il en est autrement...

Phobie

Coût: 10 par victime

Durée: 30 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Littérature, Musique, Peinture, Poésie.

Effet: La cible de ce sort est victime d'une nouvelle phobie. Le type de phobie devra être choisi par le magicien qui lance le sort. Si la victime du sort est obligée par ses pulsions à attaquer un membre de son gestalt ou à

mettre sa vie en péril, elle pourra tenter d'y résister en réussissant un jet Non qualifié / Moyenne (Chances de base: 2).

Psychothérapie

Coût: 10 ou 50

Durée: Permanent

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Chant, Ikébana, Mime, Musique, Poésie.

Effet: Le magicien qui lance ce sort peut guérir une folie ou une phobie chez un patient de son choix (sauf lui-même). Si cette folie ou phobie est due à un sort de magie draconique, le prix à payer est de 10 points par phobie (ou par folie) alors que si cette tare est naturelle, cela lui coûtera 50 points.

Puanteur

Coût: 2

Durée: 1 heure (ou plus)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Architecture, Brasserie, Cuisine, Jardinage, Parfumerie.

Effet: Ce sort crée une sorte de nuage puant de 3 mètres cube. Le nuage ne se déplace normalement pas (sauf s'il est poussé ou aspiré par un fort courant d'air) et se dissipe en une heure à l'extérieur. Dans un lieu fermé, le nuage peut rester actif durant plusieurs jours si aucun effort n'est fait pour aérer l'endroit. Toute personne qui entre dans le nuage et qui ne retient pas sa respiration est prise de nausées qui lui causent un malus d'un point à toutes ses chances de réussite.

Rajeunissement

Coût: 50 par an

Durée: Permanent

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Cinéma, Cuisine, Poterie, Tissage, Vannerie.

Effet: Ce sort permet à la cible de rajeunir physiquement d'un an à chaque utilisation (on ne peut rajeunir que d'un an par sort lancé). Ce sort ne peut être utilisé comme magie de combat puisque la victime doit être volontaire.

Sens accru

Coût: 1 par minute

Durée: Variable (voir ci-dessus)

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Calligraphie, Cinéma, Dessin, Maquillage, Tatouage (pour lancer ce sort de

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
puter les jaun
cits morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. — Truffes

125
glace,
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
travailler da
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
les boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

façon permanente, on doit dépenser 50 points de mana).

Effet: Ce sort permet à la cible de gagner un sens nouveau au choix du lanceur. On peut citer, par exemple, le sonar ou l'odorat hyperdéveloppé. Il existe en fait autant de versions du sort qu'il existe de sens différents. En effet, une fois que le magicien a choisi un sens associé à un art, il ne peut en changer sans apprendre de nouveau le même sort en choisissant un autre sens.

Spasme

Coût: 2 par victime

Durée: 5 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Mime, Musique, Raconter des histoires drôles.

Effet: La cible de ce sort est victime d'un spasme régulier et fréquent d'un muscle choisi par le jeteur du sort. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais le spasme peut gêner la victime si elle tente une action délicate ou qui demande de la concentration (en général, cela cause un malus d'un point). Cela peut aussi la gêner en cas de conflit verbal utilisant la séduction.

Suggestion

Coût: 20 par victime

Durée: Variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Chant, Cinéma, Littérature, Musique, Poésie.

Effet: Ce sort est une sorte de charme qui frappe la victime sans aucune chance de résistance. Le magicien qui lance le sort implante dans l'esprit du sujet un ordre qu'il devra tenter de suivre le plus tôt possible. Cet ordre ne pourra pas le forcer à se tuer ou à faire du mal à un membre de son gestalt. L'ordre devra être réalisé dans les 24 heures qui suivent le lancer du sort. Dans le cas contraire, le sort sera dissipé et n'aura plus aucun effet.

Sustentation

Coût: 2 par victime

Durée: 1 semaine

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Cuisine, Maquillage.

Effet: Ce sort permet à la victime qui en est la cible de pouvoir survivre pendant une semaine sans absorber aucune nourriture et sans boire aucun liquide. Attention: ce

pouvoir ne protège pas contre la déshydratation et ne peut donc pas être utilisé pour survivre dans le désert.

Viellissement

Coût: 50 par an

Durée: Permanent

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Cinéma, Cuisine, Poterie, Tissage, Vannerie.

Effet: Ce sort permet à la cible de vieillir physiquement d'un an à chaque utilisation (on ne peut vieillir que d'un an par sort lancé). Ce sort ne peut être utilisé comme magie de combat puisque la victime doit être volontaire.

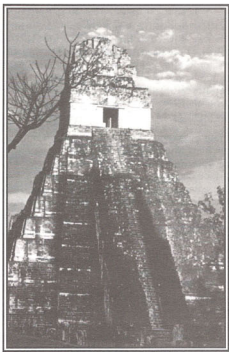
Voix

Coût: 5 par victime

Durée: Une journée

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Chant, Coiffure, Couture, Maquillage.

Effet: La victime du sort (qui peut d'ailleurs être celui qui lance le sort) reçoit un bonus de 3 points lors de tous ses conflits verbaux. Sa voix est claire, assurée et semble capable de débiter les pires mensonges avec l'assurance des meilleurs joueurs de poker.



Vomissement

Coût: 3 par victime

Durée: 1 minute

Peut être associé avec les formes d'art suivantes: Brasserie, Cuisine.

Effet: La cible de ce sort est victime d'une série de haut-le-cœur qui l'oblige à vomir durant une minute. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais le vomissement l'empêche de faire quoi que ce soit pendant tout le temps que dure le pouvoir (en cas d'urgence, il pourra agir avec un malus de 3 à toutes ses chances de réussite). Cela peut aussi le gêner en cas de conflit verbal (il aura en effet un peu de mal à parler).

Obtention: De nombreux dragons possèdent le Lien primitif, mais les personnages joueurs débutants ne connaissent peut-être pas cet étrange rituel. A la création du personnage dragon, on estimera qu'un serpent à plumes possèdera directement ce rituel. Les autres devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Rituels fractionnés

Il a déjà été dit dans les règles de base que la magie fractionnée n'est possible que si le magicien qui lance le sort possède un rituel très spécial appelé "Lien de Quetzalcôatl" (tout simplement parce que c'est lui qui les a inventés). Comme le monde magique est bien compliqué, les rituels créés par le Serpent à Plumes sont nombreux et je me propose de tous les étudier en détail.

Lien primitif

Le lien primitif permet de figer la mana stockée dans un objet. Cela permet, entre autres, de réaliser un sortilège qui demande un nombre de points de mana très important et que le joueur ne possède pas. Il peut donc dépenser les points qu'il possède (5 en général), se reposer, dépenser à nouveaux ses points, etc.

Il faut aussi noter que le rituel de Lien primitif est bien inutile à qui ne possède pas son complément: la Griffe primitive (voir ci-dessous). Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance le Lien primitif mais il doit cependant être présent.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lien primitif.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation: Pour utiliser le Lien primitif, le joueur devra tout d'abord utiliser une forme d'art qui enchante un objet (la mana ne peut être stockée que dans un objet). Il pourra ensuite lancer le sort de "Lien primitif" afin de bloquer la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 2 points de mana (le sort devra être lancé en prenant comme base cette valeur).

Si le sort échoue, les deux points dépensés sont considérés comme non masqués et l'objet enchanté perd un point de mana par jour (le dragon est tout à fait au courant de ce qui se passe).

	Professeur*		
Elève	Enfant	Parent	Grand-père
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	64(6)	32(5)	16(4)
Magie draconique (niveau 1)	32(5)	16(4)	8(3)
Magie draconique (niveau 2)	16(4)	8(3)	4(2)
Magie draconique (niveau 3 et +)	8(3)	4(2)	2(1)

*: Si le professeur est un serpent à plumes, l'obtention du Lien primitif est deux fois plus rapide et coûte deux fois moins de points (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum d'un point).

Si le sort réussit, les points de mana stockés dans l'objet sont bloqués et l'on ne pourra pas ajouter de nouveaux points de mana avant que le rituel de "Griffe primitive" ne soit lancé sur l'objet (voir à ce sujet le chapitre qui suit).

Lancer un rituel de "Lien primitif" est quasiment instantané (un tour tout au plus).

Exemple: Luigi, un enfant dragon rouge, enchante un bijou (forme artistique: Joaillerie) avec le sort de Crémation. Cela coûte normalement 20 points de mana (10 pour l'enchantement, 10 pour le sort). Il ne possède que 5 points de mana (comme la majorité des enfants dragons). Il doit donc utiliser le rituel de "Lien primitif" afin de fractionner cette dépense. Il place donc 3 points dans le bijou et dépense ensuite 2 points supplémentaires afin de bloquer les 3 points déjà placés. Ses chances de réussite sont de 5 (2 points de mana). Il obtient un 3 et réussit son action. Les trois points de mana dans l'objet sont donc bloqués et le dragon peut se reposer (ou partir à la recherche de réceptacles) afin d'accumuler de la mana. Il devra néanmoins disposer du rituel "Griffe primitive" pour placer de nouveaux points de mana dans son ouvrage.

Il faut noter que le rituel de "Lien primitif" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de "réussites remarquables"

Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Griffe primitive

Une fois des points de mana bloqués dans un objet (à l'aide du Lien primitif), le magicien responsable de cette (ou ces) première(s) dépense(s) (ou un autre) devra utiliser la Griffe primitive afin de pouvoir placer de nouveaux points de mana dans l'objet.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Griffe primitive, mais il doit cependant être présent.

Obtention: De nombreux dragons possèdent la Griffe primitive, mais les personnages joueurs débutants ne connaissent peut-être pas cet étrange rituel. A la création du personnage dragon, on estimera qu'un serpent à plumes possèdera directement ce rituel. Les autres devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à un mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquiescer une fois pour toutes. Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Griffe primitive.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation: Pour utiliser la Griffe primitive, le joueur devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et "bloqué" avec un

Elève**	Professeur*		
	Enfant	Parent	Grand-père
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	32(4)	16(4)	8(4)
Magie draconique (niveau 1)	16(4)	8(4)	4(3)
Magie draconique (niveau 2)	8(3)	4(3)	2(2)
Magie draconique (niveau 3 et +)	4(2)	2(2)	1(1)

*: Si le professeur est un serpent à plumes, l'obtention de la Griffe primitive est deux fois plus rapide et coûte deux fois moins de points (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum d'un point).

** : Si un personnage connaît déjà le rituel "Lien primitif", le temps passé et les points à dépenser sont divisés par deux (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum d'un point).

Lien primitif. Il pourra ensuite lancer le sort de "Griffe primitive" afin de débloquent la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 1 point de mana (le sort devra être lancé en prenant comme base cette valeur).

Si le sort échoue, le point dépensé est considéré comme non masqué et le joueur devra à nouveau lancer le sort afin de libérer la magie.

Si le sort réussit, les points de mana stockés dans l'objet sont débloquent et le joueur pourra ensuite ajouter de nouveaux points de mana. Si le sort n'est toujours pas terminé, le joueur pourra utiliser une nouvelle fois le "Lien primitif" afin de bloquer à nouveau la mana dépensée (et ainsi de suite tant que le nombre de points de mana minimum n'est pas atteint).

Lancer un rituel de "Griffe primitive" est quasiment instantané (un tour tout au plus).

Exemple: nous retrouvons Luigi qui s'est reposé et qui a trouvé un réceptacle contenant 20 points de mana. Il peut donc continuer ses travaux. Il utilise le rituel de Griffe primitive et dépense 1 point de mana (ses chances de réussite de base sont de 5 et il réussit son jet). Il peut donc, finalement, introduire les 17 points qui lui manquaient afin de terminer

son sortilège de Joaillerie (Crémation). Il devra pour cela briser son réceptacle puisqu'il ne possède que 5 points en réserve (dont un a déjà été utilisé pour lancer la Griffe primitive). S'il n'avait pas disposé de tous les points nécessaires, il aurait pu à nouveau lancer un rituel de Lien primitif afin de lui laisser le temps de se reposer à nouveau.

Il faut noter que le rituel de "Griffe primitive" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

	Nombre de "réussites remarquables"
Passer de +0 à +1	1
Passer de +1 à +2	2
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	6

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Lien minéral

Le principal défaut du Lien et de la Griffe primitifs est que ces rituels ne peuvent pas être utilisés pour alimenter un sort au delà du minimum possible. Par exemple, une Griffe et

5 day I love
like things
I can
day closer
my trip
just right
I am aware
I'm not
I don't go
To get
I must
NO BRONG

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
jouter les jaun
its morceaux
refroidir 4
e en boulette
chocolat en
papier blanc
ures.

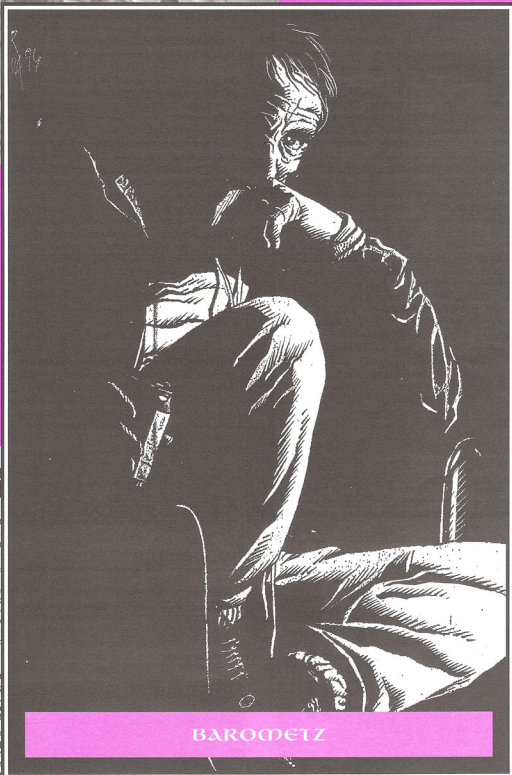
5. — Truffes

125
glace.
d'ame
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
is quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.





BAROMETZ

un Lien primitifs ne peuvent pas permettre de lancer un sort de "Maladie" sur plus d'une cible (10 points de mana). Pour pouvoir lancer un sort qui affecte de nombreuses cibles en même temps, il faut disposer du lien minéral.

Attention: Ce sort n'a pas grand utilité si vous n'avez pas de très bonnes relations avec Tougouska ou avec Quetzalcóatl. Pour finaliser le rituel vous aurez en effet besoin de la Griffe minérale qui est un rituel connu seulement de ces deux grands dragons.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance le Lien minéral, mais il doit cependant être présent.

Obtention: La plupart des grands dragons possèdent le Lien minéral (tout au moins ceux qui sont passionnés par la magie). Certains pères connaissent aussi ce rituel, mais les personnages joueurs débutants ne le connaissent certainement pas. Ils devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel. Ce dernier ne sera peut-être pas très enclin à partager cette connaissance et on peut même imaginer qu'il échangera aux joueurs le rituel contre un service ou contre des renseignements importants.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques semaines à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquiescer une fois pour toutes. Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lien minéral.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation: Pour utiliser le Lien minéral, le joueur devra tout d'abord utiliser une forme d'art qui enchante un objet (la mana ne peut être stockée que dans un objet). Il pourra ensuite lancer le sort de "Lien minéral" afin de bloquer la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 4 points de mana (le sort devra être lancé en prenant comme base cette valeur).

Si le sort échoue, les quatre points dépensés sont considérés comme non masqués et l'objet enchanté perd un point de mana par jour (le dragon est tout à fait au courant de ce qui se passe).

Si le sort réussit, les points de mana stockés dans l'objet sont bloqués et l'on ne pourra pas ajouter de nouveaux points de mana avant que le rituel de "Griffe minérale" ou de "Lame minérale" ne soit lancé sur l'objet (voir à ce sujet le chapitre qui suit).

Lancer un rituel de "Lien minéral" double la durée d'enchantement du sort lié.

Il faut noter que le rituel de "Lien minéral" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

	Nombre de "réussites remarquables"
Passer de +0 à +1	4
Passer de +1 à +2	6
Passer de +2 à +3	8
Passer de +3 à +4	10

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Lame minérale

Le rituel de "Lame minérale" permet de libérer un sortilège incomplet bloqué par un Lien minéral. Ce rituel correspond exactement à la Griffe primitive en ce sens qu'il permet de libérer un rituel bloqué par un Lien minéral. La grosse différence entre la Lame minérale et la Griffe primitive est que le

	Professeur	
Elève	Parent	Grand-père
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	112(16)	56(12)
Magie draconique (niveau 1)	56(12)	28(8)
Magie draconique (niveau 2)	28(8)	14(4)
Magie draconique (niveau 3 et +)	14(4)	7(2)

nombre de points amassés dans l'objet peut dépasser la dépense minimum. Exemple: un sort de Joaillerie (Malédiction) lancé avec une Griffe et un Lien minéral ne peut normalement pas dépasser 13 points (10 points pour le bijou et 3 points pour une heure de malédiction). Avec le Lien et la Lame minérales on peut amasser bien plus de points.

Attention: Ce sort n'a pas grand utilité si vous n'avez pas de très bonnes relations avec Toungouska ou avec Quetzalcôatl. Pour finaliser le rituel vous aurez en effet besoin de la Griffe minérale qui est un rituel connu seulement de ces deux grands dragons.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Lame minérale, mais il doit cependant être présent.

Obtention: La plupart des grands dragons possèdent la Lame minérale (tout au moins ceux qui sont passionnés par la magie). Certains pères connaissent aussi ce rituel mais les personnages joueurs débutants ne le connaissent certainement pas. Ils devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel. Ce dernier ne sera peut-être pas très enclin à partager cette connaissance et on peut même imaginer qu'il échangera aux joueurs le rituel contre un service ou contre des renseignements importants.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes. Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lame minérale.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de

travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation: Pour utiliser la Lame minérale, le joueur devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et "bloqué" avec un Lien minéral. Il pourra ensuite lancer le sort de "Lame minérale" afin de débloquent la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 2 points de mana.

Le rituel réussit obligatoirement, les points de mana stockés dans l'objet sont débloquent et le joueur pourra ensuite ajouter de nouveaux points de mana. Si le sort n'est toujours pas terminé, le joueur pourra utiliser une nouvelle fois le "Lien minéral" afin de bloquer à nouveau la mana dépensée (et ainsi de suite tant que le nombre de points voulu n'est pas atteint). Lancer un rituel de "Lame minérale" n'est pas instantané (cela prend environ 10 minutes).

Il faut noter que le rituel de "Lame minérale" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de "réussites remarquables"

Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	4
Passer de +2 à +3	6
Passer de +3 à +4	8

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Griffe minérale

Ce rituel est utilisé lorsqu'un sort est bloqué par un Lien minéral et que le magicien veut le déclencher. Libérer les points à l'aide d'une Lame minérale ne suffit pas. Il faut utiliser la Griffe minérale.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Griffe minérale (et il n'a même pas besoin d'être présent).

Elève	Professeur	Grand-père
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	Parent	
Magie draconique (niveau 1)	56(8)	28(8)
Magie draconique (niveau 2)	28(8)	14(8)
Magie draconique (niveau 3 et +)	14(6)	7(6)
	7(4)	3(4)

Obtention: Le Grand Dragon Blanc et le Grand Serpent à Plumes sont les seuls à connaître ce rituel magique. Ils ne l'enseignent à personne et il est donc impossible aux personnages-joueurs de l'utiliser.

Utilisation: Pour utiliser la Griffes minérale, le grand dragon devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et "bloqué" avec un Lien minéral. Il pourra ensuite lancer le sort de "Griffes minérale" afin de débloquent la magie déjà dépensée et de faire fonctionner le sortilège. Cette procédure coûte 4 points de mana.

Le rituel réussit obligatoirement et les points de mana stockés dans l'objet sont débloquent et fonctionnent immédiatement.

Lancer un rituel de "Griffes minérale" est quasiment instantané (tout juste un tour).

des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toute. Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel d'osmose.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation: Pour utiliser le rituel d'osmose, le dragon magicien devra être accompagné au moins d'un autre dragon possédant le même pouvoir (ne peut participer à un rituel d'osmose que celui qui connaît le rituel).

Rituels combinés

Il existe encore une façon bien plus aisée de lancer un sortilège puissant lorsque l'on ne dispose pas des points nécessaires pour le faire: réaliser un rituel magique qui permet à plusieurs dragons de lancer le même sort en dépensant des points de mana en même temps. Ce rituel s'appelle "Rituel d'osmose".

Rituel d'osmose

Obtention: De nombreux dragons fêrus de magie connaissent ce rituel. S'ils ne sont pas toujours prêts à ce que vous participiez à des sortilèges avec eux, ils sont cependant souvent relativement d'accord pour vous apprendre cette étrange pratique magique. Evidemment, il ne faut pas être un rebelle de la famille à qui vous en faites cette demande. Tous les grands dragons connaissent le rituel d'osmose, même s'ils ne sont pas tous d'accord pour partager leurs connaissances en la matière.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser

Jeter un rituel d'osmose coûte 1 point de mana (en plus des points placés ensuite dans le sort) et prend un tour. Cette première phase nécessite un jet de réussite normal.

Le dragon dépense ensuite autant de points qu'il le désire pour faire fonctionner le sort (cela demande à nouveau un jet de réussite (1 point)).

Si l'un des deux jets échoue, le dragon responsable ne peut pas participer au rituel et les points dépensés ne servent à rien.

L'instigateur du rituel (celui qui connaît le sort associé à l'art choisi) doit obligatoirement participer à ces deux phases et s'il rate une des deux jets, le sort est annulé et tous les points (les siens et ceux des autres participants) sont dépensés en pure perte.

(Un des avantages (mais en est-ce un vraiment?) de cette pratique est que tous les participants du rituel peuvent ensuite dépenser des points pour faire fonctionner le sort au moment où il peut être mis en marche. C'est d'ailleurs pour cela que la coutume veut que lors de puissants

	Enfant	Professeur	Grand-père
Elève		Parent	
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	64(7)	32(6)	16(5)
Magie draconique (niveau 1)	32(6)	16(5)	8(4)
Magie draconique (niveau 2)	16(5)	8(4)	4(3)
Magie draconique (niveau 3 et +)	8(4)	4(3)	2(2)

enchantelements (au moins 50 points de mana) le dragon instigateur invite son grand-père. Ce dernier ajoute symboliquement 1 point de mana à l'ensemble et cela lui permet d'avoir un relatif contrôle sur l'enchantelement ainsi lancé.

Il faut noter que le "Rituel d'osmose" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

	Nombre de "réussites remarquables"
Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Bonus dus à l'expérience

Comme vous le savez, tous les sorts sont classés en "niveaux" et peuvent donc être lancés plus facilement au fur et à mesure que le lanceur les connaît de mieux en mieux. A part les bonus indiqués en page 52 et 53 des règles de base (bonus au lancement et contrôle des facteurs aléatoires) que je ne répéterai pas, les 5 niveaux d'expérience offrent plusieurs avantages spéciaux que je me permets de décrire ci-après.

Niveau +0

Ce niveau correspond à la base de la magie draconique. Il n'est pas très évolué et ne permet pas au joueur qu'il utilise de contrôler quoi que ce soit. Il faut aussi noter que le maître de jeu peut interdire au joueur de relire la description d'un sort (et de l'art qui l'accompagne) durant le jeu. C'est au joueur de se souvenir des effets d'un tel sort et des restrictions qui s'y rapportent.

Côté artistique, le possesseur d'un sort à ce niveau est un besogneux. Ses créations ne sont pas très inspirées et respirent à plein nez le plagiat. Exception: si le joueur possède comme hobby la forme d'art en question on prend plutôt en compte le niveau du hobby que celui du sort pour connaître la puissance créatrice de ses oeuvres.

Niveau +1

Le personnage qui possède un sort à ce niveau est relativement expérimenté et peut à tout moment lire (ou relire) la description du sort et la forme d'art qui y est associée dans les règles du jeu. Il peut même noter la description entière sur sa fiche de personnage. C'est le seul avantage lié à ce niveau.

Côté artistique, le personnage est relativement doué, même s'il manque légèrement de pratique. Cela peut d'ailleurs sembler bizarre aux êtres humains qui ne comprennent rien à la magie et qui peuvent donc croire que cette inspiration soudaine est due à l'utilisation d'un négé. Exception: si le joueur possède comme hobby la forme d'art en question on prend plutôt en compte le niveau du hobby que celui du sort pour connaître la puissance créatrice de ses oeuvres.

Niveau +2

Le personnage connaît le sort sur le bout des doigts. Il est capable de le reconnaître lorsqu'il est lancé par quelqu'un d'autre que lui (à l'unique condition que ce soit bien le même effet associé à la même forme artistique).

Il est aussi capable de reconnaître au premier regard une victime de ce sort (il pourra, par exemple, différencier un homme saoul parce qu'il a bu deux litres de vodka de celui qui est victime d'un sort d'ébriété).

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau "Amateur" à moins que le personnage possède déjà ce hobby à un niveau supérieur.

Niveau +3

Le personnage peut désormais masquer la dépense de mana avec plus de facilité lorsqu'il lance le sort de façon non masquée.

Un nouveau tableau est donc utilisé pour connaître la portée de détection de la version non masquée du sort qu'il possède au niveau +3.

Type de créature*

Etre magique
Enfant dragon
Nouveau-né
Parent dragon
Grand-père
Dragon céleste

Rayon de repérage
0

Nombre de points dépensés fois 1 mètre.
Nombre de points dépensés fois 10 mètres.
Nombre de points dépensés fois 100 mètres.
Nombre de points dépensés fois 10 kilomètres.
Nombre de points dépensés fois 100 kilomètres.

*: Si le personnage à portée connaît le sort en question au niveau +3 (ou plus), il utilise la table normale. Notez aussi que la puissance des Grands Dragons (et du Dragon Céleste) est tellement immense qu'ils ne sont pas affectés par cette version du sort.

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau "Averti", à moins que le personnage possède déjà ce hobby à un niveau supérieur.

On ne sait pas vraiment comment Quetzalcôatl fait pour utiliser les Liens et les Lames fluviaux dont il a le secret. On connaît simplement les effets que ces rituels peuvent

Traitement des réceptacles

Niveau +4

Le personnage est au top de son art. Il connaît le sort de façon parfaite et peut donc l'utiliser de façon bien plus puissante. Chaque fois qu'un jet de dé est fait pour connaître les effets du sort (pas pour savoir si le sort fonctionne), le joueur peut ajouter un bonus de 2 points à chaque dé. Ce pouvoir est cumulatif avec celui qui permet de contrôler de tels jets (voir page 53 des règles du jeu). Le personnage peut aussi désormais masquer la dépense de mana avec encore plus de facilité lorsqu'il lance le sort de façon non masquée. Un nouveau tableau est donc utilisé pour connaître la portée de détection de la version non masquée du sort qu'il possède au niveau +4.

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau "Spécialiste". Il est d'ailleurs tellement expérimenté dans cette pratique que les oeuvres qu'il crée peuvent aussi affecter des animaux. Il subira cependant un malus de 2 points à ses chances de réussite de base du sort.

avoir sur les réceptacles. Toutes les données qui suivent ne sont là que pour vous permettre de créer des scénarios plus originaux. Notons que personne ne connaît les rituels de Liens et de Lames fluviaux à part Quetzalcôatl (tout du moins à notre niveau de connaissance).

Note: Il est indiqué dans les règles de base que seul le Dragon Céleste peut emmagasiner des points de mana dans des réceptacles. Ce n'est pas réellement le cas désormais puisque le Serpent à Plumes a créé de toutes pièces un rituel qui reproduit plus ou moins fidèlement cette opération magique complexe.

Ajout de mana

Les pouvoirs magiques de Quetzalcôatl lui permettent d'ajouter des points de mana à l'intérieur d'un réceptacle existant. On pense cependant que Quetzalcôatl doit dépenser 100 points de mana pour placer un simple point dans un réceptacle. Certains murmurent que ce rituel est aussi long que fatigant et que le Serpent à Plumes ne peut l'utiliser

Type de créature*

Etre magique
Enfant dragon
Nouveau-né
Parent dragon
Grand-père
Dragon céleste

Rayon de repérage
0

Nombre de points dépensés fois 1 mètre.
Nombre de points dépensés fois 10 mètres.
Nombre de points dépensés fois 10 kilomètres.
Nombre de points dépensés fois 100 kilomètres.

*: Si le personnage à portée connaît le sort en question au niveau +4, il utilise la table normale. Notez aussi que la puissance des Grands Dragons (et du Dragon Céleste) est tellement immense qu'ils ne sont pas affectés par cette version du sort.

fréquemment. Il faut aussi noter qu'il existe une limitation au nombre de points accumulés dans un réceptacle et qu'un tel rituel peut résulter en la destruction du réceptacle traité.

Ponction de mana

Il semble que Quetzacôatl peut ponctionner des points dans un réceptacle sans le briser. Ce rituel est bien plus rapide et facile à mettre en oeuvre que celui qui consiste à jouter des points dans un même objet. Cette procédure est relativement sans danger, même s'il peut arriver que le réceptacle se brise au moment où le Serpent à Plumes tente une telle ponction.

Expérience

Certains dragons, qui brisent fréquemment des réceptacles afin de récupérer la magie qui y est contenue, peuvent développer une expérience très utile dans ce genre de pratiques. Tous les dragons commencent donc avec une sorte de petit "rituel" simple appelé "Récupération de mana" au niveau +0. Il n'accorde aucun bonus spécial, mais peut être développé de la façon suivante.

Nombre de "réussites remarquables"

Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le réceptacle a été brisé pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Niveau +1: Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 1 à son jet de contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout

correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 2d10 jours. En cas d'échec, la moitié de la mana peut être conservée 2d10 jours ou la totalité durant 2d10 minutes.

Niveau +3: Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 3 à son jet de contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné "Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel). Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 3d10 jours. En cas d'échec, la moitié de la mana peut être conservée 3d10 jours ou la totalité durant 3d10 minutes. Ce niveau permet aussi de bénéficier d'un bonus de 1 à son jet lorsqu'il tente de repérer un réceptacle.

Niveau +4: Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 4 à son jet de contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné "Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel). Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 4d10 jours. En cas d'échec, les trois quart de la mana peuvent être conservés 2d10 jours, la moitié durant 3d10 jours, le quart de la mana pendant 4d10 jours ou la totalité durant 4d10 minutes. Ce niveau permet aussi de bénéficier d'un bonus de 2 à son jet lorsqu'il tente de repérer un réceptacle.

Paramètre	Bonus au jet de récupération
Magie draconique (niveau x)	+x
Niveau +1	+1
Niveau +2	+2
Niveau +3	+3
Niveau +4	+4
Parent dragon	+1
Grand-père	+2
Dragon céleste	+5

Réceptacles spéciaux

Certains dragons particulièrement âgés et respectables pensent qu'environ 1% des réceptacles ont des malformations qui causent une modification grave de leur structure interne.

Ces réceptacles dits "spéciaux" sont donc rares mais aussi particulièrement originaux. Si vous voulez varier vos scénarios et vos aventures, vous pouvez placer quelques

dragon possédant le pouvoir inné "Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel). Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge.

Niveau +2: Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 2 à son jet de contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné "Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel). Ce bonus sera ajouté à celui qui

objets de ce type dans les endroits que vos joueurs risquent d'explorer. La petite table qui suit vous indique la rareté de tous ces objets.

Type de réceptacle	% du total
Normal	99%
Annulation	0,3%
Absorption	0,1%
Instable	0,2%
Stable	0,2%
Surpuissant	0,1%
Actif	0,1%

Tous ces réceptacles spéciaux sont repérables préalablement à leur destruction dans le cas très spécial où le dragon obtiendrait un jet de 1 à sa tentative de repérage du réceptacle (alors que normalement un jet réussi permet de connaître seulement la puissance du réceptacle).

Réceptacle d'annulation

Ce réceptacle, lorsqu'il est brisé, absorbe tous les points de mana dont le personnage pourrait être porteur (cela inclut toute la mana de son corps ainsi que celle qu'il pourrait avoir accumulée en brisant d'autres réceptacles). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1.

Réceptacle d'absorption

Ce réceptacle très spécial absorbe la mana d'une manière régulière mais ne la conserve pas. Tant qu'il n'est pas brisé, le réceptacle absorbe toute la mana de la Terre dans un rayon de 1d10 mètre(s) autour de lui (ce jet est à réaliser une fois pour toutes à la création de l'objet). S'il est brisé, le réceptacle ne génère aucune mana. S'il est déplacé, la mana de la Terre dans sa nouvelle aire d'effet est absorbée en quelques semaines. L'endroit qui était dépourvu de toute mana retrouve sa nature magique au bout de quelques jours. Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1d10 (le même jet que ci-dessus).

Réceptacle instable

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement instable et chaotique. Le joueur recevra donc un malus de 1d10 (à jeter une fois pour toutes à la création de

l'objet) à toute action qui utiliserait la mana ainsi récoltée (le plus souvent lorsqu'il enchante un objet ou lorsqu'il lance un sort). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment).

Réceptacle stable

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement stable et apporte un sentiment de confiance au personnage qui l'absorbe. Le joueur recevra donc un bonus de 1d10 (à jeter une fois pour toutes à la création de l'objet) à toute action qui utiliserait la mana ainsi récoltée (le plus souvent lorsqu'il enchante un objet ou lorsqu'il lance un sort). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment).

Réceptacle surpuissant

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement incontrôlable. Elle pousse le personnage à amasser une trop grande quantité de puissance magique. Le personnage devra donc jeter 1d10 auquel il ajoutera son niveau de "Récupération de mana" et il consultera ensuite la table ci-dessous afin de connaître les effets de la mana sur son organisme.

Résultat	Effet
1-3	Le personnage est totalement choqué et tombe dans le coma pendant 1d10 jour(s).
4-5	Le personnage est assommé (voir règles du jeu page 29).
6-7	Le personnage est sonné (voir règles du jeu page 29).
8-10	Le personnage est légèrement sonné (voir règles du jeu page 29).
11 et +	Il ne se passe rien. Le personnage contrôle la situation.

Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment mais en tenant cependant compte du fait que la puissance devra être supérieure ou égale à 50).

Réceptacle actif

Le réceptacle actif puise directement la mana de la Terre pour majorer sa propre puissance. Les quelques rumeurs qui courent au sujet de

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
outer les jau
its morceaux
refroidir 4
ce en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. — Truffe

125
glace.
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler da
ur obtenir un
sucré et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
is quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

cet objet laisse à penser qu'un tel réceptacle récupère 1 point de mana tous les 50 ans. La plupart de ces réceptacles sont donc relativement puissants. Notons au passage que dès que le réceptacle atteint sa puissance maximale (en général 100), il explose et la mana est libérée sans pouvoir être utilisée. Les dommages causés par une telle explosion sont de puissance "Moyenne" (combat à distance) et ce dans un rayon de 10 mètres autour de l'objet. Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1.

Cet initiateur sera le plus souvent son père ou sa mère elle-même, mais ce pourrait aussi être n'importe quel oncle ou tante si ses parents draconiques sont morts.

La seule règle à suivre est la suivante: ce ne peut être qu'un père ou qu'une mère dragon de la même race que le personnage.

Le rituel lui-même est plutôt simple à expliquer puisque c'est plus une révélation qu'une procédure magique longue à mettre en oeuvre.

Evolution des pouvoirs magiques

Il était indiqué dans les règles de base qu'aucun enfant dragon ne peut espérer augmenter le niveau de ses pouvoirs innés ni augmenter son potentiel maximum de mana. Ce n'est pas tout à fait vrai. En effet, un rituel particulier permet aux jeunes dragons de se développer relativement rapidement, à l'instar des êtres magiques du groupe.

Pour connaître ce rituel, le dragon de votre groupe devra être initié par un membre de sa famille et ce même s'il est rebelle (s'il est vraiment repoussé par tous les membres de sa famille, il ne pourra jamais connaître les modalités de ce rituel).

En effet, pour développer ses pouvoirs, le dragon devra mettre au monde un enfant et dévorer une partie de la coquille de son oeuf après sa naissance. Cette opération est relativement rapide et permet tout de suite au dragon d'obtenir les pouvoirs décrits dans les quelques chapitres qui suivent.

Toute autre progression ne sera possible qu'après une longue période passée à élever son enfant au mieux de ses possibilités et dans le respect des coutumes draconiques enseignées par ses propres parents.



Augmentation des points de mana

Les points de mana maximum augmentent régulièrement après la naissance du premier enfant: 1d6 semaine(s) après que le dragon ait dévoré la coquille de l'oeuf de son enfant, il disposera d'un point de mana supplémentaire. Il gagnera ensuite un point supplémentaire tous les 10 ans. Le maximum possible n'est pas encore déterminé puisque en théorie on ne connaît pas encore la longévité maximale des fils dragons (et des pères non plus d'ailleurs).

Augmentation des pouvoirs innés

Les listes qui suivent indiquent les pouvoirs possédés par les dragons après qu'ils ont dévoré la coquille de leurs enfants. Certains pouvoirs peuvent encore progresser: il est donc indiqué après chacun des pouvoirs de ce type la façon dont il peut encore se développer. Note importante: le niveau des pouvoirs innés des enfants ne peut jamais dépasser les niveaux indiqués pour les parents dans les règles de base de Scales page 44 et 46.

Dragons argentés (enfants): Carapace 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Souffle (gaz soporifique) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons asiatiques (enfants): Invisibilité 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Magie alchimique 1 (uniquement après 25 ans), Magie draconique 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Télépathie 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 1 (uniquement après 25 ans).

Dragons blancs (enfants): Carapace 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Combativité (au choix) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (aile) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Peur 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons bleus (enfants): Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Compétence (esprit d'analyse) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (griffes) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (aile) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons dorés (enfants): Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Compétence (discussion) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (griffes) 1, Mode d'attaque (mâchoire) 1, Mode d'attaque (queue) 1, Mode d'attaque (aile) 1, Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Souffle (attaque sonique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons féériques (enfants): Camouflage (forêt tempérée) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Invisibilité 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Majoration (réflexes) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Télépathie 5 (+1 niveau tous les 25 ans), Venin (mâchoire, soporifique) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 5 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons noirs (enfants): Camouflage (ombre) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Combativité (au choix) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Compétence (poisons) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Immunité (poisons), Mode d'attaque (griffes) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Peur 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Venin (mâchoire) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons rouges (enfants): Carapace 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Compétence (expertise) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (griffes) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (aile) 1, Peur 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Résistance (feu) 4



(+1 niveau tous les 25 ans), Souffle (flammes) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 3 (+1 niveau tous les 25 ans).

Dragons verts (enfants): Camouflage (jungle) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (griffes) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 2, Mode d'attaque (queue) 1, Nage 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Résistance (poisons) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Venin (mâchoire) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 2 (+1 niveau tous les 25 ans).

Hydres (enfants): Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Résistance (attaques mentales) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Sens accru (vue) 2 (+1 niveau tous les 25 ans).

Serpents à plumes (enfants): Camouflage (jungle) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Compétence (biologie) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Magie draconique 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 1 (+1

niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Sens accru (thermographique) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Télépathie 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 7 (+1 niveau tous les 25 ans).

Serpents de mer (enfants): Carapace 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Immunité (pression), Majoration (endurance) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Nage 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Sens accru (sonar) 4 (+1 niveau tous les 25 ans).

Wyverns (enfants): Carapace 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Combativité (au choix) 2 (+1 niveau tous les 25 ans), Majoration (force) 1 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (mâchoire) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (queue) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Mode d'attaque (aile) 1, Peur 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Polymorphie (draconique) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Résistance (poisons) 4 (+1 niveau tous les 25 ans), Venin (queue) 3 (+1 niveau tous les 25 ans), Vol 4 (+1 niveau tous les 25 ans).

ETRES MAGIQUES

Des nouveautés pour nos amis éveillés

Les dragons disposent de nouvelles formes d'art et de nouveaux effets magiques. Les technomanciens peuvent équiper de véritables ateliers pour travailler correctement. Que reste-t-il aux êtres magiques ? Juste une petite révélation... Mais elle est de taille. Lisez plutôt.

Deuxième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son deuxième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase.

Développement au-delà de la phase de la transformation

Comme vous pouvez le penser, la phase de la transformation n'est pas la phase finale de développement des pouvoirs magiques innés des êtres magiques. Même si les joueurs qui incarnent des êtres magiques de retour de la phase du voyage ne pensent qu'à une seule chose : être capable de prendre une forme naturelle magique à volonté. Mais avant cela, ils devront dominer les pouvoirs déjà acquis afin de bien comprendre leur vraie nature. La phase de la transformation est donc composée de cinq sous-phases distinctes. Chacune de ces phases doit permettre à l'être magique d'utiliser un de ces pouvoirs de façon remarquable afin de la dominer totalement. Il devra s'écouler au moins 5 séances entre chacune de ces sous-phases. Résumons cependant la façon dont cela se déroule à l'aide de cette petite liste récapitulative.

Première sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son premier pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée comme remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage ne pourra en aucun cas utiliser son pouvoir spécial de transformation totale.

Une utilisation est considérée comme remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage ne pourra en aucun cas utiliser son pouvoir spécial de transformation totale.

Troisième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son troisième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée comme remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme magique totale lorsqu'il se trouvera en danger et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Quatrième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son quatrième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée comme remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait

progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme magique totale lorsqu'il se trouvera en danger (ou lorsqu'un membre de son gestalt, sera lui-même en danger) et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Cinquième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son pouvoir unique inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée comme remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme magique totale lorsqu'il se trouvera en danger (ou lorsqu'un être magique de la même race, ou un membre de son gestalt, sera lui-même en danger) et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Transformation totale

Même si l'article sur le scénario que chaque être magique doit jouer seul lors de sa phase du voyage n'est pas très précis à ce sujet, je dois maintenant vous préciser que la créature se transforme réellement au moment le plus exaltant de l'aventure. Ce secret doit être gardé le plus longtemps possible afin que chaque être magique (et donc chaque joueur) revienne de son voyage initiatique avec un secret que personne d'autre ne connaît (en tout cas pas avant de l'avoir découvert lui-même). Notons au passage que la plupart des parents, tous les enfants et tous les nouveaux-nés ne savent pas que les êtres magiques peuvent prendre une forme qui correspond réellement à ce qu'ils sont.

Par exemple, dans le scénario qui sert d'exemple, au moment où le minotaure s'est entièrement senti chez lui dans son repaire en forme de labyrinthe, il s'est VRAIMENT transformé en minotaure. Il n'est pas évident que cette transformation ait été observée avec certitude par le personnage. Vous pouvez tenter de lui faire croire que ce sont ses gènes magiques qui ont fait office de drogue hallucinatoire et qu'il s'est vu sous la

forme d'un monstre à tête de taureau uniquement parce que sa nature bestiale l'a entièrement submergé.

Evidemment, après s'être transformé une fois, l'être magique ne pourra plus prendre cette forme (ou tout du moins pas avant qu'il ait encore franchi quelques limites qui bloquent encore sa totale compréhension de sa vraie nature). Les prochaines phases d'évolution lui permettront certainement de développer de nouveaux pouvoirs, qui seront autant de clefs nécessaires à l'ouverture des portes mentales qui bloquent toujours sa progression vers l'osmose totale entre l'être magique et l'être humain.

Règles concernant la transformation totale

A la différence de la polymorphie draconique, la transformation totale des êtres magiques est immédiate et ne demande aucune concentration spéciale. Elle est en fait pratiquement involontaire lors des phases de développement décrites dans ce livret.

Il n'existe aucun tabou lié à cette transformation, même si les êtres magiques prennent le plus grand soin de cacher leur nature aux êtres humains normaux. De plus, le lieu de la transformation étant le plus souvent un endroit lié à la nature même de l'être magique (et donc éloigné de la civilisation humaine), elle aura lieu le plus souvent sans témoin oculaire humain.

Description des êtres magiques transformés

Les quelques descriptions qui suivent ne doivent pas être obligatoirement prises à la lettre. Il existe en effet autant d'êtres magiques différents dans une même race que d'êtres humains.

Cependant, cela vous donnera un guide relativement précis de ce qui peut être fait en matière de transformation totale. N'oubliez pas que la présence d'un individu transformé est très rare devant des témoins innocents (c'est-à-dire tout être humain normal).

Afin d'aider les maîtres de jeu, j'accompagnerai chaque description d'une notation simple visant à déterminer si la créature transformée peut passer inaperçue parmi des êtres humains normaux.

Cette caractéristique s'échelonne de 1 à 4, ce qui correspond à peu près aux définitions suivantes.

Apparence	Effet(s)
1	La créature peut passer totalement inaperçue même étudiée de près.
2	La créature peut à la rigueur passer inaperçue si on ne l'observe pas avec soin.
3	La créature doit camoufler une partie de son corps pour ne pas être repérée.
4	La créature est obligatoirement reconnue comme un être surnaturel.

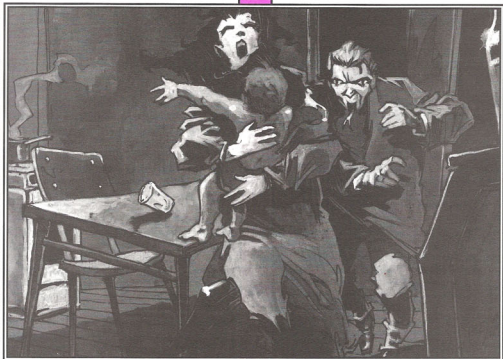
Alfe noir: Ce grand être magique de forte stature peut être comparé à un nain malgré sa taille relativement importante puisqu'il mesure environ 1,60m de haut. Il est armé et équipé d'objets en métal particulièrement bien forgés et son souffle fait toujours penser à l'odeur de la plus profonde des tombes. Apparence: 3.

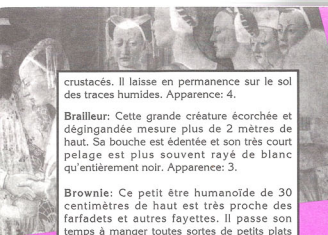
Banshee: Sorte de fantôme féminin plus ou moins corporel selon sa puissance et selon sa volonté à apparaître sous forme humaine. Son visage déformé et son cri perçant ne lui permettent pas de passer pour un être humain normal. Apparence: 4.

Barometz: Cette créature est une sorte d'agneau végétal. C'est une plante qui prend la forme d'un agneau et dont les fruits ressemblent à de la laine. Elle peut passer pour plante légèrement originale tant qu'elle ne bouge pas. Apparence 4 (2 si elle ne se déplace pas).

Basilisk: Serpent marron clair d'environ un mètre de long avec une tête hideuse surmontée d'une crête. Certains basilisks peuvent s'avérer être des cockatrices qui peuvent être décrits comme des coqs à queue de serpent. Apparence: 2 (4 pour le cockatrice).

Bosch: Cette créature d'origine marine est le plus souvent apparue sous la forme d'un petit bonhomme de 80 centimètres au look de noyé ayant passé quelques semaines dans l'eau. Il dégage une odeur d'algues plus que de décomposition et ses vêtements sont souvent le refuge de nombreux petits





crustacés. Il laisse en permanence sur le sol des traces humides. Apparence: 4.

Brailleux: Cette grande créature écorchée et dégingandée mesure plus de 2 mètres de haut. Sa bouche est édentée et son très court pelage est plus souvent rayé de blanc qu'entièrement noir. Apparence: 3.

Brownie: Ce petit être humanoïde de 30 centimètres de haut est très proche des farfadets et autres fayettes. Il passe son temps à manger toutes sortes de petits plats et ses vêtements sont donc presque toujours tachés. Il porte généralement un chapeau à grelots. Apparence: 4.

Ccoa: Le ccoa ressemble à un simple chat domestique de 45 centimètres de haut aux yeux brillants et au pelage luisant (quel que soit le moment de la journée ou le terrain sur lequel il vit). Apparence: 1.

Centaure: Cette créature est formée d'un corps de cheval et d'un torse d'homme. Il est quelquefois décrit comme étant un compromis entre un taureau et un homme. Son pelage est toujours dans les tons de marron et sa peau humaine est mate. Apparence: 4.

Cerbère: Ce grand chien à trois têtes a bien du mal à passer inaperçu. Certains petits malins peuvent le faire passer pour un "monstre naturel", fruit de manipulations génétiques. Il mesure généralement 1,50m au garrot et arbore de grandes dents noires du plus bel effet. Apparence 4 (ou 1 si on réussit à faire croire à un "monstre naturel").

Croque-mitaine: Le croque-mitaine est un animal très musclé mais qui ne dépasse pas 1,50m de haut. Son pelage est doux et entièrement recouvert de poussière. Son haleine est pestilentielle et sa bouche garnie de grandes dents aiguisées est particulièrement horrible. Il se déplace le plus souvent à quatre pattes, même s'il se dresse sur ses deux pattes de derrière lorsqu'il poursuit une proie. Apparence: 4.

Démon mineur: Le démon mineur peut prendre de multiples formes toutes, plus horribles les unes que les autres. Il peut en changer à chaque fois qu'il se transforme. Notons tout de même qu'une peau rouge homard, des cornes et de petites dents sont des caractéristiques physiques qui reviennent relativement souvent. Apparence: entre 2 et 4 selon la description.

Dragon: Les êtres magiques "dragons" sont des versions dégénérées des formes draconiques que l'on connaît habituellement. Ils ne sont jamais très grands (pas plus de 10 mètres de long) et possèdent des caractéristiques bestiales qui les font plus ressembler à des dinosaures ailés qu'à des dragons purs et durs. Apparence: 4 (3 s'il veut se faire passer pour un dragon normal).

Elfe: Cette petite créature humanoïde d'à peine 80 centimètres de haut est particulièrement maigrichonne et toujours vêtue de tissus aux coloris pastels. Son arme de prédilection est un arc miniature qui tire de petites flèches d'une trentaine de centimètres de long. Apparence: 4.

Epouvantail: Sorte de grand être humanoïde aux vêtements déchirés et à l'air dégingandé. Il porte une citrouille creusée en guise de tête. Sa démarche est chaloupante. Apparence: 4.

Fantôme: Être incorporel et translucide le fantôme ne peut généralement être pris pour un être humain que par accident. Ses pieds ne touchent généralement pas le sol et il arrive même que le fantôme prenne une forme encore plus horripilante (partie du corps, corps mutilé, etc.). Apparence: 4.

Farfadet: Le farfadet est une créature des bois plus dodue et plus rigolarde que son très proche cousin l'elfe. Il n'est généralement pas armé, mais lorsqu'il se sent acculé, il utilise souvent un petit poignard d'environ 10 centimètres de long. Le farfadet ne dépasse que très rarement les 50 centimètres. Apparence: 4.

Faune: Cette créature bestiale est une sorte de croisement entre un homme et un bouc. Il porte les cornes de cet animal sur la tête et des sabots à la place des pieds. Sa peau est mate et recouverte d'un léger poil duveteux. Ses cheveux sont secs et raides. Apparence: 3.

Fayette: Cette créature féérique mesure généralement 40cm de haut et ressemble à s'y méprendre à un brownie. Il est par contre définitivement plus laid que ce dernier et porte des vêtements légèrement moins voyants. Il n'apparaît jamais sans un instrument de musique. Apparence: 4.

Feu follet: Le feu follet n'est qu'une petite sphère de lumière tremblotante presque invisible en pleine lumière. Bien que l'on ne

LES TRU

5. - Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
auter les jaun
its morceaux
refroidir 4
ce en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. - Truffes

125
glace.
d'ama
ou 10

Mouder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
is quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

CHIFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

puisse en aucun cas la prendre pour un être vivant, cette sphère passe presque toujours inaperçue. Apparence: 2.

Gargouille: Cette grande créature humanoïde est dotée de cornes imposantes, de grandes ailes membranées et d'une petite queue qui se termine par une pointe. Son faciès est totalement inhumain et sa peau semble aussi dure que de la pierre. Apparence: 4.

Garou: La forme naturelle du garou n'est pas celle d'un carnassier, mais bien celle d'un croisement entre un être humain et un fauve quelconque (à choisir par le joueur ou par le maître de jeu selon la créature magique représentée par le personnage). Son apparence est humanoïde, mais son faciès et son apparence générale sont trop proches du fauve qu'il est censé représenter pour être pris pour un être humain. La liste des garous possibles est longue mais on peut tout de même citer les animaux suivants: chat, tigre, lion, loup, guépard, panthère, ocelot, furet, chien, ours blanc, ours brun et rat (je sais, le rat n'est pas un fauve... le furet et le chien non plus d'ailleurs). Apparence: 4.

Géant: Le géant atteint généralement facilement les 10 mètres et certains individus dépassent largement les 20 mètres. Ils sont bestiaux et sont vêtus le plus souvent de lambeaux de peau récupérés sur les bovidés dont ils se nourrissent. Les géants très proches du chaos ont souvent les jambes atrophiées et transformées en une immense queue de dragon. Apparence: 4.

Génie: Les génies peuvent prendre de multiples formes (en général une différente à chaque fois qu'ils se transforment) toutes plus bizarres les unes que les autres (et toujours incorporelles). C'est certainement pour cela que même s'ils prennent une forme humanoïde, leur aspect fantomatique ne peut en aucun cas leur permettre de passer inaperçus au milieu d'humains. Apparence: 4.

Gnome: Le gnome est une petite créature féérique et souterraine. Elle ressemble au nain, mesure environ un mètre de haut et arbore presque toujours une longue barbe et un nez rouge. Un autre signe distinctif du gnome est son ventre rebondi. Apparence: 4.

Golem: Le golem est une grande créature construite avec de la pierre ou de la glaise. Elle mesure généralement 2,50m de haut,

bien que de nombreux golems plus petits soient observés de temps à autre. Apparence: 4.

Goule: Les goutes peuvent à la rigueur passer pour des êtres humains malgré leur peau granuleuse, pustuleuse et sans aucune pilosité. Leurs dents sont pointues et nombreuses. L'odeur de cadavre qu'elles dégagent rend toute tentative de camouflage très difficile. Apparence: 4 (3 si elles trouvent un moyen de masquer leur odeur corporelle).

Gremlin: Petit humanoïde de 20 centimètres de haut. Il est de couleur verte. Il n'a pas d'ailes et arbore toujours une souris plein de petites dents aiguës. Apparence: 4.

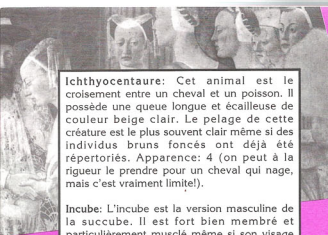
Griffon: Le griffon est un croisement entre un aigle et un lion. De l'aigle il possède les ailes et la tête. Du lion il possède le corps et les pattes. Certains individus possèdent cependant des pattes d'aigles à l'avant. Apparence: 4.

Harpie: Cette créature est un croisement entre une femme et un oiseau. Sa forme physique rappelle certainement la youwarkee mais son comportement et son attitude (ainsi que sa laideur) ne peuvent permettre de confondre ces deux créatures. Apparence: 4.

Hippogriffe: L'hippogriffe est un croisement entre un aigle (dont il possède les ailes et la tête), un lion (dont il possède les pattes avant) et un cheval (dont il possède la queue et les pattes arrière). À la différence de celles du pégase, les ailes de l'hippogriffe lui permettent de se déplacer à très haute altitude et pendant de longues durées. Apparence: 4.

Homoncule: L'homoncule est une petite créature magique d'environ 20cm de haut et qui possède, outre une apparence particulièrement horrible, de petites ailes qui lui permettent de se déplacer relativement maladroitement dans les airs. Apparence: 4.

Hsiao: Cette créature d'apparence simiesque possède une queue de renard et des plumes sur la tête et sur une partie du corps. Son visage est très proche de celui d'un homme à part ses yeux qui tiennent plutôt de la chouette. Son apparence générale peut facilement le faire passer pour un lémurien quelconque jusqu'au moment où l'on remarque ses plumes. Apparence: 2.



Ichthyocentaure: Cet animal est le croisement entre un cheval et un poisson. Il possède une queue longue et écaillée de couleur beige clair. Le pelage de cette créature est le plus souvent clair même si des individus bruns foncés ont déjà été répertoriés. Apparence: 4 (on peut à la rigueur le prendre pour un cheval qui nage, mais c'est vraiment limite!).

Incube: L'incube est la version masculine de la succube. Il est fort bien membré et particulièrement musclé même si son visage est des plus frustes. Il arbore d'ailleurs quelquefois de grandes cicatrices ou des tatouages barbares. Ses doigts sont longs et se terminent par de grandes griffes. Apparence: 3.

Kelpie: Cette créature prend le plus généralement la forme d'un cheval aquatique dont les pattes sont terminées par des nageoires. Elle peut aussi prendre la forme d'un courant d'eau chaude (dans une eau froide) ou froide (dans une eau chaude). Apparence: 3 ou 1 (en forme de courant d'eau).

Kobold: Le kobold est une toute petite créature malveillante et vulgaire. Les petites écailles qui recouvrent son corps sont vertes ou marrons. Il vit le plus souvent dans des terriers ou dans des cavernes et ne mesure pas plus de 20cm de haut. Apparence: 4.

Korrigan: Cette créature est un être humanoïde de 30 centimètres de haut environ. Il est toujours vêtu d'un grand chapeau et d'une cape de couleur sombre. Son nez est long et ses doigts griffus. Ses cheveux sont très difficiles à peigner et quelquefois complètement rasés. Apparence: 4.

Kraken: Pieuvre d'une dizaine de mètres de long. Ses tentacules sont épais et son bec aiguisé. Elle est de couleur marron et se confond très bien avec les fonds marins. Apparence: 1 (peut être un peu grande quand même).

Lamie: Monstre immonde au torse de femme et à la longue queue de serpent. Elle est souvent barbouillée de sang et ses cheveux sont dressés sur la tête. Elle parle avec difficulté et crache en permanence un jus composé de salive et de sang. Apparence: 4 (à la rigueur 3).

Licorne: La licorne est un superbe petit cheval qui porte une longue corne sur le front. La corne de certains individus est dorée et d'autres portent de petites barbes de bouc. Apparence: 4 (3 avec du travail).

Mandragore: Cette créature est formée par une grosse racine noirâtre. Elle ne fait jamais plus de 15 centimètres de haut et est totalement sourde. Si elle ne bouge pas, elle peut très bien ressembler à un morceau de bois mort. Apparence: 4 (1 si elle ne bouge pas).

Manticore: Monstre ignoble et hideux, la manticore possède un corps de lion, une tête humaine avec des dents pointues, de grandes ailes de chauve-souris et une queue dotée de longs piquants. Apparence: 4.

Méduse: Cette créature humanoïde est parfaitement semblable à un être humain si ce n'est sa coiffure composée de serpents venimeux et agressifs. Elle est souvent belle bien que légèrement anorexique. Apparence: 3.

Minotaure: Cette créature anthropomorphe est un croisement entre un taureau et un être humain. Il possède la tête du taureau et le corps d'un être humain. Il mesure généralement 2,50m et ne peut donc que très difficilement être pris pour un être humain. Apparence: 4.

Niveleur: Il a dix fois la taille d'un éléphant, auquel il ressemble beaucoup. La trompe est plus courte et les défenses longues et épaisses. Il a des pattes énormes dont il se sert pour niveler la terre. Apparence: 4.

Nymphe: Cette créature magique ressemble fortement à une femme humaine. Elle refuse cependant de s'habiller et ne quitte son habitat naturel (une étendue d'eau non polluée) qu'avec dégoût. Les nymphes des forêts s'habillent à l'aide de grandes feuilles d'arbre qui ne cachent heureusement presque rien de leurs charmes. Apparence: 1.

Ogre: Cette créature ressemble à un petit géant d'environ 8 mètres de haut. La principale différence physique entre le géant et l'ogre sont ses dents pointues et aiguisées comme des rasoirs. Apparence: 4.

Oni: Cette créature est humanoïde bien que grande et laide. Elle possède de grandes cornes sur le front, des griffes énormes et

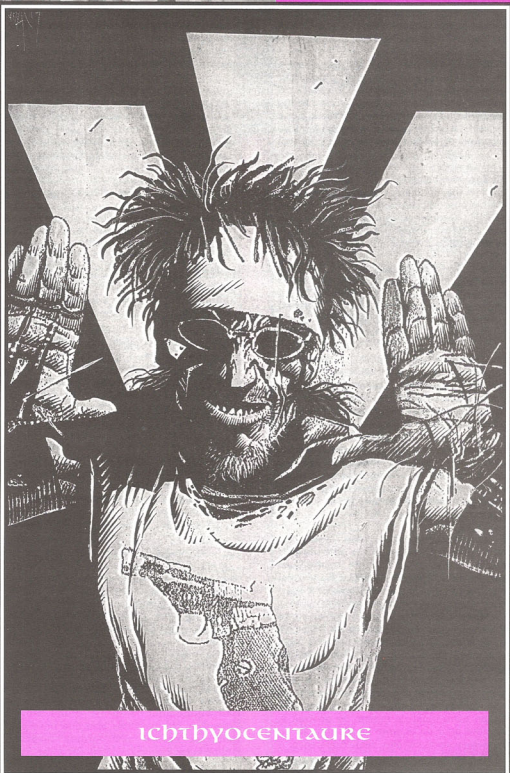
LES TRU

5. — Truffe
250
jaunes
colat

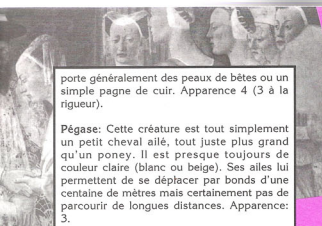
Faire fondre
retirer du feu
pouter les jaunes
cuits morceaux
refroidir 4
te en boulette
chocolat en
papier blanc
ures.

6. — Truffes
125
glace
d'ame
ou 10

Mouler les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
pâtes. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.



ICHTHYOCENTAURE



porte généralement des peaux de bêtes ou un simple pagne de cuir. Apparence 4 (3 à la rigueur).

Pégase: Cette créature est tout simplement un petit cheval ailé, tout juste plus grand qu'un poney. Il est presque toujours de couleur claire (blanc ou beige). Ses ailes lui permettent de se déplacer par bonds d'une centaine de mètres mais certainement pas de parcourir de longues distances. Apparence: 3.

Périlton: Cet animal est une sorte de grand aigle à tête de cerf. Il mesure 3 mètres d'envergure et peut voler à de très hautes altitudes. Ses cornes, semblables à celle d'un cerf, ne lui permettent pas de passer pour un véritable oiseau. Apparence: 4.

Phénix: Grand oiseau aux ailes enflammées d'une dizaine de mètres d'envergure. Vu de loin, lorsque le feu que produit ses ailes est difficile à voir, on peut croire que c'est un rapace tout à fait normal. Apparence 4 (2 à longue distance).

Pixie: Le pixie est une petite créature ailée d'environ 15cm de haut. Qu'il soit mâle ou femelle, le pixie préfère vivre nu et est particulièrement dodu. Son vol est précis et ses ailes de libellule lui permettent même de faire du sur place. Apparence: 4.

Pygmée: Cette petite créature magique africaine de quelques dizaines de centimètres de haut ne doit pas être confondue avec un véritable pygmée. Son apparence grotesque ne lui permet pas de se faire passer pour un être humain. Apparence: 4.

Rakshasa: Cette créature est vaguement anthropomorphe même si elle possède trois paires de bras musculeux qui se terminent par des griffes longues et effilées. Sa voix est nasillarde et il a du mal à respirer sans siffler d'une sinistre manière. Apparence: 4.

Rock: Ce gigantesque oiseau de plusieurs dizaines de mètres d'envergure est tellement grand qu'il se nourrit d'éléphants, de rhinocéros et d'hippopotames. Même à longue distance sa taille démesurée ne peut permettre de le prendre pour un oiseau existant. A la limite, sur une photo sans aucun autre point de repère, on pourrait le prendre pour un énorme aigle (ou pour un passereau dans certains cas). Apparence: 4 (1 en photo).

Salamandre: Petit batracien tout à fait normal. Elle mesure 10 centimètres de long et sa peau peut aussi bien arborer de jolies couleurs (rouge ou jaune vif) que des tons pastels (marrons ou verts). Apparence: 1.

Shang Yang: Ce grand animal mythique ressemble à un grand oiseau qui ne possède qu'une seule patte. Il mesure environ 1,60m de haut et peut à la rigueur passer pour une créature existante (de nombreux oiseaux se reposent en ne posant qu'une seule patte). Sa taille est étonnante mais peut sembler normale pour un témoin pas très au fait des créatures vivant en Chine. Apparence: 1 (2 s'il se déplace ou s'il est observé par un scientifique).

Sirène: La sirène est une sorte de croisement entre un oiseau et une femme. Elle peut être donc très facilement être confondue avec une harpie. Elle possède un torse et une tête de femme. Elle mesure rarement plus d'un mètre de haut. Apparence: 4.

Sphinx: Cette créature est un croisement entre une femme et un lion. Il ne possède d'ailleurs que la tête et le poitrail de la femme. Elle possède aussi quelquefois des ailes d'aigle mais cela reste rare. Le sphinx mesure souvent plus de deux mètres au garrot. Apparence: 4.

Strige: Cette petite créature humanoïde, fragile et ailée d'à peine 40 centimètres de haut possède une petite trompe dont elle se sert pour sucer le sang de ses victimes. Sa peau est écaillée et ses yeux verts vifs. Apparence: 4.

Succube: La succube possède le corps d'une superbe femme et les ailes d'une chauve-souris. Sa tête porte quelquefois de petites cornes facilement camouflables dans son opulente chevelure. Elle possède en outre de petites dents aiguës et dégage une odeur pestilentielle. Apparence: 4 (3 si elle parvient à masquer son odeur).

Sylphe: La sylphe en forme naturelle est totalement incorporelle. Elle vit la plupart du temps dans un endroit bien aéré et déteste surtout être enfermée sous terre. Bien qu'elle ait vaguement la forme d'une femme humaine, elle peut très bien être prise pour un gaz coloré aux formes bizarres. Apparence: 2.

Tengu: Cette grande créature ailée et humanoïde peut passer pour un être humain si elle parvient à cacher ses ailes, ses doigts griffus et son nez rouge vif. Aucun tengu ne mesure moins de 2 mètres. Apparence: 3.

Troll: Les trolls du monde de Scales possèdent de nombreux cousins; on en trouve donc de toutes tailles et de toutes couleurs. Tous sont musclés et hideux. Le plus commun ne mesure jamais plus d'un mètre cinquante et ne peut passer pour un être humain qu'engoncé dans un trench coat surmonté d'un chapeau aux larges bords. Apparence: 4 (3 en faisant un petit effort).

Vampire: Cette créature magique n'est pas réellement humaine. Bien que de forme humanoïde, son teint pâle et ses grandes canines font qu'il est très difficile pour elle de passer pour un être humain normal. Certains vampires possèdent des incisives proéminentes à la place des canines. Ce type de vampire est appelé "Nosferatu". Apparence: 3.

Yéti: Créature simiesque et humanoïde, le yéti peut mesurer jusqu'à 3 mètres de haut, même si les individus les plus communs marchent légèrement courbés et ne semblent donc pas mesurer plus de deux mètres. Leur pelage est marron, beige ou blanc selon la région où ils vivent ou selon la saison. Apparence: 4 (ou 3 s'il marche courbé).

Youwarkee: Cette créature est un croisement entre une femme et un oiseau. Sa forme physique rappelle certainement la harpie mais son comportement et son attitude (ainsi que sa beauté) ne peuvent permettre de confondre ces deux créatures. Apparence: 4.

La phase du voyage

Si vos joueurs ont profité de l'intégralité des scénarios Scales parus à ce jour, il n'est pas impossible que l'un ou l'autre des êtres magiques du groupe arrive déjà au terme de sa phase de connaissance. Il va donc vous falloir concevoir la phase du voyage de ce personnage et répéter bientôt l'opération pour tous les êtres magiques susceptibles de parvenir au même stade de développement. La phase du voyage est l'occasion d'une aventure particulière soumise à des règles strictes. L'objet des quelques pages qui suivent est de vous aider à imaginer de telles aventures. Et comme rien ne vaut un bon exemple, vous trouverez pour finir un scénario destiné à un minotaure, à l'occasion de sa phase du voyage.

La phase du voyage se situe entre la phase de la connaissance et celle de la transformation. La phase du voyage est une étape capitale dans l'émergence de la créature.

Pour bien en comprendre les tenants et aboutissants, il est nécessaire d'effectuer un bref retour en arrière.

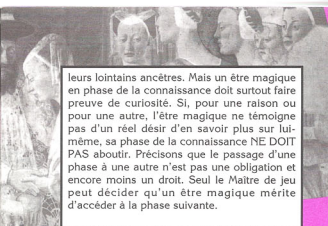
L'être magique à l'issue de la phase de connaissance

À l'issue de sa phase de la connaissance, l'être magique sait presque tout sur la race à laquelle il appartient. Rappelons que pour prétendre mettre un terme à sa phase de la connaissance, il ne suffit pas d'attendre que les dix séances réglementaires (cf. Scales, p. 40) soient révolues.

La phase de la connaissance est d'abord le cadre d'une quête livresque; le personnage, au fur et à mesure des aventures qu'il vit avec son gestalt, ne doit pas rater une occasion de se documenter sur les créatures magiques originelles dont il descend. Il doit naturellement consulter la totalité des ouvrages accessibles à tous, mais surtout effectuer des démarches laborieuses pour accéder à des documents inconnus ou rarissimes.

Ensuite, l'être magique doit abandonner les bibliothèques publiques, privées et secrètes pour élargir le cadre de ses recherches et s'intéresser aux vestiges ancestraux (ruines, peintures rupestres, traditions humaines archaïques, etc.) se rapportant aux créatures magiques dont il est issu. L'être magique doit en outre rencontrer des individus de la même race que lui et s'entretenir longuement avec eux, confronter ses propres expériences à leurs.

Naturellement, vous devez donner la possibilité aux êtres magiques de votre gestalt de faire tout ce qu'on attend d'eux et injecter dans chacune de vos parties des occasions pour eux d'en apprendre plus sur



leurs lointains ancêtres. Mais un être magique en phase de la connaissance doit surtout faire preuve de curiosité. Si, pour une raison ou pour une autre, l'être magique ne témoigne pas d'un réel désir d'en savoir plus sur lui-même, sa phase de la connaissance NE DOIT PAS aboutir. Précisons que le passage d'une phase à une autre n'est pas une obligation et encore moins un droit. Seul le Maître de jeu peut décider qu'un être magique mérite d'accéder à la phase suivante.

Considérons maintenant qu'un être magique est mûr pour entamer sa phase du voyage. Désormais, il est certain de ne pas être un individu comme les autres et d'être, pour une part, d'essence magique. Cette certitude peut avoir différentes conséquences sur son psychisme. Première possibilité, l'être magique revendique pleinement sa nature magique et va même jusqu'à renier sa nature humaine. Deuxième possibilité, se savoir d'essence magique est pour lui un poids trop lourd à porter qui l'amène à renier "le monstre qui est en lui". Enfin, l'être magique assume parfaitement sa nature hybride; il ne combat ni l'humain ni la créature qui font de lui ce qu'il est.

L'Appel

La phase du voyage est marquée par un voyage qui mène l'être magique sur la terre de ses ancêtres.

Ce qui pousse l'être magique à effectuer ce retour aux sources est un phénomène encore mal connu. C'est "l'Appel", selon le terme employé par la plupart des technomanciens. Mais avant de faire le point sur l'état des connaissances concernant ce mystérieux phénomène, passons en revue les différentes manières qu'il a de se manifester.

L'Appel inconscient : c'est le cas le plus fréquent. L'être magique obéit à l'Appel sans s'en rendre compte. Par exemple, il décide d'aller passer quelques jours de vacances dans son pays d'origine. Ainsi, un minotaure décide d'aller faire un tour en Crète. De son point de vue, il a fait librement le choix de sa destination entre mille autres.

Il y a même de fortes chances pour que notre minotaure ait déjà visité la région en question pendant sa phase de la connaissance. Il croira simplement retourner en un lieu qui lui plaît. En réalité, il se plie aux exigences d'une force qui le dépasse.

L'Appel conscient : ce cas est plus rarement observé. L'être magique éprouve la nécessité profonde d'effectuer un retour aux sources. Il ne peut résister à cette irrésistible envie mais il a totalement conscience de lui obéir. Dans ce cas, notre minotaure aura bien du mal à expliquer pourquoi il veut gagner la Crète toute affaire cessante. L'Appel se manifeste ouvertement.

Evolution psychologique des êtres magiques

Assumer pleinement sa nature hybride est en général l'option retenue par tous les êtres magiques qui n'ont pas envie de se poser de questions. Cependant, cette option ne devrait pas, en toute logique, être la loi du plus grand nombre. En effet, réfléchissez trente secondes et demandez-vous comment vous réagiriez si vous veniez à découvrir que vous n'êtes pas ce que vous avez toujours cru être. Songez que c'est déjà un choc pour certains d'apprendre que leurs parents ne sont que des parents d'adoption. Partant de là, découvrir que l'on est un être magique devrait en déstabiliser plus d'un.

Quoi de plus normal, donc, que certains êtres magiques s'accrochent désespérément à ce qu'ils ont cru être et refusent leur nature monstrueuse? Aux premiers stades de développement de l'être magique, cette option nous semble la plus crédible. Mais on peut également imaginer qu'un être magique déjà mal dans sa peau d'humain avant la phase du frémissement renie totalement sa nature première et ne veuille plus voir en lui qu'une créature fabuleuse. Entre ces deux extrêmes s'étend toute une gamme de sentiments intermédiaires.

En fait, cette courte digression s'adresse surtout aux joueurs d'êtres magiques. Evitez de considérer chaque phase de développement comme un niveau d'expérience qu'il faut s'empreser de dépasser pour gagner en puissance. De la phase du frémissement à la phase de la transformation, chaque étape représente un bouleversement profond de celui qui les vit. Vous, maître de jeu, devez être attentif à ce que vos joueurs ne passent pas d'une phase à l'autre comme un superhéros gagne de nouveaux pouvoirs.

Les êtres magiques isolés

Quelques technomanciens vont même jusqu'à prétendre qu'il arrive que des êtres magiques répondent à l'Appel sans pourtant appartenir à un gestalt. Dans certains cas, la seule mana terrestre suffirait à réveiller les signes magiques. Si cette hypothèse est exacte, il y a dans le monde des êtres magiques parvenus seuls à un stade de développement insoupçonné. Mais la chose n'a pas encore été démontrée. En outre, on s'interroge sur le processus qui conduit un être magique isolé jusqu'à la phase du voyage. Franchit-il les mêmes étapes que les êtres magiques liés à un gestalt, et donc à un dragon? L'Appel se manifeste-t-il sans préavis? Et sous quelle forme? Des technomanciens indépendants pensent que, dans ce cas de figure, l'être magique ne connaît pas de phase de frémissement et accomplit sa phase de la connaissance sans avoir conscience de sa véritable nature (ses pouvoirs restent en sommeil, comme en phase humaine). La phase du voyage est pour lui l'occasion de toutes les révélations (il découvre en outre les pouvoirs qui lui sont accessibles). Un choc que peu doivent supporter sans basculer dans la folie.

Le désir qu'il fait naître chez l'être magique peut même se doubler de rêves répétés concernant son pays d'origine. Mais si notre minotaure rêve pendant plusieurs semaines de la Crête et sait qu'il DOIT s'y rendre, il n'a cependant pas les moyens de comprendre le phénomène dont il est victime.

Le troisième Appel : cette manifestation de l'Appel n'a été découverte qu'assez récemment par une cellule d'étude du Centre de Recherche Magique de la McKeenan & Dodge. La découverte fit l'effet d'une bombe dans le milieu des technomanciens. Il semble en effet que, parfois, des occurrences apparemment indépendantes s'enchaînent idéalement pour conduire l'être magique dans son pays d'origine. Cette manifestation de l'Appel va bien plus loin que l'Appel inconscient car l'être magique n'a pour ainsi dire aucune prise sur les événements qui l'entraînent. Notre minotaure pourrait ainsi participer à un jeu télévisé et gagner un voyage en Crête. A première vue, l'être magique est le jouet impuissant d'une étonnante série de hasards. Cependant, les chercheurs de la McKeenan & Dodge ont observé un trop grand nombre de cas similaires pour croire à la seule intervention du hasard. Tout porte au contraire à croire que "quelque chose" met tout en œuvre pour obliger les êtres magiques les plus hermétiques à l'Appel à effectuer le pèlerinage rituel. Le destin, en quelque sorte.

Les technomanciens sont maintenant arrivés à la conclusion que c'est l'état d'esprit dans lequel se trouve l'être magique à la fin de la phase de la connaissance qui détermine la façon dont l'Appel va se réaliser. Pour un être magique qui assume également sa nature magique et sa nature humaine, l'Appel sera inconscient. Dans le cas d'un être magique

renie sa nature humaine et ne veut voir en lui qu'une créature magique, l'Appel se manifeste plutôt de manière consciente. Enfin, si l'être magique refuse sa nature magique et parvient néanmoins à l'issue de sa phase de la connaissance, l'Appel se manifeste selon la troisième voie.

Les origines de l'Appel

A l'heure actuelle, on ne sait toujours pas ce qui provoque l'Appel. Le retour aux sources qui marque la phase du voyage semble s'inscrire comme une loi naturelle à laquelle tous les êtres magiques ayant passé la phase de la connaissance doivent se plier. L'Appel est peut-être le vestige de cérémonies rituelles auxquelles se livraient les êtres magiques originels. Mais si elle fut couramment admise, cette théorie ne résiste désormais plus à l'analyse. En effet, on voit mal comment des traditions enfouies dans l'inconscient des êtres magiques pourraient provoquer les extraordinaires circonstances amenées par le troisième Appel.

Il est beaucoup plus probable que l'Appel soit une manifestation de la mana terrestre à l'intention exclusive des êtres magiques. Indépendamment de tout ce qui les lie aux dragons, les êtres magiques obéiraient à d'autres lois, des lois qui dépassent largement l'ensemble des intervenants du monde de Scales. Naturellement, cette théorie n'est pas pour plaire aux dragons, lesquels ont la fâcheuse tendance de se considérer comme le centre de l'univers. En particulier parce que cela revient à attribuer aux êtres magiques une indépendance que les dragons ne souhaitent pas reconnaître. On croyait jusqu'à présent que le retour des êtres magiques n'était dû qu'au réveil des dragons.

Peut être n'est-ce pas le cas. Peut-être la résurgences des signes magiques est-elle liée à un phénomène que les dragons ne contrôlent pas et dont l'Appel n'est qu'une des manifestations.

Le lieu

La phase du voyage est un pèlerinage. Par conséquent, pour concevoir la phase du voyage d'un être magique, vous devez d'abord fixer la destination de ce pèlerinage. La destination doit naturellement être en rapport avec le folklore auquel l'être magique concerné est attaché. Exemples : la Grèce et la Méditerranée pour le folklore grec ; l'Amérique centrale pour le folklore aztèque. En fait, la destination se trouvera quelque part dans le pays d'origine de l'être magique. Attention ! Lorsque nous parlons de pays d'origine, nous faisons allusion au pays ou continent indiqué sur la fiche technique de l'être magique et non à l'endroit où le personnage est né. Un personnage possédant les signes magiques d'un minotaure peut très bien naître à Paris ou dans la banlieue new-yorkaise. Mais le pays d'origine de cette créature n'en est pas moins la Grèce.

Il convient cependant de préciser encore plus la destination du pèlerinage. Pour un minotaure, il ne s'agira pas de faire le tour de la Grèce dans un autocar. Dans la mesure du possible, et de vos connaissances, choisissez un lieu typique plus étroitement lié aux légendes mettant en scène la créature. Pour ce faire, vous devez vous documenter, si ce n'est déjà fait, au sujet de l'être magique concerné. Exemple : à l'évidence, la phase du voyage d'un minotaure doit s'accomplir en Grèce ; cependant, la légende du minotaure est plus particulièrement attachée à la Crète ; la destination du voyage se trouvera donc en Crète, au pays du légendaire roi Minos.

Si vous le désirez, vous pouvez définir non pas un, mais plusieurs lieux de pèlerinage. L'être magique devra cependant les visiter tous pour accomplir sa phase du voyage. Le scénario que vous imaginerez devra se dérouler sur tous ces lieux.

Cette option, plus complexe, est à retenir dans le cas de créatures itinérantes ou liées au voyage. Un dernier mot : tous les lieux retenus devront tout de même se trouver dans le pays d'origine de la créature.

Sur place

Au terme de son voyage, l'être magique va vivre une aventure qui lui est tout particulièrement adaptée. Cette aventure est le but ultime et véritable du pèlerinage accompli par le personnage. Quelle que soit la forme choisie par l'Appel pour se manifester, l'être magique ne doit avoir aucune idée de ce qui l'attend. Même si l'Appel est conscient, l'être magique sait qu'il doit se rendre en un lieu précis, mais il ne sait pas pourquoi. Il ne le découvrira que plus tard. Mieux, l'être magique doit ignorer l'enjeu de cette aventure le plus longtemps possible (cf. plus loin, Echouer).

Pour concevoir l'aventure en question, il va vous falloir à nouveau vous plonger dans les légendes qui concernent la créature. Lisez-les attentivement et essayez d'en dégager les points forts. C'est à partir de ces éléments que vous imaginerez votre scénario. En fait, vous devez trouver un moyen ou un autre de réactualiser le mythe. Il ne s'agit pas de faire une transposition exacte de la légende originelle. Mais vous devez tout de même lui emprunter assez d'éléments pour que la référence soit évidente. Ainsi, l'être magique devra retrouver le rôle et les fonctions tenus par ses glorieux ancêtres. De même, les éléments typiques de la légende doivent être réutilisés même s'ils paraissent quelque peu décalés de nos jours. Si nécessaire, n'ayez pas peur de mettre un pied dans le fantastique.

Premier exemple : réfléchissons à la phase du voyage d'une licorne. Selon les contes de fées, les licornes sont souvent attachées à une jeune fille vierge à laquelle elles portent secours. Soit. L'aventure que nous allons imaginer devra mettre en scène une jeune vierge en péril. Et pour parachever le tableau, cette jeune fille sera une authentique princesse (même si elles sont rares, il reste des têtes couronnées sur notre planète). En général, ce sont les dragons qui menacent les jeunes vierges dans les contes. Notre princesse ne pourrait-elle pas être convoitée par un dragon de la troisième génération ? C'est très tentant. Mais n'oubliez pas que notre licorne est censée sauver la jeune fille. Je doute qu'elle ait la moindre chance face à un dragon. En revanche, le méchant de l'histoire peut très bien être une société qui a pris un dragon comme emblème ou un chef de gang qui se fait surnommer de la sorte. Quoi qu'il en soit, au final nous aurons une

licorne qui protège une princesse vierge et combat un dragon. Même s'ils sont parfois un peu symboliques, les éléments primordiaux des légendes ayant trait aux licornes sont là.

Second exemple : revenons à notre minotaure. Donc, selon la mythologie grecque, le Minotaure était un monstre enfermé par le roi de Crète, Minos, dans le labyrinthe. Chaque année, Athènes devait envoyer sept jeunes gens et sept jeunes filles, lesquels étaient donnés en pâture au Minotaure. Le Minotaure fut finalement vaincu par Thésée. Ce dernier fut aidé par Ariane, la fille de Minos, qui indiqua au héros grec le moyen de sortir du labyrinthe : il lui suffisait de dérouler (dès son entrée) un long fil qui, plus tard, lui indiquerait la sortie du dédale. Voilà. C'est avec ces éléments que nous allons devoir composer. Cependant, il semble difficile d'offrir quatorze ados en pâture à notre minotaure. De même, sa mort annoncée ne nous paraît pas recevable. En revanche, il va falloir trouver un moyen de plonger notre minotaure dans un labyrinthe ou quelque chose d'approchant, et de l'y faire combattre. Qui dit minotaure, dit labyrinthe...

Les extraordinaires circonstances qui aboutissent à l'aventure que doit vivre l'être magique ne peuvent bien évidemment pas être les fruits du hasard. Pour les expliquer, il est nécessaire d'imaginer une volonté supérieure. La plupart des technomanciens s'accordent à voir là une nouvelle et spectaculaire manifestation de la mana terrestre. Les dragons sont plus réservés ; l'idée que la mana puisse changer le cours des choses ne leur plaît guère. Si c'est vrai, cela signifie que la mana est douée d'une certaine intelligence et d'un pouvoir d'action, ou qu'elle obéit à des lois cosmiques qui la régissent et régissent sans doute tout l'univers. Les dragons n'apprécient pas de s'imaginer soumis à des lois qui les dépassent. Sans compter que cette théorie semble confirmer l'idée selon laquelle les êtres magiques dépendent plus de la mana terrestre que des dragons et peuvent donc s'émanciper.

Le troisième pouvoir

La phase du voyage est l'occasion pour l'être magique de gagner son troisième pouvoir. En fait, vous devez imaginer un moment clef dans le scénario au cours duquel ce nouveau pouvoir apparaîtra de lui-même, en situation. Par la suite, l'être magique pourra le réutiliser selon les règles normales.

Echouer

D'une manière très conventionnelle, l'être magique peut échouer en ne parvenant pas à mener à bien l'aventure que vous aurez conçue pour lui. Mais surtout, vous pouvez conclure à un échec si vous jugez que le personnage n'a pas réagi comme vous étiez en droit de l'attendre. La phase du voyage offre à l'être magique l'occasion de se rapprocher le plus possible de la créature qui est en lui. Une licorne doit donc se comporter comme une licorne, un minotaure comme un minotaure, etc. Plus que jamais, le joueur doit s'efforcer de coller à son personnage. Peut-on réellement admettre qu'une licorne refuse de porter secours à une jeune fille en détresse ?

Si l'être magique échoue par malchance ou bêtise, vous êtes libre de considérer la chose comme vous l'entendez. Mais s'il échoue pour ne pas avoir respecté le caractère de sa race, soyez sans pitié. Sans doute l'Appel a-t-il été trop précoce. L'être magique n'était pas prêt pour la phase du voyage. En conséquence, il doit reprendre sa phase de la connaissance à zéro.

Et il ne tient qu'à vous qu'une seconde chance lui soit offerte ou non. L'être magique n'a qu'un moyen de savoir si sa phase du voyage est un succès ou non. Si tel est le cas, il peut désormais utiliser son troisième pouvoir. Sinon, ce pouvoir n'aura fait qu'une brève apparition et devra être gagné à nouveau.

Conclusion

On aura compris que la phase du voyage n'est pas une phase comme les autres. Phase capitale, d'abord, parce qu'elle marque le cap à partir duquel l'être magique tend de plus en plus à renouer avec sa nature première. Phase capitale, ensuite, parce que beaucoup ne parviendront pas à la dépasser. Essayez de ne pas la bâcler.

Cette phase représente beaucoup pour l'être magique. Mais, à votre tour, vous êtes en droit d'attendre beaucoup de ce dernier. La phase du voyage ne doit pas forcément être une aventure très compliquée. En revanche, l'être magique ne doit pas perdre une occasion de s'illustrer dans la droite ligne psychologique de sa race.

MOONLIGHT

Phase du voyage pour un minotaure (Spécial-0)

To moonlight, travailler au noir

Introduction

Ce scénario est destiné à être joué par un minotaure en phase du voyage. Comme il se doit, son pèlerinage rituel va le conduire en Crète et plus précisément à Heraklion. Heraklion est une ville crétoise assez typique, coincée entre mer et montagne, qui vit presque exclusivement de la pêche et du tourisme. A quelques kilomètres de là, vers l'intérieur des terres, se trouvent les ruines de Cnossos. Cnossos fut la principale cité de la Crète antique; elle est connue pour avoir été la résidence du légendaire roi Minos. Celui du Minotaure, exactement.

Une dernière chose : cette aventure se déroulant intégralement en Crète, peut-être craignez-vous qu'un problème de langue se pose assez rapidement. Pour commencer, dites-vous que Heraklion est une ville touristique. On y parle donc (un peu) l'anglais. Deuxièmement, à ce stade de la compétition, notre minotaure est supposé avoir passé de longs mois à étudier la Crète antique et le mythe du minotaure. N'est-il pas logique qu'il connaisse assez de grec pour au moins comprendre ce qu'on lui dit? Au cours de la phase de la connaissance, s'intéresser de très près à la langue de son pays d'origine nous semble presque être une obligation.

Arrivée

La date à laquelle notre minotaure arrive à Heraklion n'a pas grande importance. Ce scénario n'en tient d'ailleurs pas compte, ce qui vous permet de composer librement avec les impératifs de votre propre campagne. En plantant le décor, songez cependant que la ville n'offre pas le même visage tout au long de l'année. Certes, Heraklion accueille des visiteurs en toute saison; mais les touristes sont tout de même beaucoup plus nombreux en période de vacances. Selon l'époque, imaginez donc une cité plus ou moins

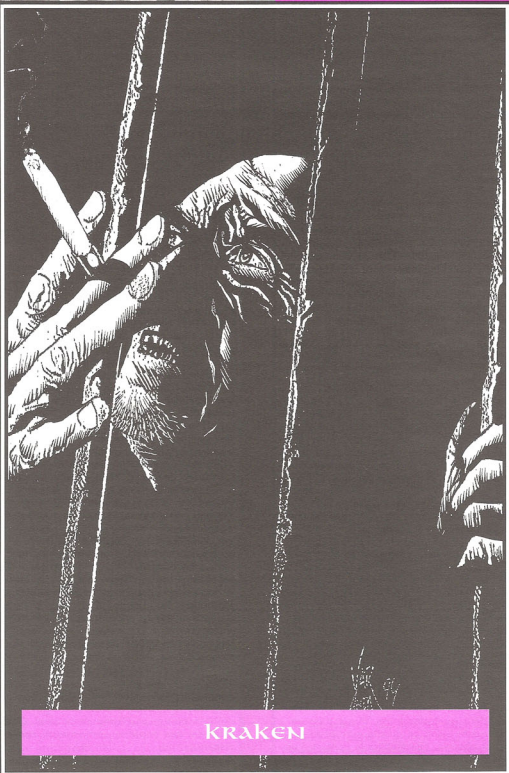
vivante. Une dernière chose : même en Grèce, il fait froid l'hiver et les neiges ne sont pas rares sur les hauteurs.

Nous ne pouvons que supposer les raisons qui amènent l'être magique à Heraklion. En fait, tout dépend de la manière dont l'Appel s'est manifesté. Si l'Appel a été conscient, le minotaure est là de son propre chef; il est persuadé d'avoir quelque chose à faire à Heraklion ou dans les environs, mais quoi? Si l'Appel a été inconscient, notre minotaure est également là de son propre chef, mais il n'a pas du tout le sentiment de répondre à un rendez-vous du destin; sans doute compte-t-il faire un peu de tourisme ou prendre quelques jours de repos. Enfin, si l'Appel a suivi la troisième voie, tout porte à croire que le minotaure est là par le plus grand des hasards. Imaginez une série d'événements plus ou moins rocambolesques pour conforter le joueur dans cette idée. Il importe peu que les événements en question paraissent crédibles; ils doivent surtout être incontournables afin que l'être magique n'ait pas la moindre chance de ne pas arriver à destination.

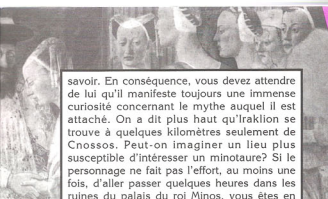
Premiers jours

Dès l'instant où notre minotaure met le pied à Heraklion, laissez-le occuper son temps comme bon lui semble. Heraklion est une ville touristique où les distractions (sauf en hiver) ne sont pas rares. En outre la ville a conservé un certain cachet et peut se visiter assez agréablement. D'un point de vue pratique, ces quelques jours de liberté ont un double intérêt pour le MJ.

Ils sont d'abord l'occasion d'une première et discrète mise à l'épreuve. Quel que soit son état d'esprit, l'être magique n'a aucun moyen de savoir que sa phase de la connaissance a pris fin et qu'il vient d'entamer sa phase du voyage. Souvenez-vous que, même pendant la troisième phase, l'être magique est censé voyager de par le monde dans sa quête de



kraken



savoir. En conséquence, vous devez attendre de lui qu'il manifeste toujours une immense curiosité concernant le mythe auquel il est attaché. On a dit plus haut qu'Iraklion se trouve à quelques kilomètres seulement de Cnossos. Peut-on imaginer un lieu plus susceptible d'intéresser un minotaure? Si le personnage ne fait pas l'effort, au moins une fois, d'aller passer quelques heures dans les ruines du palais du roi Minos, vous êtes en droit de froncer le sourcil. Notez en outre que le Minotaure est un thème que l'on retrouve partout à Heraklion. Bref, s'il y a bien une personne qui peut passer une petite semaine à Heraklion et dans ses environs sans déplaisir, c'est bien un minotaure.

Néanmoins, notre minotaure, aussi motivé soit-il, finira bien par épuiser les ressources culturelles de la région. Et nous touchons là au deuxième intérêt de ces quelques jours de liberté totale : en fin de compte, le personnage doit s'ennuyer. Pourquoi? Tout simplement pour qu'il soit beaucoup plus susceptible de tomber dans les filets de Maud Temper.

La rencontre

Lorsque vous estimerez que le personnage est suffisamment mûr pour ça, faites-lui rencontrer Maud Temper. Attention. Le personnage sera plus ou moins patient selon la manifestation de l'Appel. Si l'Appel a été conscient, le minotaure est sans doute prêt à rester sur place une petite éternité; vous pouvez donc faire durer le plaisir et laisser les jours s'écouler. Dans tous les autres cas, le minotaure est susceptible de vouloir partir beaucoup plus tôt : intervenez aux premiers signes d'ennui.

Maud Temper (du moins est-ce ainsi qu'elle se fait appeler) est une aventurière qui court le monde et vit de la crédulité des victimes qu'elle séduit à chaque escale. Après avoir été entretenue pendant près d'un an par un riche armateur grec, Maud subit un cruel revers de fortune qui la conduisit à Heraklion avec l'impérieuse nécessité de se "refaire". Le destin va vouloir qu'elle jette son dévolu sur notre pauvre minotaure au moment où la solitude lui pèse de plus en plus.

Après avoir étudié discrètement sa victime pendant quelques jours, Maud passera à l'attaque. Selon ce qu'elle aura précédemment observé, elle établira le contact d'une manière différente. Si le minotaure est du

Maud

Aventurière

Description : Grande brune, yeux verts. Environ la trentaine. Très élégante, d'une beauté surprenante. Les premières choses auxquelles on pense en la voyant ne sont pas toujours avouables.

Caractéristiques : Beauté +2, Sang-froid +1.

Combativité : -1

Métiers et Hobbies : Dilettante (expert), Dragueur (spécialiste).

Talents : Sait admirablement manipuler les hommes, fait très bien l'amour.

Défauts : Vénale, un rien mythomane.

Equipement : Tout ce qu'une call-girl de luxe est susceptible d'emporter dans deux valises.

genre timide (mais il y en a-t-il vraiment?), Maud fera les premiers pas. Elle peut également forcer la chance et croiser le minotaure "par hasard" jusqu'à ce qu'il se décide à lui adresser la parole. Enfin, elle ira même jusqu'à organiser sa propre agression avec quelques complices afin que l'intrépide minotaure lui porte secours. Bref, organisez les choses comme vous voulez, mais notre être magique doit impérativement rencontrer la redoutable Maud Temper.

Dès cet instant, pour peu qu'il y mette un peu du sien, le minotaure entamera quelques unes des plus belles heures de sa vie. L'objectif de Maud Temper est des plus simples. Rendre son pigeon fou amoureux, passer la nuit dans sa chambre d'hôtel, et partir au petit matin avec l'intégralité des possessions du malheureux. Pour parvenir à ses fins, Maud est disposée à mettre en œuvre une stratégie à plus ou moins long terme. Encore une fois, elle s'adaptera à la psychologie de sa victime. Selon le cas, elle se fera passer pour une ravissante idiote, une journaliste de Chicago, la fille d'un consul désœuvrée, etc.; elle jouera toujours son rôle à la perfection. De même, elle laissera le temps au personnage de lui faire la cour, ou ira droit au but : "Et si on finissait la nuit chez toi?".

Bilan des courses, notre minotaure se réveille au petit matin dans sa chambre d'hôtel nu comme un ver et étrangement seul. Ses affaires, ses papiers, son argent, tout a disparu.

LES TRU

IS. — Truffe
250
jaunes
colat

Faire fondre
stirer du feu
jouter les jaun
s morceaux
r refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

16. — Truffes
125
glace.
d'ama
ou 10

Monder les a
s réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
s quelques heures et former à la main
bûles. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Au poste

La précarité de la nouvelle situation de notre minotaure ne devrait pas tarder à le conduire au poste. Sans argent, il lui est impossible de payer son séjour à l'hôtel. Et il va sans dire que les flics locaux ne laisseront pas un individu se balader en tenue d'Adam dans la ville. Bref, c'est le gniouf. Naturellement, on ne retrouvera jamais la belle Maud Temper. A l'heure où le minotaure est arrêté, elle est déjà à Athènes. En outre, ce dernier ne sait presque rien sur elle qui puisse aider la police.

La procédure normale veut que les autorités locales contactent l'ambassade ou le consulat le plus proche pour débloquer la situation. En l'occurrence, il s'agit d'appeler Athènes. Mais les autorités en question ne semblent pas pressées de faire avancer les choses et de remplir la paperasse nécessaire. Le brigadier principal s'apprête à prendre sa retraite et le problème de sa succession préoccupe plus ses subordonnés que le sort d'un malheureux touriste. Le salut viendra pourtant de l'un de ces derniers, Constantin Hermoupolis.

Constantin Hermoupolis a un cousin. Ce cousin est le directeur d'une petite société de gardiennage qui exerce essentiellement son activité sur le port. Or le cousin connaît actuellement de graves problèmes d'effectifs car les salaires qu'il propose sont dignes d'un esclavagiste. Hermoupolis va donc faire la proposition suivante à notre minotaure. Si ce dernier accepte de travailler quelques semaines (au noir) pour le cousin, il ne tardera pas à être en mesure de rembourser ses dettes et même de payer le ferry jusqu'à Athènes. Gageons que notre sympathique héros acceptera l'offre "généreuse" qui lui est faite. Il ne sortira d'ailleurs pas de prison avant d'avoir dit oui. A ce moment du scénario, il est élégamment vêtu d'un pantalon d'uniforme trop petit, d'une veste de pêcheur trop longue, et d'une paire d'espadrilles hors d'âge. Comme le dit le brigadier, le poste n'a pas pour fonction d'habiller les touristes.

Les entrepôts Minosevitch

C'est ainsi que notre minotaure se retrouve, pour quelques dollars par jour payés de la main à la main, employé par la société de gardiennage Hermoupolis. Le jour même de son engagement, il est détaché à la surveillance des trois entrepôts de l'entreprise

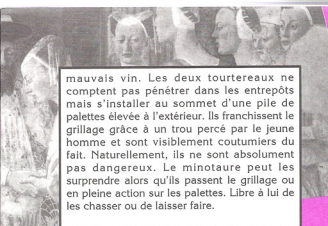
Minosevitch. Situés aux confins du port industriel, les entrepôts en question sont séparés du reste du monde par un grillage rouillé et troué. Chaque entrepôt est large d'une trentaine de mètres et long d'une centaine. Plus spécialement, le personnage est responsable de la sécurité nocturne. Il prend son service à 22h, seul, et n'est relevé qu'à 8h. Il dispose, dans l'un des entrepôts, d'un petit coin isolé en mezzanine; il s'agit en fait d'un ancien bureau auquel on accède encore par un petit escalier métallique. L'endroit est vaguement aménagé pour accueillir un être humain : un matelas, une chaise, une petite table, un réchaud à gaz; pour les besoins pressant, la mer n'est pas loin. Notre minotaure est tenu d'effectuer une ronde à l'extérieur des entrepôts toutes les deux heures; et une ronde à l'intérieur toutes les quatre heures. Pour ce faire, il est équipé d'une puissante lampe torche et d'une lourde matraque, au cas où.

Il serait laborieux de faire le détail de ce que les entrepôts contiennent. Qu'il nous suffise de dire que le sieur Minosevitch semble acheter tout ce qui se vend et vice versa. La plupart des caisses sont anonymes ou ne portent que d'obscurs numéros de référence. Il va sans dire qu'un simple vigile n'a pas accès à la liste des stocks. Chacun des trois entrepôts est comble. Les caisses et containers s'empilent sur plusieurs étages, jusqu'à cinq mètres de haut parfois. Les travées qui séparent les blocs dessinent un dédale de couloir. Un labyrinthe, exactement... Comme la plupart des entrepôts du monde, les entrepôts Minosevitch sont relativement mal éclairés : une pauvre lampe suspendue tous les dix mètres ne peut suffire.

Quelques événements

Les quelques événements que nous vous proposons maintenant devraient vous permettre d'animer un petit peu les longues nuits blanches que le personnage devra supporter avant que les choses sérieuses ne commencent. Les événements proposés n'ont rien ou presque rien à voir avec l'intrigue principale de cette aventure. Vous pouvez donc en employer tout ou partie. Nous vous encourageons, en outre, à imaginer d'autres événements secondaires du même ordre.

- les amoureux : une nuit, un jeune couple d'amoureux passe le grillage dans l'idée de trouver un peu de solitude. Ils emportent avec eux une couverture et une bouteille de



mauvais vin. Les deux tourtereaux ne comptent pas pénétrer dans les entrepôts mais s'installer au sommet d'une pile de palettes élevée à l'extérieur. Ils franchissent le grillage grâce à un trou percé par le jeune homme et sont visiblement coutumiers du fait. Naturellement, ils ne sont absolument pas dangereux. Le minotaure peut les surprendre alors qu'ils passent le grillage ou en pleine action sur les palettes. Libre à lui de les chasser ou de laisser faire.

- les cambrioleurs : une autre nuit, quelques voyous passent le grillage qui décidément ne retient pas grand monde. Tous ont entre 15 et 25 ans. Ce sont d'ailleurs plus des casseurs que des cambrioleurs. Désœuvrés, ils comptent tuer la nuit en éventrant quelques caisses, en cassant quelques carreaux et en volant tout ce qu'ils pourront emporter. Ils ne savent même pas que les entrepôts Minosevitch sont gardés. Dès qu'ils seront surpris, leur premier réflexe sera de fuir. Ils sont faiblement armés (quelques couteaux et pieds de biche) et ne se battront que s'ils y sont acculés. Du menu fretin.

- Greenpeace : nous vous conseillons de jouer cet événement car il peut mettre la puce à l'oreille à notre minotaure. Une nuit, des militants de Greenpeace débarquent dans le plus grand secret. Quelques minutes plus tard, une vingtaine de manifestants réveillent le port en s'agitant devant les entrepôts Minosevitch. Ils ne tentent pas d'y entrer mais se font entendre à des kilomètres à la ronde. Ils prétendent bruyamment que des déchets radioactifs sont entreposés illégalement dans l'un des hangars. La police et une foule de curieux ensommeillés ne tarderont pas à arriver. Prévenu à son tour, Anton Minosevitch arrive également. C'est la première fois que le minotaure le rencontre; il n'a jusqu'à présent eu affaire qu'à des subalternes. Sûr de lui, Minosevitch propose de calmer les esprits en ouvrant ses entrepôts à une délégation. Compteurs Geiger au poing, quelques représentants de Greenpeace passent les lieux au crible et... reviennent bredouilles. Les militants seront rembarqués par les autorités au petit matin. Affaire classée.

Laissez passer une dizaine de jours avant la nuit fatidique (cf. plus loin). Profitez de ce délai pour mettre en scène tout ou partie des événements décrits plus haut, mais surtout pour faire comprendre au minotaure la chose suivante. Au fil des nuits, il se sent de mieux

en mieux dans les entrepôts, comme dans son élément. Il finit par les percevoir comme sa propriété. On sait que certains gardiens de château ou de musée finissent par parler de leur château ou de leur musée. C'est un peu le même sentiment que connaît notre minotaure. Au bout de quelques nuits, il doit prendre un réel plaisir à errer dans le dédale des travées et doit ressentir comme une agression personnelle qu'autrui y pénètre sans autorisation. Bref, il s'identifie de plus en plus au Minotaure légendaire dans le labyrinthe.

Le trafic

Anton Minosevitch n'est pas aussi honnête qu'il voudrait le faire croire. A ce sujet, d'étranges rumeurs courent le port au sujet de l'origine de sa fortune. Minosevitch est d'origine soviétique. En fait, il travaille pour la mafia de Saint Petersburg et, sous couvert d'activités commerciales parfaitement légales, il se livre à plusieurs affaires assez louches. Entre autres (Greenpeace était en avance), il s'apprête à entreposer illégalement des déchets radioactifs.

Une nuit, vers une heure, notre minotaure aura la surprise de voir arriver Minosevitch en personne. Tout sourire, ce dernier lui glisse quelques billets dans la main, lui dit qu'il a besoin de se détendre, et l'envoie faire la fête dans le centre-ville. Le moins que l'on puisse dire est que Minosevitch insiste lourdement. Le personnage ne pourra qu'accepter ou feindre d'accepter. Espérons que notre héros ne sera pas assez bête pour obéir aveuglément à son patron et restera dans les parages. A ce stade de son évolution, il lui est d'ailleurs presque impossible de s'éloigner des entrepôts aux heures où il est censé les garder. C'est tout simplement quelque chose qu'il ne veut et ne peut pas faire. Une sorte d'instinct de protection, comme un animal protège son territoire.

Moins d'une heure plus tard, des camions se présentent devant l'un des entrepôts. Ils y pénètrent, et Minosevitch referme aussitôt les lourdes portes coulissantes derrière eux. Pour savoir ce qui se trame, le minotaure devra alors faire preuve d'ingéniosité (passer par le toit, fracturer une porte annexe, etc.). A l'intérieur, les conducteurs des camions débarquent des dizaines de bidons et les entreposent dans un coin isolé du hangar. Les bidons portent des inscriptions mais il est nécessaire de s'approcher pour les lire.

LES TRUFFES

S. — Truffe

250
jaunes
colat

Faire fondre
ptirer du feu
outer les jaun
s morsceaux
r refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

6. — Truffes

125
glace.
d'am
ou 10

Monder les a
réduire en p
Travailler dan
pour obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Lais
ais quelques heures et former à la main
boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Débarquer tous les bidons prendra une bonne partie de la nuit. Ensuite, les ouvriers prendront soin de les couvrir d'une bâche avant de repartir. C'est du moins ainsi qu'il est prévu que les choses se passent...

Final

Instinctivement, notre minotaure ne pourra donc pas résister à la tentation de voir ce qu'on stocke sur son territoire, et dans le plus grand secret. Il y a même fort à parier que cet "outrage" le mette dans une colère noire. A un moment ou à un autre, vous devez forcer le destin et faire en sorte que le personnage soit surpris. La scène finale et incontournable de ce scénario peut alors commencer. Il va s'agir d'une chasse à l'homme dans les traveses de l'entrepôt.

A peine l'alerte est-elle donnée que Minosevitch ordonne de garder les portes. L'intrus ne doit pas s'échapper. Expliquez alors au minotaure qu'il n'a en aucune manière l'intention de s'enfuir. Quelque chose le pousse à désirer la mort de tous ceux qui ont pénétré dans son labyrinthe. Naturellement, son pouvoir unique lui sera d'une grande utilité. Mais les choses vont se corser quand une balle perdue atteindra le disjoncteur et plongera l'entrepôt dans le noir absolu. Dès lors le pouvoir unique du minotaure passera à la vitesse supérieure : il s'oriente à la perfection dans le noir absolu et pourra mettre à mal ses adversaires sans difficulté. Qu'il prenne garde tout de même, ces derniers sont armés et ne sont ni aveugles ni sourds. S'il en a la possibilité, Minosevitch préférera s'enfuir que combattre.

Arrêtons nous un instant sur notre minotaure. Il est plongé dans le noir, il évolue dans un labyrinthe qui n'a plus de secret pour lui, il chasse des intrus pour les tuer. Vous devez faire comprendre au joueur que jamais son personnage ne s'est senti aussi bien, aussi proche de sa nature profonde. En fait, la phase du voyage est beaucoup moins l'occasion d'un voyage géographique que celle d'un voyage intérieur. A ce moment du scénario, le minotaure comprend qui il est réellement. Même si cela doit l'effrayer.

Epilogue

A supposer que notre minotaure y survive, cette aventure ne peut se conclure avec succès qu'avec l'élimination ou la fuite de Minosevitch et de ses hommes de main. La

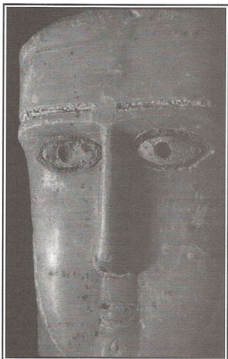
folie meurtrière qui a submergé le personnage ne se prolongera pas hors de l'entrepôt et cessera dès que le lieu sera libéré de ses intrus. Dès lors, le minotaure réalisera pleinement la portée de ses actes. Il est un meurtrier. Il devrait également comprendre qu'il a plutôt intérêt à ne pas attendre l'arrivée imminente des autorités. En réagissant vite, et en profitant de l'argent trouvé dans les poches des cadavres, le personnage pourra rejoindre Athènes sans trop de problèmes. Mieux vaut pour lui qu'il évite la Grèce dans les mois qui suivent.

Minosevitch

Caractéristiques : Sang-froid +1, Volonté +2
Combativité : -1
Métier et hobby : Truand (qualifié)
Talent : roi de la magouille
Défaut : lâche
Equipe : un pistolet de gros calibre.

Homme de main, x5

Caractéristique : Réflexe +1.
Combativité : +1
Métier et Hobby : Truand (débutant)
Equipe : couteau, arme de poing petit calibre.



AIDE DE JEU

Résumé de tous les arts

Forme de magie	Masque	Temps*	Coût	Aire d'effet	Portée	Durée
Architecture	Obligatoire	Construction	50	Bâtiment	Infinie**	Permanent***
Armurerie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Porteur	Porteur	1d10 ans****
Bonsai	Obligatoire	Plantation	7+sort	Plante	Vue	Permanent*****
Brasserie	Obligatoire	Distillerie	sort	Breuvage	Consommateur	1d10 mois
Broderie	Obligatoire	Fabrication	3+sort	Objet	Porteur	1d10 mois*****
Calligraphie	Obligatoire	Écriture	3+sort	Texte	Lecteur	1 heure*****
Chant	Facultatif	1 minute****	sort	Individu	Ouïe	selon le sort
Cinéma	Obligatoire	10 minutes****	sort	Individu	Vue	selon le sort
Coiffure	Obligatoire	Fabrication	sort	Coiffure	Porteur ou vue	au maximum 24 heures
Construction navale	Obligatoire	Construction	10+sort	Navire	Navire	Permanent***
Couture	Obligatoire	Fabrication	5+sort	Vêtement	Porteur	1d10 mois**
Cuisine	Facultatif	Fabrication	sort	Plat	Consommateur	1d10 heures***
Danse	Facultatif	1 minute****	sort	Individu	Vue	selon le sort
Dessin	Obligatoire	Réalisation	5+sort	Surface	Vue	1d10 heures
Ébénisterie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Meuble	Meuble	10d10 ans*****
Gravure	Obligatoire	Gravure	10+sort	Objet	Objet	1d10 mois*****
Horlogerie	Obligatoire	Objet	5/10+sort	Objet	Porteur	5d10 ans/1d10 ans*****
Ikebana	Facultatif	Conception	2+sort	Bouquet	Vue et Odeur	Permanent*****
Jardinage	Obligatoire	Plantation	20	Jardin	Infinie**	6 mois par an***
Jeu de réflexion	Obligatoire	Durée de la partie	sort	Joueur	Joueur	selon le sort
Joallerie	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Bijou	Porteur	1d10 ans***
Jonglage	Facultatif	1 minute****	sort	Jongleur	Vue	selon le sort
Kité	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Vue	1d10 minutes*****
Littérature	Obligatoire	Écriture	10+sort	Support	Lecteur	1d10 ans***
Macramé	Obligatoire	Construction	2+sort	Objet	Toucher	1d10 mois*****
Maquillage	Obligatoire	Maquillage	sort	Porteur	Porteur	24 heures
Mécanique	Obligatoire	Construction	20+sort	Véhicule	Véhicule	Permanent*****
Mime	Obligatoire	1 minute	sort	Individu	Vue	selon le sort
Musique	Obligatoire	1 minute****	sort	Individu	Ouïe	selon le sort
Origami	Obligatoire	Pliage	2+sort	Objet	Porteur	1d10 heures*****
Parfumerie	Facultatif	1 tour	2+sort	Flacon	Utilisateur	Permanent*****
Peinture	Obligatoire	Fabrication	10+sort	Oeuvre	Vue	Permanent***
Poésie	Facultatif	Écriture	10+sort	Support	Lecteur	1d10 ans***
Poterie	Obligatoire	Construction	1+sort	Objet	Toucher	Permanent*****
Raconter des histoires drôles	Obligatoire	Conception	1+sort	Blague	Auditeur	1d10 semaines*****
Sculpture	Obligatoire	Sculpture	10+sort	Objet	Porteur	Permanent***
Tannerie	Obligatoire	Construction	5+sort	Objet	Porteur	1d10 ans*****
Tatouage	Obligatoire	Tatouage	5+sort	Porteur	Porteur	Permanent
Théâtre	Facultatif	10 minutes****	sort	Individu	Vue et Ouïe	selon le sort
Tissage	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Porteur	1d10 semaines*****
Vannerie	Obligatoire	Construction	3+sort	Objet	Toucher	1d10 semaines*****

*: Temps nécessaire pour mettre en place l'enchantement. La version non masquée est souvent beaucoup plus rapide à mettre en oeuvre.

** : Si le lanceur n'est pas dans l'endroit affecté au moment de jeter le sort, le coût est majoré de façon importante.

*** : Le sortilège peut être rompu à la mort du jeteur de sort ou à la destruction de l'objet.

**** : La durée indiquée doit être multipliée par le nombre de points de Mana dépensés.

***** : Le sortilège peut être rompu à la mort du jeteur de sort, lorsque le sort est déclenché ou à la destruction de l'objet.

***** : Le sortilège est rompu lors de la destruction de l'objet.

***** : Le sortilège est rompu lors de la mort du magicien.

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat.

Faire fondre
le beurre
dans le feu
pour les jaunes
et les morceaux
de chocolat
et refroidir à
4°C en boulett
de chocolat en
papier blanc
ouures.

6. — Truffes

125
glaç
d'ame
ou 10

Mouler les a
réduire en
Travailler dan
pour obtenir un
sucré et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
reposer quelques heures et former à la main
des boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

AIDE DE JEU

L'obtention des rituels de magie draconique

Apprentissage des rituels magiques

Le modificateur indiqué dans la table suivante est à utiliser comme malus lors du jet de "Demander un coup de main" ayant trait à l'obtention de cours pratiques nécessaires à l'apprentissage des rituels magiques décrits en pages 18-24. Tous les autres modificateurs normaux (voir l'extension "Politique") sont aussi à prendre en compte (surtout celui qui découle des relations entre les différentes familles de dragons).

Type de dragon	Lien primitif	Griffe primitive	Lien minéral	Lame minérale	Griffe minérale	Rituel d'osmose
Dragon argenté (grand-père)	-2	-3	-4	-4	Imp.	-3
Dragon argenté (parent)	-4	-5	-7	-7	Imp.	-5
Dragon argenté (enfant)	-6	-7	Imp.	Imp.	Imp.	-7
Dragon asiatique (grand-père)	-1	-1	-2	-2	Imp.	-1
Dragon asiatique (parent)	-1	-1	-3	-3	Imp.	-1
Dragon asiatique (enfant)	-1	-1	Imp.	Imp.	Imp.	-1
Dragon blanc (grand-père)	-2	-2	-3	-3	Imp.	-2
Dragon blanc (parent)	-4	-4	-6	-6	Imp.	-4
Dragon blanc (enfant)	-6	-6	Imp.	Imp.	Imp.	-6
Dragon bleu (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Dragon bleu (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon bleu (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon brun (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Dragon brun (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon brun (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon doré (grand-père)	-2	-3	-4	-4	Imp.	-3
Dragon doré (parent)	-4	-5	-7	-7	Imp.	-5
Dragon doré (enfant)	-6	-7	Imp.	Imp.	Imp.	-7
Dragon féérique (grand-père)	-2	-2	-3	-3	Imp.	-2
Dragon féérique (parent)	-3	-3	-5	-5	Imp.	-3
Dragon féérique (enfant)	-4	-4	Imp.	Imp.	Imp.	-4
Dragon noir (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Dragon noir (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon noir (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon rouge (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Dragon rouge (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon rouge (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon vert (grand-père)	-2	-3	-4	-4	Imp.	-3
Dragon vert (parent)	-3	-4	-6	-6	Imp.	-4
Dragon vert (enfant)	-4	-5	Imp.	Imp.	Imp.	-5
Hydre (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Hydre (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Hydre (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Serpent à plumes (grand-père)	-1	-1	-2	-2	Imp.	-1
Serpent à plumes (parent)	-1	-1	-3	-3	Imp.	-1
Serpent à plumes	-1	-1	Imp.	Imp.	Imp.	-1
Serpent de mer (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Serpent de mer (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Serpent de mer (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Wyvern (grand-père)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	-3
Wyvern (parent)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Wyvern (enfant)	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.	Imp.
Dragon céleste	-1	-1	-2	-2	Imp.	-1

Imp.: Le dragon en question ne connaît pas ce rituel.

GESTALTS

Vous et vos amis...

Comme vous avez pu le comprendre en lisant les règles de base de Scales, le concept du gestalt est l'un des plus importants du jeu. C'est le lien qui relie les personnages entre eux et qui permet aussi au maître de jeu d'être toujours certain que les joueurs vont s'entraider, quoi qu'il arrive.

Même si le gestalt du groupe a été défini à sa création et même si sa forme physique ne peut se modifier, sa puissance peut augmenter et ses pouvoirs se développer au cours du jeu. Le gestalt ne doit pas être considéré comme un personnage à part entière, même si le maître de jeu doit consacrer à cet objet un peu de son temps. Les quelques règles qui suivent devront être lues et appliquées une fois que le groupe de joueurs aura été définitivement formé et que la campagne aura pris sa vitesse de croisière.

La petite table ci-dessous vous permettra de connaître le nombre de Points d'Evolution nécessaires afin d'augmenter ou de réduire la puissance du gestalt.

Notez bien que lorsque la puissance d'un gestalt est modifiée, le total de Points d'Evolution est remis à zéro.

Exemple: un groupe complètement soudé parvient à accumuler 100 Points d'Evolution. La puissance de leur gestalt est de 7 points. Il devient égal à 8 et le total de Points d'Evolution est remis à zéro.

Le prochain changement pourra s'effectuer lorsque les Points d'Evolution atteindront 150 points (ou -75 points auquel cas la puissance descendra d'un point).

Développement des gestalts

Chaque gestalt est caractérisé par deux valeurs distinctes: la taille (déterminée en jetant un $d10/2$ et en ajoutant le nombre de joueurs présents au moment du tirage) et la puissance (déterminée en lançant $(d10/2) + 5$). La taille ne pourra en aucun cas être modifiée avec le temps. La puissance pourra par contre évoluer selon le comportement des joueurs qui composent le gestalt (donc, le plus souvent, vos joueurs).

Le maître de jeu devra tenir un compte strict des Points d'Evolution (PE) gagnés ou perdus par chaque gestalt. Le total de départ des Points d'Evolution est fixé à zéro. Cette valeur va varier selon les actions réalisées par les joueurs (ou, dans certains cas, par les actions qu'ils ne vont pas entreprendre).

Les Points d'Evolution peuvent être négatifs puisqu'un gestalt composé de personnages aux opinions totalement divergentes pourra déperir de la même façon que certains autres évoluent positivement.

Points nécessaires à l'augmentation de la puissance d'un gestalt

Puissance à atteindre	PE nécessaires
Pour passer de 1 à 2	40
Pour passer de 2 à 3	50
Pour passer de 3 à 4	60
Pour passer de 4 à 5	70
Pour passer de 5 à 6	80
Pour passer de 6 à 7	90
Pour passer de 7 à 8	100
Pour passer de 8 à 9	150
Pour passer de 9 à 10	200
Pour passer de 10 à 11	250
Pour passer de 11 à 12	300
Pour passer de 12 à 13	400
Pour passer de 13 à 14	500
Pour passer de 14 à 15	600

Points nécessaires à la réduction de la puissance d'un gestalt

Puissance à atteindre	PE nécessaires
Pour passer de 2 à 1	-350
Pour passer de 3 à 2	-300
Pour passer de 4 à 3	-250
Pour passer de 5 à 4	-200
Pour passer de 6 à 5	-150
Pour passer de 7 à 6	-100
Pour passer de 8 à 7	-75
Pour passer de 9 à 8	-50
Pour passer de 10 à 9	-40
Pour passer de 11 à 10	-30
Pour passer de 12 à 11	-20
Pour passer de 13 à 12	-10
Pour passer de 14 à 13	-10
Pour passer de 15 à 14	-10

Il faut noter que la puissance théorique maximale d'un gestalt est de 15. Vos joueurs ne pourront pas dépasser cette valeur. La puissance théorique minimale est de 1, mais des rumeurs laissent à penser que certains gestalts de cette puissance peuvent s'autodétruire et entraîner des vagues de pulsions suicidaires parmi les membres qui le composent.

Evidemment, la façon la plus simple de majorer la puissance d'un gestalt est de composer une équipe soudée. Mais le maître de jeu ne devra pas uniquement tenir compte de cela. La vie de tous les jours du gestalt servira de bonne base pour que le maître de jeu établisse si oui ou non la puissance du lieu mérite d'évoluer (et dans quel sens).

Précision importante: Les gestalts sont des objets magiques qui demandent du temps pour se développer. Ainsi, même si les Points d'Evolution le permettent, la puissance du gestalt ne pourra pas être modifiée plus d'une fois toutes les 16 heures de jeu (4 séances).

Aider un membre du gestalt en détresse rapporte un certain nombre de Points d'Evolution. La valeur gagnée dépend des risques encourus par la personne qui répond à l'appel à l'aide, mais ne sera jamais supérieure à 50 points (et gageons que dans ce cas extrême, les risques encourus seront énormes) et plus souvent comprise entre 5 et 20 points.

Exemple: le dragon du groupe est en vacances à Los Angeles et se retrouve mouillé dans une guerre de gangs. Bien que Los

Angeles soit une jungle urbaine, la situation n'est pas réellement critique et chaque membre du gestalt qui laissera tout tomber pour aider son ami fera gagner 5 points au gestalt.

Dans le même ordre d'idée, ne pas répondre à un appel de détresse fera perdre autant de points que cela en aurait fait gagner. La fourchette de valeurs est donc comprise entre -5 et -20 avec des pointes exceptionnelles vers les -50 dans les cas critiques.

Exemple: reprenons l'exemple précédent. Sur les cinq êtres magiques qui composent le groupe, trois décident de se rendre à Los Angeles (+15 points) et deux décident de ne rien changer à leurs affaires du moment (-10 points). Le nombre de points gagnés est égal à 5.

La deuxième façon de faire gagner des points à son gestalt est d'aider réellement et physiquement un autre membre du gestalt (ou plusieurs). En fait, il ne suffit pas d'être présent pour que l'on soit considéré comme étant un allié de poids. Chaque personnage qui en aide un autre peut faire gagner entre 1 et 10 points à son gestalt. Attention à ne pas utiliser cette option avec trop de zèle: aller faire les courses ou prêter de l'argent ne rapporte aucun point.

Exemple: lors d'une altercation avec un technomancien, les membres du gestalt sont pris sous le feu d'un tireur embusqué. Le mercenaire du groupe tente de le faire taire et y parvient avec aisance. Cette prise de risque rapporte 2 points au gestalt.

On peut aussi faire gagner des points au gestalt en prenant des risques afin d'aider un ou plusieurs autres membres du groupe. Le gain dépend non pas de l'aide accordée mais bien du risque encouru. Le gain est toujours une valeur comprise entre 1 et 10 points. Attention: avoir une attitude suicidaire peut rapidement faire évoluer le gestalt mais mourir (voir plus loin) peut aussi dramatiquement le faire chuter.

Exemple: les technomanciens sont toujours à la poursuite du groupe qui se fraie un chemin dans la jungle amazonienne. Les joueurs décident de laisser un des leurs pour ralentir les technomanciens et permettre au reste du groupe de prendre la fuite. Si c'est le mercenaire du groupe qui reste en arrière, le gain n'est que d'un point. Si c'est le

scientifique "rat de bibliothèque" qui décide de rester, le gestalt gagne 10 points.

La mort d'un membre du gestalt est un moment critique dans la vie du groupe et la puissance de l'objet lui-même s'en ressent. Le nombre de points perdus dépend du temps que le personnage mort a passé lié au gestalt. Cette valeur est égale à 25 points par an.

Exemple: le scientifique qui est resté en arrière afin de retarder les poursuivants meurt d'une balle dans la tête. C'est un choc énorme pour les membres du groupe ainsi que pour le gestalt lui-même. Le scientifique était dans le groupe depuis 4 ans. Le gestalt perd 100 points. Et ce n'est que le début des mauvaises nouvelles: la période de blues qui va suivre causera de nombreux désagréments aux joueurs et à leurs personnages.

Lorsque les joueurs s'éloignent ou se désintéressent du gestalt, ce dernier peut aussi perdre quelques points (ce n'est jamais catastrophique mais à la longue la perte peut être importante). Ces pertes correspondent aux limitations expliquées en page 67 des règles de base. Elles sont néanmoins résumées ci-dessous:

Lorsque le gestalt est brisé: il est réellement et définitivement (encore que certains êtres magiques sont réputés capables de réparer les gestalts et réceptacles brisés) détruit. La puissance n'a donc plus aucun lieu d'être. La taille ne plus d'ailleurs.

Lorsque les membres du gestalt utilisent les pouvoirs de l'objet-gestalt de façon égoïste, le gestalt perd des Points d'Evolution à raison de deux points par pouvoir utilisé. Dans le même ordre d'idée, si le pouvoir utilisé l'est pour le bien du groupe dans son ensemble, le gestalt gagne un point par utilisation. N'abusez pas de ce modificateur et dans le doute, considérez que l'utilisation ne rapporte ni n'enlève aucun point. Il faut aussi noter qu'il est relativement difficile d'utiliser les pouvoirs du gestalt de façon égoïste.

Exemple: les personnages sont enfermés dans la cale d'un bateau et doivent être rapidement exécutés. Le plus habile d'entre eux est la cible du pouvoir "concentration de la puissance" puisqu'il va tenter de crocheter la serrure. Cette utilisation est primordiale pour la survie du groupe. Le gestalt gagne donc un point.

Exemple: deux personnages du gestalt se sont quittés fâchés et l'un d'entre eux se permet d'utiliser le pouvoir de "conversation télépathique" pour le relancer et l'insulter de plus belle. Non seulement cela crée une légère dissension dans le groupe mais en plus de cela le gestalt perd 2 points.

Les autres raisons qui peuvent permettre de gagner ou de perdre des points sont multiples et je ne prendrai pas plus de temps à vous les expliquer. Les quelques règles ci-dessus et les exemples qui y sont associés devraient vous permettre de juger à tout moment ce qui représente un événement propre à faire varier les Points d'Evolution du gestalt de vos joueurs.

Avantages spéciaux des gestalts

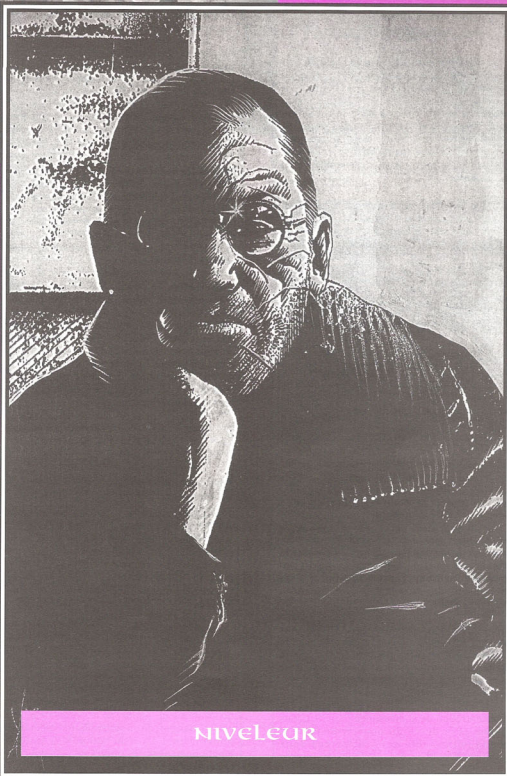
Lorsqu'un membre du gestalt ne reste pas à une portée raisonnable du gestalt (telle qu'elle est définie par la règle page 67 du jeu de base): le gestalt perd un point par mois et par membre hors de portée.

Lorsqu'un membre du gestalt ne touche pas l'objet au moins une fois tous les 6 mois: perte de 2 points par membre (tous les 6 mois).

Exemple: imaginons qu'un membre du gestalt reste séparé de l'objet pendant deux ans. Le gestalt perd donc 28 points (1 point par mois pendant deux ans, plus 2 points tous les six mois).

Les règles du jeu de base (page 65 à 67) décrivaient les capacités des gestalts ne dépassant pas 10 points de puissance. La liste qui suit vous permettra d'utiliser de façon plus importante les pouvoirs existants, mais aussi de découvrir les nouvelles capacités offertes à tous les gestalts qui possèdent une puissance supérieure à 10.

Tous les pouvoirs décrits ci-dessous ne peuvent être utilisés que si le gestalt en question possède au moins une puissance de 11. Ils ne doivent théoriquement pas être connus des joueurs avant que leur utilisation soit possible. Cela devrait vous donner quelques occasions de les étonner avant qu'eux aussi dominent ces nouvelles capacités.



niveleur

Nouvelles utilisations des pouvoirs existants

Etat physique d'un membre du gestalt (0): Sans aucun malus supplémentaire, 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.

Localisation d'un membre du gestalt (-2): 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. Notez que lorsque la puissance du gestalt est inférieure ou égale à 10, la direction est précise au décimètre près et la direction à plus ou moins 3 degrés.

Message télépathique (-3): A partir de cette puissance, la portée n'est pas calculée de la même façon (jusqu'à 10 points de puissance, la portée est de (Puissance fois 10) kilomètres) et le nombre de mots dépend de la puissance exacte. Le tout est résumé sur la petite table qui suit:

Puissance	Portée	Nombre de mots
11	15 kilomètres	30
12	20 kilomètres	40
13	50 kilomètres	60
14	100 kilomètres	80
15	500 kilomètres	100

Notez aussi que la portée peut être doublée avec un malus de -3 supplémentaire et que le nombre de mots peut être majoré de 10 par point de malus supplémentaire (jusqu'à un maximum de -5, c'est-à-dire 50 mots supplémentaires).

Conversation télépathique (-4): Les mêmes valeurs doivent être prises en compte pour la conversation télépathique à la seule exception que les malus spéciaux doivent être doublés (-6 pour une portée doublée et -2 pour 10 mots supplémentaires).

Concentration de la puissance (-5): Le bonus gagné et la durée du pouvoir dépendent d'une petite table qui précise ces deux valeurs. N'oubliez pas que tous les autres

participants subissent un malus identique pour une durée 60 fois plus importante.

Puissance	Bonus	Durée
11	+1	15 minutes
12	+1	20 minutes
13	+2	20 minutes
14	+2	1 heure
15	+3	1 heure

Nouveaux pouvoirs

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.

Conversation continue (-8): Ce pouvoir est pratiquement identique à celui de "conversation télépathique" à la seule différence que le nombre de mots n'est pas pris en compte, et que la conversation dans un sens comme dans l'autre peut continuer pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir. Notez aussi que la portée est bien moindre que lors d'une utilisation de "conversation télépathique".

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 accorde 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 de d'attaque magique (charme, contrôle, etc.) affectant le joueur en question.

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 total final de -7).

Nouvelles limitations

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'objet-gestalt 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, Wiesarek par exemple) permettra de le découvrir en cours de jeu.

Tous les malus indiqués en page 67 des règles du jeu de base sont amplifiés lorsque la puissance du gestalt atteint 11. Les limitations sont donc modifiées comme suit:

Gestalt brisé: malus de -2 à tous les jets durant 2d10 ans.

Mort d'un membre du gestalt: malus de -2 durant 2d10 jours.



Distance entre le gestalt et ses membres: la portée peut être calculée en suivant le tableau suivant. Notez que lorsque le gestalt a une puissance inférieure ou égale à 10, les êtres magiques en phase 6 et 7 doivent rester à une portée inférieure ou égale à (Puissance fois 50 kilomètres). Comme vous pouvez le voir, arrivé à 11 points de puissance, le gestalt demande à ses membres d'être de plus en plus proche de lui.

Type de créature	Puissance				
	11	12	13	14	15
Grand-père	10k	8k	6k	3k	1k
Parent	100k	80k	60k	30k	10k
Enfant	500k	400k	300k	150k	50k
Nouveau-né	1000k	800k	600k	300k	100k
Etre magique (phase 1 à 2)	5000k	4000k	3000k	1500k	500k
Etre magique (phase 3 à 4)	1000k	800k	600k	300k	100k
Etre magique (phase 5)	500k	400k	300k	150k	50k
Etre magique (phase 6)	100k	80k	60k	30k	10k
Etre magique (phase 7)	10k	8k	6k	3k	1k

k: valeur exprimée en kilomètres.

ALchimie

Règles étendues et affinées

Même si l'alchimie est plus souvent utilisée par les ennemis du gestalt que par ses membres, il est de bon ton dans une extension traitant de la magie de préciser quelques règles importantes ayant trait à cet art particulièrement apprécié des adversaires de vos joueurs.

Vous noterez que ma vision de l'alchimie est plus proche de celle décrite dans les romans et les jeux d'heroic-fantasy que de celle décrite par de nombreux ouvrages prétendument occultes. Vous ne trouverez donc pas d'athanors, mais des marmites dans lesquelles pataugent nombre d'ingrédients que ne renierait pas le sorcier de "Taram et le chaudron magique". Que ceux qui veulent rendre l'ensemble un peu plus réaliste (magie réaliste ? C'est le gag de l'année...) saupoudrent les textes qui suivent de mots savants qui les feront passer pour de grands maîtres de l'occulte (athanor, orichalque, pierre philosophale, etc.). Voir à ce sujet le petit article de G.E. Ranne qui suit ces règles.

devra aussi pouvoir se rendre dans une grande surface afin de récolter les quelques ingrédients de base nécessaires à la bonne tenue de son art. Cela inclut toutes sortes d'acide et quelques produits d'utilité courante (savon, lessive, sable, etc.). Les ingrédients plus pointus (organes d'être magiques et de dragons) ne pourront généralement pas être conservés bien longtemps (dans une glacière tout au plus). Les formules magiques doivent être conservées dans un classeur ou à la rigueur dans un petit ordinateur portable.

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription de formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier improvisé subira un malus de 3 points.

Ce type d'atelier limite très sensiblement le type de travaux réalisables par le magicien qui l'utilise. Les restrictions sont nombreuses (il ne faut pas apeurer les voisins et donc éviter les bruits et les odeurs suspectes) mais on ne retiendra que celles qui ont un effet réel sur le système de magie alchimique.

Ateliers d'alchimie

Dans les règles de base, nous avons considéré que les technomanciens lançaient leurs sorts dans le calme et la sérénité de leur laboratoire. Malheureusement pour eux (et heureusement pour les autres), ils n'ont pas toujours accès à cette sérénité et surtout à tout l'équipement adéquat. Nous décrivons donc ci-après plusieurs types d'ateliers avec, à chaque fois, le type de bonus/malus que cela implique lorsque le technomancien s'en sert.

Atelier improvisé

L'atelier improvisé peut être mis en place n'importe où. Dans une cuisine, dans une caravane ou même dans une chambre d'hôtel. Le sorcier devra néanmoins disposer d'eau courante et d'une source de chaleur (qui peut être amenée sur place sous la forme d'un petit réchaud de camping). Il

- La puissance maximale du sort préparé ne peut excéder 5.

- Le jet de dosage aura pour base 4 (au lieu de 8 dans les règles de base).

- En cas d'échec, on devra consulter la table suivante.

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

*: Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

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

***: Les voisins peuvent faire appel aux forces de l'ordre ou, pire encore, un dragon peut repérer le technomancien si peu discret.

Atelier exigu

Un atelier de ce type est très bien équipé mais trop peu spacieux pour permettre de grands travaux. Il est souvent constitué d'une petite cave (genre local à poubelles ou à vélos) ou d'une cuisine de taille normale. Les ingrédients périssables peuvent être conservés dans un petit frigo et les formules peuvent être consultées à l'aide d'une petite bibliothèque ou d'un ordinateur personnel. Le tout est encore relativement repérable par un voisin curieux.

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription de formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier exigü subira un malus de 2 points.

Ce type d'atelier limite très sensiblement le type de travaux réalisables par le magicien qui l'utilise. Les restrictions sont nombreuses (il ne faut pas apeurer les voisins et donc éviter les bruits et les odeurs suspectes), mais on ne retiendra que celles qui ont un effet réel sur le système de magie alchimique.

- La puissance maximale du sort préparé ne peut excéder 10.
- Le jet de dosage aura pour base 6 (au lieu de 8 dans les règles de base).
- En cas d'échec, on devra consulter la table suivante.

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

*: Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

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

***: Les voisins peuvent faire appel aux forces de l'ordre ou, pire encore, un dragon peut repérer le technomancien si peu discret.

Atelier conventionnel

C'est la base de travail de tout technomancien digne de ce nom. Le laboratoire (on peut commencer à l'appeler de cette façon) est camouflé adroitement (il est le plus souvent caché dans une cave ou dans la pièce d'un maison à l'écart des curieux). Les ingrédients peuvent être conservés dans de grands congélateurs. Les formules sont conservées dans une grande bibliothèque qui contient plus de 500 livres ou dans un ordinateur personnel équipé d'un lecteur de SyQuest ou de CD-ROM.

Ce type d'atelier n'apporte ni bonus ni malus par rapport aux règles de base du jeu. Les chances de base du dosage sont de 8, la puissance maximale du sort préparé n'est pas limitée et la table à consulter en cas d'échec est celle qui se trouve en bas de la page 73 des règles du jeu.

Atelier spécialisé

Tout atelier de technomancien peut être transformé en atelier "spécialisé" sans grandes modifications. On ne peut cependant pas choisir plus d'une spécialité par atelier conventionnel.

Le seul moyen d'accumuler plusieurs spécialités est de construire un "grand atelier" (voir ci-dessous).

Précisons cependant qu'un atelier spécialisé n'accorde un bonus que s'il est utilisé avec tout le temps nécessaire.

La préparation prendra donc 2 heures (au lieu d'une heure) par point de puissance si on veut prendre en compte les bonus décrits ci-dessous.

Atelier de précision: Le laboratoire comprend un équipement de précision qui permet de doser avec finesse tous les ingrédients utilisés. Les chances de base du dosage sont de 9 en plus de tous les modificateurs habituels.

Atelier d'analyse des ingrédients: Les instruments contenus dans cet atelier permettent de savoir si l'ingrédient utilisé est bien utilisable pour un rituel magique. Cela permet d'éviter certains effets néfastes en cas d'échec. On utilise alors la table suivante.

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

*: Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

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

Atelier d'analyse des formules magiques: La bibliothèque utilisée par le magicien est doublée par une banque de données informatique spécialisée. Les informations contenues dans les ouvrages et dans le disque dur de la machine sont longuement vérifiées et annotées. Cela permet d'éviter certains effets néfastes en cas d'échec. On utilise alors la table suivante.

d10	Effet
1-4	Le sort prend effet normalement 1d10 heure(s) plus tard
5-7	Le sort rate totalement mais les ingrédients peuvent être réutilisés
8	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points*
9	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points*
10	Le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

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

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription des formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier spécialisé dans l'analyse des formules magiques se verra majorée d'un bonus de 2 points.

Grand atelier

Le grand atelier est simplement un atelier conventionnel qui peut contenir jusqu'à deux spécialisations.

Si l'atelier choisi comporte à la fois l'analyse d'ingrédients et l'analyse des formules magiques, on utilise la table suivante qui est beaucoup plus intéressante que les deux autres prises séparément.

d10	Effet
1-5	Le sort prend effet normalement 1d10 heure(s) plus tard
6-8	Le sort rate totalement mais les ingrédients peuvent être réutilisés
9	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points*
10	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points*

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

Précisons cependant qu'un grand atelier, comme un atelier spécialisé n'accorde un bonus que s'il est utilisé avec tout le temps nécessaire. La préparation prendra donc 3 heures (au lieu d'une heure) par point de puissance si on veut prendre en compte les bonus décrits ci-dessus.

Si le technomancien reçoit l'aide d'une tierce personne (qui n'a pas besoin d'y connaître quoi que ce soit), il peut réussir un sort avec tous les bonus dus aux deux spécialisations en prenant seulement 1 heure par point de puissance (comme dans un atelier conventionnel).

Atelier de haute technologie

L'atelier de haute technologie coûte cher mais ne prend que très peu de place (pas plus qu'un atelier conventionnel).

Tout technomancien qui y travaille dispose de tous les bonus décrits au chapitre "Atelier spécialisé" et le confort de travail permet aussi de réduire de moitié le temps nécessaire à la réalisation des sorts. Chaque point de puissance ne prend donc pas plus d'une demi-heure.

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription des formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier de haute-technologie se verra majorée d'un bonus de 3 points.

Un autre avantage, plus "roleplaying" celui-là, permet de faire passer une atelier de technomancien de haute technologie pour un simple laboratoire médical (ou scientifique en général).

Seul un personnage connaissant la magie alchimique pourra découvrir la vérité à moins, bien sûr, de tomber sur un frigo plein de queues de dragons fraîchement coupées.

Grand atelier de haute technologie

Identique à celui décrit ci-dessus, le grand atelier de haute technologie permet simplement à plusieurs technomanciens de travailler en même temps sur le même projet (ou sur des projets différents, mais cela n'affecte pas le système de jeu).

Liste d'ingrédients

Chaque technomancien après le premier permettra de réduire de 5 minutes le temps de lancement d'un sort (en prenant pour base les 30 minutes indiquées au chapitre "Atelier de haute technologie"). Note: chaque point de puissance ne pourra pas être réalisé en moins de 5 minutes. Afin de clarifier tout cela, jetez donc un coup d'œil sur la table suivante.

Nombre de technomanciens	Temps nécessaire*
1	30 minutes
2	25 minutes
3	20 minutes
4	15 minutes
5	10 minutes
6 et +	5 minutes

*: Pour préparer un point de puissance de sort.

Laboratoire de la M&D

Les laboratoires de la M&D ne respectent en aucun cas les règles qui viennent d'être décrites ci-dessus. Ils sont hors-normes et le

maître de jeu, lorsqu'il préparera un scénario, pourra considérer qu'un laboratoire de la M&D offre encore plus de possibilités que n'importe quel dragon peut l'imaginer. Pour vous mettre dans l'ambiance, relisez les prouesses techo-magiques réalisées par les ateliers de la M&D et décrites dans l'extension précédente "Technologie".

Les listes d'ingrédients servent pour tous ceux qui veulent créer des formules magiques et qui utilisent la magie alchimique. Avant toute chose, je me permets de résumer en quelques lignes le principe même de l'utilisation desdits ingrédients.

Détermination du nombre d'ingrédients

Lorsque le maître de jeu ou lorsqu'un joueur alchimiste (il ne faut jamais oublier que les êtres magiques et les dragons sont très rarement alchimistes) crée une formule magique, il doit déterminer la puissance de base de la formule (voir règles du jeu page 71 ainsi que les règles de conception des formules magiques dans cette extension).

C'est cette valeur qui détermine le nombre de composantes nécessaires à la réalisation de l'effet magique décrit par la formule magique.

Puissance de base	Type de composantes
1	1 composante sur la table 1
2	2 composantes sur la table 1
3	3 composantes sur la table 1
4	4 composantes sur la table 1
5	5 composantes sur la table 1
6	6 composantes sur la table 1
7	7 composantes sur la table 1
8	8 composantes sur la table 1
9	9 composantes sur la table 1
10	9 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
11	10 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
12	11 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
13	12 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
14	13 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
15	14 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
16	15 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
17	16 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
18	17 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
19	18 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
20	18 composantes sur la table 1, 2 composantes sur la table 2
21	19 composantes sur la table 1, 2 composantes sur la table 2

Et ainsi de suite...

Détermination du type d'ingrédient

En tenant compte du résultat obtenu ci-dessus, vous devez jeter consulter une ou plusieurs fois les deux tables qui suivent et qui servent à déterminer la nature exacte des composantes nécessaires.

d10 Table 1

1-2	1 composante mineure
3-4	2 composantes mineures
5-6	1 composante majeure
7-8	2 composantes majeures
9-10	Aucune composante *

d10 Table 2

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

*: Le sort a peut-être été mal recopié. Consultez les règles page 71 du livret de base ou les quelques exceptions décrites dans cette extension.

Il ne vous reste plus ensuite qu'à inventer les composantes tirées au sort et/ou utiliser les tables qui suivent.

Les quelques listes qui suivent ne doivent être utilisées que si le maître de jeu n'a pas la présence d'esprit de donner au joueur qui en a besoin un ingrédient original et en accord avec le sort qu'il est en train de préparer.

Comme toujours dans le cas des tables aléatoires, elles ne doivent pas être un frein à l'imagination mais bien un guide pour permettre au maître de jeu de se consacrer à des tâches plus importantes.

Lorsque le terme "dragon" ou "être magique" est utilisé, le maître de jeu devra déterminer aléatoirement ou choisir de quel type de dragon ou d'être magique il s'agit.

Notez cependant que les organes suivis d'un astérisque ne sont pas présents chez tous les dragons.

Table des composantes mineures

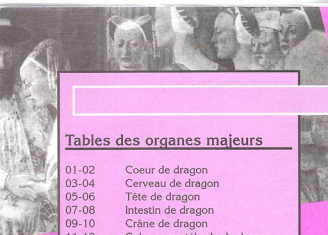
01-02	Sel
03-04	Soufre
05-06	Gland
07-08	Salpêtre
09-10	Terre
11-12	Acide
13-14	Vinaigre
15-16	Sable
17-18	Eau douce
19-20	Plomb
21-22	Acier
23-24	Mercurie
25-26	Poivre
27-28	Blé
29-30	Poussière
31-32	Granit
33-34	Alcool
35-36	Craie
37-38	Plastique
39-40	Papier
41-42	Acier
43-44	Huile
45-46	Pétrole
47-48	Essence
49-50	Glace
51-52	Algue
53-54	Boue
55-56	Plume
57-58	Poil
59-60	Peau
61-62	Or
63-64	Bronze
65-66	Laiton
67-68	Nickel
69-70	Argent
71-72	Feuille d'arbre
73-74	Fleur
75-76	Verre
77-78	Bois
79-80	Tissus
81-82	Aimant
83-84	Fruit
85-86	Graine
87-88	Os
89-90	Chair
91-92	Soie
93-94	Nylon
95-96	Marbre
97-98	Quartz
99-00	Brindille

Table des composantes majeures

01-02	Gui
03-04	Mandragore
05-06	Insecte
07-08	Mollusque
09-10	Petit mammifère
11-12	Petit oiseau
13-14	Batracien
15-16	Arachnide
17-18	Reptile
19-20	Poterie
21-22	Pièce de vêtement
23-24	Epoxy
25-26	Neige
27-28	Uranium
29-30	Caoutchouc
31-32	Coquillage
33-34	Crustacé
35-36	Eau bénite
37-38	Météorite
39-40	Diamant
41-42	Perle
43-44	Topaze
45-46	Rubis
47-48	Améthyste
49-50	Émeraude
51-52	Eau de mer
53-54	Eau de pluie
55-56	Miroir
57-58	Poudre
59-60	Dynamite
61-62	Encre
63-64	Titane
65-66	Semtex
67-68	Nitroglycérine
69-70	Xénon
71-72	Fréon
73-74	Saphir
75-76	Turquoise
77-78	Rose des sables
79-80	Corail
81-82	Ivoire
83-84	Ambre
85-86	Ambre gris
87-88	Safran
89-90	Pourpre
91-92	Cocaïne
93-94	Opium
95-96	Andromorphe
97-98	Latex
99-00	Héroïne

Table des organes mineurs

01-02	Dent de dragon
03-04	Poil de dragon*
05-06	Langue de dragon
07-08	Sperme de dragon
09-10	Œil de dragon
11-12	Doigt de dragon
13-14	Patte de dragon
15-16	Queue de dragon
17-18	Oreille de dragon*
19-20	Organes génitaux de dragon
21-22	Corne de dragon*
23-24	Rein de dragon
25-26	Griffe de dragon
27-28	Écaille de dragon
29-30	Peau de dragon
31-32	Sang de dragon
33-34	Cordes vocales de dragon
35-36	Glandes à venin de dragon*
37-38	Dard de dragon*
39-40	Générateur de souffle de dragon*
41-42	Os de dragon
43-44	Crête de dragon*
45-46	Nageoire de dragon*
47-48	Plume de dragon*
49-50	Aile de dragon*
51-52	Excrément de dragon
53-54	Urine de dragon
55-56	Viande de dragon
57-58	Sperme d'être magique
59-60	Œil d'être magique
61-62	Doigt d'être magique
63-64	Bras d'être magique
65-66	Jambe d'être magique
67-68	Organes génitaux d'être magique
69-70	Rein d'être magique
71-72	Ongle d'être magique
73-74	Peau d'être magique
75-76	Pied d'être magique
77-78	Sang d'être magique
79-80	Os d'être magique
81-82	Oreille d'être magique
83-84	Main d'être magique
85-86	Excrément d'être magique
87-88	Urine d'être magique
89-90	Dent d'être magique
91-92	Poil d'être magique
93-94	Langue d'être magique
95-96	Viande d'être magique
97-98	Cordes vocales d'être magique
99-00	Cheveux d'être magique



Nouveaux effets

Tables des organes majeurs

01-02	Coeur de dragon
03-04	Cerveau de dragon
05-06	Tête de dragon
07-08	Intestin de dragon
09-10	Crâne de dragon
11-12	Colonne vertébrale de dragon
13-14	Moelle épinière de dragon
15-16	Foie de dragon
17-18	Pancréas de dragon
19-20	Poumon de dragon
21-22	Cage thoracique de dragon
23-24	Cervelet de dragon
25-26	Fœtus de dragon
27-28	Sang de dragon (très grande quantité)
29-30	Vésicule biliaire de dragon
31-32	Estomac de dragon
33-34	Maxillaire inférieur de dragon
35-36	Corps thyroïde de dragon
37-38	Vessie de dragon
39-40	Rate de dragon
41-42	Duodénum de dragon
43-44	Plèvre de dragon
45-46	Œsophage de dragon
47-48	Cou de dragon
49-50	Bulbe rachidien de dragon
51-52	Coeur d'être magique
53-54	Cerveau d'être magique
55-56	Tête d'être magique
57-58	Intestin d'être magique
59-60	Crâne d'être magique
61-62	Colonne vertébrale d'être magique
63-64	Moelle épinière d'être magique
65-66	Foie d'être magique
67-68	Pancréas d'être magique
69-70	Poumon d'être magique
71-72	Cage thoracique d'être magique
73-74	Cervelet d'être magique
75-76	Fœtus d'être magique
77-78	Sang d'être magique (très grande quantité)
79-80	Vésicule biliaire d'être magique
81-82	Estomac d'être magique
83-84	Maxillaire inférieur d'être magique
85-86	Corps thyroïde d'être magique
87-88	Vessie d'être magique
89-90	Rate d'être magique
91-92	Duodénum d'être magique
93-94	Plèvre d'être magique
95-96	Œsophage d'être magique
97-98	Cou d'être magique
99-00	Bulbe rachidien d'être magique

Dans les règles de base, on pouvait choisir parmi trois sorts de vecteurs alchimiques. Le vecteur solide, le vecteur liquide et le vecteur gazeux. Chacun pouvait abriter des pouvoirs magiques différents. Je me propose donc d'élargir la liste des effets magiques possibles en tenant compte des nouveaux décrits dans cette extension.

Vecteur solide

Durée: Indéfinie (durée du sort lui-même ou lorsque l'objet est détruit).

Aire d'effet: Le porteur de l'objet (sauf exceptions).

Effets magiques:

Amnésie
Anaérobiose
Bénédictio
Camouflage
Empoisonnement
Invisibilité
Maladie
Malédiction
Sens accru
Télépathie

Vecteur liquide

Durée: 1d10 jour(s) (avant d'être bu).

Aire d'effet: Celui qui boit ou qui se fait injecter le liquide.

Effets magiques:

Antidote
Apaisement
Cauchemar
Combativité
Confusion
Courage
Ébriété
Empoisonnement
Guérison
Longévité
Maladie
Rajeunissement
Repos
Rire
Sommeil
Spasme
Sustentation
Vaccin
Vieillesse
Vomissement

LES TRUFFES

5. — Truffes
250
jaunes
colat

Faire fondre
le beurre
dans le feu
pour les jaunes
morceaux
et refroidir 4
minutes en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

6. — Truffes
125
glace
d'am
ou 10

Mouder les a
réduire en
Travailler dan
pour obtenir un
sucré et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
reposer quelques heures et former à la main
des boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



PÉRITON

Vecteur gazeux

Durée: 1d10 heure(s) (avant d'être inhalé).

Aire d'effet: Uniquement ceux qui respirent le gaz.

Effets magiques:

Antidote
Apaisement
Cauchemar
Combativité
Confusion
Courage
Empoisonnement
Fatigue
Guérison
Longévité
Maladie
Puantur
Repos
Rire
Sommeil
Vaccin
Vomissement

Vecteurs composites

En associant les trois vecteurs précédemment décrits, on obtient une série de sous-vecteurs qui peuvent être utilisés afin d'obtenir de nouveaux effets. Manipuler les vecteurs composites est un art difficile à maîtriser et tout technomancien qui prépare un sort alchimique utilisant un vecteur de ce type reçoit un malus de 2 points à son jet de dosage.

Poussière (Gazeux-Solide): Ce vecteur plus proche du gaz que du solide permet de faire absorber le vecteur par la victime de façon plus discrète (les gaz magiques sont presque tous odorants et donc facilement repérables). Elle permet aussi de surprendre les dragons et les êtres humains qui pensent que la magie alchimique ne se résume qu'aux trois vecteurs de base.

grand avantage à utiliser la vapeur comme vecteur sauf quand la victime connaît parfaitement les trois vecteurs de base. On peut imaginer que dans certains cas (dans une usine, dans un pays tropical, dans un sauna) la vapeur peut s'avérer un vecteur très intéressant.

Durée: 1d10 minute(s) (avant que la victime ne touche ou ne respire la vapeur).

Aire d'effet: Uniquement ceux qui respirent ou touchent la vapeur.

Effets magiques:

Antidote
Apaisement
Cauchemar
Combativité
Confusion
Courage
Empoisonnement
Guérison
Longévité
Maladie
Repos
Rire
Sommeil
Vaccin
Vomissement

Boue (Solide-Liquide): Ce vecteur peu ragoûtant est très limité dans son utilisation, mais peut cependant quelquefois être utile à des technomanciens particulièrement vicieux. On peut imaginer son utilisation pour un alchimiste vivant dans un bayou ou dans une région où il pleut souvent. Certains technomanciens utilisent aussi ce vecteur lorsqu'ils lancent des sorts au bord de la mer (attention cependant: le sel de l'eau de mer peut avoir des effets destabilisateurs sur les préparations alchimiques).

Durée: 1d10 heure(s) (avant que la victime ne touche la boue).

Aire d'effet: Uniquement ceux qui respirent ou touchent la boue.

Effets magiques:

Empoisonnement
Maladie

Alchimie décomposée

On savait déjà que l'alchimie décomposée était une procédure relativement simple puisqu'elle ne requerrait qu'une heure de plus par ingrédient et un jet de dosage supplémentaire. Ce que l'on ne savait pas, c'est que l'alchimie est une sorte de "compétence" spécialisée qui ne peut s'acquérir qu'avec l'expérience. Puisque les règles d'expérience en général (pour les

Durée: Indéfinie (tant qu'il n'est pas inhalé).

Aire d'effet: Uniquement ceux qui touchent ou qui respirent la poussière.

Effets magiques:

Empoisonnement
Maladie

Vapeur (Gazeux-Liquide): Ce vecteur est très proche du gaz et n'est pas vraiment plus discret que ce dernier. Il n'y a en fait pas

technomanciens) se trouvent dans un chapitre suivant, je me bornerai simplement à expliquer comment un technomancien peut améliorer sa pratique de l'alchimie décomposée.

Lorsque l'alchimiste commence sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale "Alchimie décomposée" au niveau +0. Elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à l'aide du système désormais connu des réussites remarquables. Chaque fois que le deuxième jet de dosage lors d'une tentative d'alchimie décomposée est égal à 1 et que le sort est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point d'expérience. Arrivée à un certain seuil, la compétence augmente. On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante.

Nombre de "réussites remarquables"	
Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	6
Passer de +3 à +4	10

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point au second jet de dosage lors d'une tentative d'alchimie décomposée. De plus, la durée supplémentaire pour chaque ingrédient est modifiée comme suit.

	Durée supplémentaire
Niveau +0	1 heure
Niveau +1	45 minutes
Niveau +2	30 minutes
Niveau +3	15 minutes
Niveau +4	5 minutes

Conception et transcription des formules magiques

Il est très difficile de créer soi-même, au XXème siècle une formule magique de toute pièce. On estime d'ailleurs que ce n'est pas réellement possible. Les technomanciens ont cependant trouvé un moyen de passer outre ce petit problème en modifiant des formules magiques déjà existantes. Ce chapitre contient aussi les règles nécessaires pour la transcription des formules magiques écrites sur un support primitif.

Note importante: Tous les jets qui suivent subissent un malus supplémentaire calculé

selon l'âge de la formule utilisée (voir règles du jeu page 70).

Conception des formules magiques

Pour modifier une formule existante et modifier ses effets, le personnage qui tente cette opération très difficile doit disposer d'un atelier particulièrement bien équipé. Les malus aux divers jets à réaliser sont indiqués dans la description de chaque atelier dans le chapitre précédent correspondant.

Réduction de la puissance: Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin de réduire la puissance des effets qu'elle engendre. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 5 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque point de réduction. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) au lieu d'un. Les ingrédients de la formule ne changent pas. Temps nécessaire: une journée par point de puissance de la formule (à l'origine).

Augmentation de la puissance: Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin d'augmenter la puissance des effets qu'elle engendre. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 3 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque point supplémentaire. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) au lieu d'un gain de 1 point. Des ingrédients (choisis par le maître de jeu) sont rajoutés pour atteindre la puissance désirée. Temps nécessaire: une journée par point de puissance de la formule (à l'origine) plus une semaine par point supplémentaire.

Séparation des effets magiques: Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin de créer une nouvelle formule qui ne contient qu'un des effets produits par la formule d'origine d'origine. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 1 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque effet qu'il souhaite isoler. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) de puissance dans la formule sélectionnée. Les ingrédients de la formule ne changent pas (le technomancien n'est pas assez puissant pour

enlever des ingrédients avec cette seule procédure). Temps nécessaire: une semaine par point de puissance de la formule (à l'origine).

Regroupement des effets magiques: Le technomancien doit disposer de deux formules magiques qui comprennent chacune un effet magique que le joueur souhaite regrouper. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à -2 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque effet qu'il souhaite regrouper. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) de puissance dans la formule sélectionnée (deux jets ratés peuvent entraîner une perte de 1d6 point(s) pour chacune des deux formules). Temps nécessaire: une semaine par point de puissance pour chacune des deux formules (à l'origine).

Modification des ingrédients nécessaires: Le technomancien doit disposer d'une formule magique dont il veut modifier les ingrédients. Le jet à réaliser dépend du type de modification qu'il souhaite opérer. La petite table ci-dessous vous indique les jets à réaliser pour que cela soit possible (tous les jets sont modifiés par la Volonté du technomancien). Tout jet raté réduit la puissance du sort de 1d6 point(s). En cas de nouvelle composante ou de nouvel organe à déterminer, c'est le maître de jeu qui choisira ou qui déterminera aléatoirement la nature de cette composante ou organe. Temps nécessaire: une semaine lorsque la modification a trait à une composante mineure, 15 jours pour une composante majeure, 1 mois pour un organe mineur et enfin 3 mois pour un organe majeur.

Transcription des formules magiques

Certains technomanciens particulièrement expérimentés ont pris l'habitude de retranscrire les formules magiques qu'ils utilisent fréquemment. Ils créent ainsi une nouvelle génération de formules (le plus souvent sur un support informatique) qui leur permet d'échanger plus facilement leurs connaissances et lancer avec plus d'aisance les sortilèges que ces formules contiennent. La retranscription n'est cependant pas un art aisé, comme nous allons le voir dans le paragraphe suivant.

Pour transcrire une formule magique sur un support moderne et facile à utiliser, le technomancien doit réaliser un jet dépendant de l'ancienneté de la formule. A la différence de tous les autres jets de ce chapitre, le malus dû à l'ancienneté est inversé (il devient un bonus). En effet, il est bien plus facile de transcrire un sortilège déjà recopié plusieurs fois, qu'un sort quasiment original, écrit dans une langue plus que douteuse. Le seuil de réussite du jet de base de la recopie est de 0 (modifié par la Précision ou la Perception).

Il ne reste plus ensuite qu'à connaître le malus intrinsèque à la formule magique ainsi créée. Logiquement, il devrait être de -8 (puisque la formule a été écrite au XXème siècle). Heureusement, le fait que celui qui recopie la formule sache plus ou moins comment elle fonctionne lui permet de ne pas écrire n'importe quoi et cela réduira donc logiquement le malus dû à l'âge. Le résultat du jet de dé de recopie doit donc être utilisé avec la petite table suivante afin de connaître le malus associé à la formule.

Type de modification

Jet à réaliser

Enlever une composante mineure	2
Enlever une composante majeure	0
Enlever un organe mineur	-6
Enlever un organe majeur	-10
Remplacer une composante mineure par une composante majeure	4
Remplacer une composante mineure par un organe mineur	6
Remplacer une composante mineure par un organe majeur	8
Remplacer une composante majeure par une composante mineure	2
Remplacer une composante majeure par un organe mineur	4
Remplacer une composante majeure par un organe majeur	6
Remplacer un organe mineur par un organe majeur	0
Remplacer un organe mineur par une composante majeure	-2
Remplacer un organe mineur par une composante mineure	-4
Remplacer un organe majeur par un organe mineur	-4
Remplacer un organe majeur par une composante majeure	-6
Remplacer un organe majeur par une composante mineure	-8

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
puter les jaun
ts morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. — Truffes

125
glace,
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler da
r obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
is quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Résultat du dé (sans aucun modificateur)	Malus
1	-6
2	-7
3-9	-8 (malus normal)
10	-9

Le temps nécessaire pour réaliser cette nouvelle formule est égal à deux semaines fois la puissance de la formule d'origine.

Nombre de "réussites remarquables"	
Passer de +0 à +1	5
Passer de +1 à +2	10
Passer de +2 à +3	15
Passer de +3 à +4	20

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point à tout jet de dosage.

Bonus dus à l'expérience

Nous avons déjà précisé qu'il n'y avait pas de métier ni de hobby qui prédisposait à l'alchimie (la vraie: celle qui produit des effets magiques réels). Les technomanciens doivent donc exercer leur profession de façon plutôt chaotique, ne progressant que de manière sporadique selon les actions entreprises. Même si les possibilités de progression ont déjà été étudiées dans certains paragraphes précédents, je me permets de résumer ici toutes les façons possibles de devenir un alchimiste puissant et respecté.

Réalisation d'un sort: Les technomanciens peuvent bien évidemment développer une certaine pratique du dosage des sorts à force de réaliser des effets magiques à l'aide de formules magiques. La procédure employée est presque identique à celle utilisée tout au long de cet ouvrage, à la seule différence qu'un échec catastrophique peut autant les faire progresser qu'une réussite remarquable.

Lorsque l'alchimiste commence sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale "Réalisation d'un sort" au niveau +0. Elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à l'aide du système désormais connu des réussites remarquables (et avec un bonus supplémentaire: l'échec catastrophique). Chaque fois qu'un jet de dosage est égal à 1 et que le sort lancé est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point d'expérience. Arrivée à un certain seuil, la compétence augmente.

On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante. Un point d'expérience sera aussi gagné si le résultat du jet de dosage est égal à 10 (catastrophe!) et que le sort lancé est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario).

Un alchimiste qui possède la compétence "Réalisation d'un sort" au niveau +3 (minimum) peut réaliser tous les travaux de ce type deux fois plus rapidement (donc seulement une demi-heure par point de puissance). Note: lorsque l'on emploie le terme "jet de dosage", on ne parle, bien entendu, pas du deuxième jet lors d'une tentative de magie décomposée (l'expérience et les bonus ayant trait à cette seconde pratique sont comptabilisés séparément).

Alchimie décomposée: Cette "compétence" permet de faire progresser ses chances de créer des effets alchimiques décomposés. La procédure exacte est décrite dans le chapitre traitant de ce type de magie.

Magie alchimique: Certains êtres magiques (et certains dragons) possèdent ce pouvoir inné qui accorde un bonus à tous les jets de dosage. Ce bonus n'augmentera jamais autrement que lorsque le pouvoir inné lui-même augmentera.

Conception et Transcription: Cette forme de pratique alchimique peut être accompagnée d'une "compétence" du même nom. Elle est rarement utilisée par les maîtres de jeu de Scales puisqu'elle est très difficile à faire progresser. On peut cependant utiliser la table suivante.

Lorsque l'alchimiste commence sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale "Conception et Transcription" au niveau +0. Elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à l'aide du système désormais connu des réussites remarquables. Chaque fois qu'un jet de dosage ayant trait à la conception ou à la transcription d'une formule magique est égal à 1 et que la formule est importante pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point

d'expérience. Arrivée à un certain seuil, la compétence augmente. On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante.

Nombre de "réussites remarquables"	
Passer de +0 à +1	5
Passer de +1 à +2	10
Passer de +2 à +3	15
Passer de +3 à +4	20

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point à tout jet de conception ou de transcription d'une formule magique. Un alchimiste qui possède la compétence "Conception et Transcription" au niveau +3 (minimum) peut réaliser tous les travaux de ce type deux fois plus rapidement.

Alchimie permanente

La magie alchimique permanente est impossible à réaliser sans une aide magique extérieure. Certains alchimistes parviennent cependant à créer des objets magiques avec l'aide de certains êtres magiques particulièrement portés sur l'alchimie. On peut citer, par exemple, les trolls qui pratiquent la magie alchimique métallique et qui peuvent donc, associés à des technomanciens, créer des objets magiques quasiment "permanents". Ces rituels ne sont nullement réalisables par des joueurs sans l'aide de forces magiques extérieures.

En tant que maître de jeu, vous pouvez associer des effets magiques alchimiques à des objets et créer ainsi des objets magiques mystérieux mais pas obligatoirement très puissants. La magie de Scales doit apparaître par petites touches et je ne veux pas voir de reliques sorties tout droit de romans d'heroic-fantasy dans les mains de n'importe quel technomancien.

Les objets magiques, s'ils ne sont pas très puissants, doivent cependant être particulièrement originaux et je me propose de vous indiquer la procédure à suivre pour créer quelques talismans amusants.

Sac de survie: Un simple sac sur lequel a été lancé un sort de Sustentation de façon permanente. On y trouve donc en permanence une espèce de pâte blanchâtre (au goût, cela ressemble un peu à du plâtre) très nourrissante et qui peut permettre de survivre indéfiniment (si on trouve de la boisson autre part). Toute nourriture normale placée dans

ce sac se transforme en pâte blanchâtre en quelques minutes. Un seul sac peut nourrir jusqu'à 4 personnes et ce pour un temps indéterminé (ou permanent). Certaines versions de ce sac contiennent une pâte enchantée avec un sort permanent de Maladie. Méfiez-vous des imitations !

Pipe de Cauchemar: La fumée produite par cette pipe magique cause un effet de cauchemar à tout individu qui la respire (le fumeur est cependant immunisé). La magie de la pipe est permanente tant que l'on utilise du tabac spécialement préparé par des trolls de forêt à cet effet. Une fois désenchantée, elle doit de nouveau subir un rituel magique avant d'être réutilisée magiquement.

Magie, Magie

(c'est la cuisine d'aujourd'hui)

Travail de femme et jeu d'enfant

On peut vivre infiniment plus longtemps que l'homme non éveillée l'imagine. Et l'on peut changer totalement d'aspect. Je le sais. Mes yeux savent. La pierre philosophale est une réalité. Il s'agit d'un autre état de la matière que celui que nous connaissons. Cet état permet, comme tous les autres états, des mensurations. Les moyens de travail et de mensuration sont simples et n'exigent pas d'appareils compliqués : travail de femme et jeu d'enfant. Patience, espérance, travail. Quel que soit le travail, on ne travaille jamais assez.

Un alchimiste.

Le Matin des Magiciens

ou

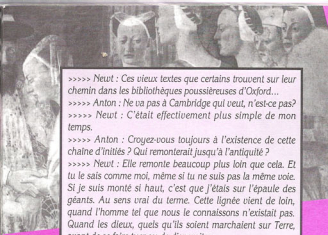
La fabrication de la pierre philosophale comme si vous y étiez

Commentée sur Houdinet par Anton, Sid et Newt

L'alchimiste a d'abord, pendant des années, décrypté de vieux textes où le lecteur doit s'engager privé du fil d'Ariane, plongé dans un labyrinthe où tout a été préparé consciemment et systématiquement afin de jeter le profane dans une inextricable confusion mentale. Patience, humilité et foi l'ont amené à un certain niveau de compréhension des textes. A ce niveau, il va pouvoir commencer réellement l'expérience alchimique.



phénix



»»»» Neut : Ces vieux textes que certains trouvent sur leur chemin dans les bibliothèques poussiéreuses d'Oxford...

»»»» Anton : Ne va pas à Cambridge qui veut, n'est-ce pas?

»»»» Neut : C'était effectivement plus simple de mon temps.

»»»» Anton : Croyez-vous toujours à l'existence de cette chaîne d'initiés ? Qui remonterait jusqu'à l'antiquité ?

»»»» Neut : Elle remonte beaucoup plus loin que cela. Et tu le sais comme moi, même si tu ne suis pas la même voie. Si je suis monté si haut, c'est que j'étais sur l'épaule des géants. Au sens vrai du terme. Cette lignée vient de loin, quand l'homme tel que nous le connaissons n'existait pas. Quand les dieux, quels qu'ils soient marchaient sur Terre, avant de se faire tuer ou de disparaître.

L'alchimiste doit préparer dans un mortier d'agate un mélange de trois constituants. Le premier, qui entre pour 95%, est un minéral : une pyrite arsenieuse, un minéral de fer contenant comme impuretés de l'antimoine ou de l'arsenic. Le deuxième est un métal : fer, plomb, argent ou mercure. Le troisième est un acide d'origine organique : acide tartrique ou citrique. Il va broyer à la main et mélanger ces constituants durant cinq ou six mois. Ensuite il chauffe le tout dans un creuset. Il augmente progressivement la température et fait durer l'opération une dizaine de jours. Il doit prendre des précautions. Des gaz toxiques se dégagent : la vapeur de mercure et surtout l'hydrogène arsénieux qui a tué plus d'un alchimiste dès le début de ses travaux.

Il dissout enfin le contenu du creuset grâce à un acide. C'est en cherchant un dissolvant que les alchimistes du temps passé ont découvert l'acide acétique. Cette dissolution doit s'effectuer sous une lumière polarisée : soit une faible lumière solaire réfléchiée par un miroir, soit la lumière de la lune.

Il fait ensuite s'évaporer le liquide et recalcine le solide. Il va recommencer cette opération des milliers de fois, pendant plusieurs années.

Au bout de plusieurs années du même travail, de jour comme de nuit, notre alchimiste finit par estimer que la première phase est terminée. Il ajoute à son mélange un oxydant, le nitrate de potasse, par exemple. Il y a dans son creuset du soufre provenant de la pyrite et du charbon provenant de l'acide organique. Soufre, charbon et nitrate : c'est au cours de cette manipulation que les anciens alchimistes ont découvert la poudre à canon.

Il va recommencer à dissoudre, puis à calciner, sans relâche, durant des mois et des années dans l'attente d'un signe. Pour certains alchimistes, il s'agit de la formation de cristaux en forme d'étoiles à la surface du bain. Pour d'autres, de l'apparition d'une couche d'oxyde à la surface de ce bain qui se déchire pour découvrir le métal lumineux dans lequel semble se refléter en image réduite la voie lactée ou les constellations.

Ce signe reçu, l'alchimiste retire son mélange du creuset et le laisse mûrir à l'abri de l'air et de l'humidité, jusqu'au premier jour du prochain printemps. Quand il reprendra les opérations, celles-ci viseront à ce que l'on nomme dans les vieux textes, "La préparation des ténèbres".

Le mélange est placé dans un récipient transparent, en cristal de roche, fermé de manière spéciale, la fermeture d'Hermès ou hermétique. Le travail consiste alors à chauffer le récipient en dosant, avec une infinie délicatesse, les températures. Le mélange, dans le récipient fermé contient toujours du soufre, du charbon et du nitrate. Il s'agit de porter ce mélange à un certain degré d'incandescence en évitant l'explosion. Les cas d'alchimistes gravement brûlés ou tués sont nombreux. Les explosions qui se produisent ainsi sont d'une violence particulière et dégagent des températures auxquelles, logiquement, on ne saurait s'attendre.

Le but poursuivi est l'obtention dans le récipient d'une essence, d'un fluide que les alchimistes nomment parfois l'aile de corbeau, l'œuf alchimique : le mélange change en fluide bleu-noir. Il ouvre finalement son récipient dans l'obscurité, à la lumière seule de ce liquide fluorescent. Au contact de l'air, le liquide se solidifie et se sépare.

Il obtiendrait ainsi des substances inconnues dans la nature et ayant toutes les propriétés d'éléments chimiques purs, c'est-à-dire inséparables par les moyens de la magie.

Il reste des scories dans le récipient. Ces scories, il va les laver, pendant des mois, à l'eau tridistillée. Puis, il conservera cette eau à l'abri de la lumière et des variations de température. Cette eau est le dissolvant universel et l'Elixir de longue vie de la tradition.

»»»» Sid : Il n'est pas aussi efficace que l'on pourrait le croire. On rapporte certains phénomènes d'accoutumance et de vieillissement prématuré en cas de crises de manque. Chad en a fait les frais récemment. A moins que cela ne soit un problème dans la chaîne de qualité. Il n'y a pas le droit à l'erreur.

Notre alchimiste se trouve donc maintenant en possession d'un certain nombre de corps simples inconnus dans la nature et de quelques flacons d'une eau alchimique susceptible de prolonger sa vie considérablement.

Il va maintenant essayer de recombinaison les éléments simples qu'il a obtenus. Il les mélange dans son mortier et les fait fondre à de basses températures, en présence de catalyseurs sur lesquels les textes sont très vagues. Ce travail va lui prendre encore quelques années.

»»»» Sid : Nous y voilà. Les catalyseurs inconnus. Pourquoi faire des paraphrases. Ce sont des composantes de dragons. Elles seules manquent à tous les techniciens amateurs.

»»»» Anton : Pas forcément. Je crois que tu te seras d'accord avec moi, c'est le fluide que contiennent ces organes qui est important, pas les organes en eux-mêmes.

»»»» Neut : Et heureusement, car sinon l'alchimie aurait disparu au XIIème siècle.

Il obtiendra ainsi des substances ressemblant absolument aux métaux connus et en particulier aux métaux bons conducteurs. Ce sont le cuivre alchimique, l'argent alchimique, l'or alchimique.

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
ajouter les jaunes
morceaux
4 : refroidir à
ne en boulett
chocolat en
papier blanc
aures.

5. — Truffes

125
glace.
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
poles. Les rouler dans le chocolat en
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Le cuivre alchimique, apparemment semblable au cuivre connu, aurait une résistance électrique infiniment faible, comparable à celle des supraconducteurs à très basse température.

»»»» Anton : Les alchimistes ont toujours parlé de la nécessité de distiller mille et mille fois l'eau qui va préparer l'Ellixir ou le raffinage indéfiniment répété d'un métal. Les historiens spécialisés ont affirmé qu'il fallait y voir un mystérieux apprentissage de la patience, un geste rituel. On sait maintenant que ce sont par ces mêmes méthodes que l'on enrichit l'eau lourde et que ce sont par des techniques de fusion de zone, par purification totale d'un métal puis introduction de quelques millièmes de grammes d'impuretés soigneusement choisies que l'on donne au semi-conducteurs des propriétés nouvelles et inédites. Et les travaux de la Mac Keenan sur les supraconducteurs à température ambiante vont en ce sens.

»»»» Sid : Heureusement, le processus est beaucoup, beaucoup plus simple. Enfin, une fois que l'on a maîtrisé le principe de base et que l'on ne manque d'aucun ingrédient.

»»»» Anton : Et quand on a les ressources nécessaires à sa disposition, bien sûr... Sans compter que les bénéfices sont beaucoup plus élevés qu'une simple transmutation, même si elle porte sur plusieurs tonnes d'or.

»»»» Newt : Que l'on ne se moque pas. Vous critiquez les techniques des alchimistes, préférant pour obtenir des résultats plus rapides utiliser par exemple des fours à induction, mais la patience développée dans la recherche de la pierre philosophale est la même que celle qui règne dans les recherches de particules de très basse énergie : on attend quelque chose. Le tout est d'attendre. Et d'avoir ce qui manque à tous.

D'autres substances seraient encore plus surprenantes. L'une d'elles serait soluble dans le verre, à basse température et avant le moment de fusion de celui-ci. Cette substance, en touchant le verre légèrement ramolli, se disperserait à l'intérieur, lui donnant une coloration rouge rubis, avec fluorescence mauve dans l'obscurité. C'est la poudre obtenue en broyant ce verre modifié dans le mortier d'agate, que les textes alchimiques nomment la poudre de projection ou pierre philosophale, capable de transmuter des éléments en quantités pondérables.

Le grand Œuvre accompli, il se produit dans l'alchimiste lui-même une transformation. Sous l'influence des forces émises par le creuset, celui-ci entre dans un autre état.

»»»» Newt : Si seulement c'était aussi simple, si le prix n'était pas aussi élevé...

»»»» Anton : J'ai toujours voulu savoir. Jean-François Schweitzer, grand adversaire de l'alchimie, rapporte que dans la matinée du 27 décembre 1666, un étranger se présente chez lui. Lui ayant demandé s'il croyait à la pierre philosophale (ce à quoi le fameux docteur répondit par la négative), l'étranger ouvrit une petite boîte d'ivoire contenant trois morceaux d'une substance ressemblant à du verre ou à de l'opale. Son propriétaire déclara que c'était la fameuse pierre et qu'avec une quantité aussi minime, il pouvait produire vingt tonnes d'or. Schweitzer en tint un fragment dans la main et ayant remercié le visiteur de son

amabilité, il le pria de lui en donner un peu. L'alchimiste refusa d'un ton brusque, ajoutant avec plus de courtoisie que pour toute la fortune de Schweitzer, il ne pourrait se séparer de la moindre parcelle de ce minéral, pour des raisons qu'il ne lui était pas permis de divulguer. Prié de fournir la preuve de ses dires en réalisant une transmutation, l'étranger répondit qu'il reviendrait trois semaines plus tard et lui montrerait quelque chose susceptible de l'étonner. Il revint ponctuellement au jour dit, mais refusa d'opérer, affirmant qu'il lui était interdit de révéler le secret. Il descendit pourtant à donner à Schweitzer un petit fragment de la pierre "pas plus gros qu'un grain de sénévé". Et comme le docteur émettait le doute qu'une quantité aussi infime pût produire le moindre effet, l'alchimiste brisa le corpuscule en deux, en jeta une moitié et lui tendit l'autre en disant : "Voici même ce qui vous suffit".

Notre savant dut alors avouer qu'à la première visite de l'étranger, il avait réussi à s'approprier quelques particules de la pierre et qu'elles avaient changé le plomb, non pas en or mais en verre.

"Vous auriez dû protéger votre butin avec de la cire jaune, répondit l'alchimiste, cela aurait aidé à pénétrer le plomb et à le changer en or". L'homme promit de revenir le lendemain matin à neuf heures et de réaliser le miracle, mais il ne vint pas, et le surlendemain non plus. Ce que voyant, la femme de Schweitzer le persuada de tenter lui-même l'expérience. Il procéda conformément aux directives de l'étranger. Il fit fondre trois drachmes de plomb, entoura la pierre de cire et la laissa tomber dans le métal liquide. Celui-ci se changea en or !

Schweitzer, en concluant son rapport, nous dit que le lingot d'or était toujours en sa possession, preuve tangible de la transmutation.

»»»» Newt : Ce bon Jean-François. 1666 ? C'était une année merveilleuse...

1 : Handle confirmation...

»»»» Anton : Sykes

»»»» Sid : Barnham

»»»» Newt : Strater

Quelques exemples de découvertes scientifiques réalisées par des alchimistes :

Albert le Grand (1193-1280) : Préparation de la potasse caustique. Composition chimique du cinabre, de la cendre et du minium.

Raymond Lulle (1235-1315) : Bicarbonate de potassium.

Théophraste Paracelse (1493-1541) : Découverte du zinc.

Giambattista della Porta (1541-1615) : Oxyde d'étain.

Jean-Baptiste Van Helmont (1577-1644) : Existence des gaz.

Basile Valentin (XVII^{ème} siècle) : Acide sulfurique et acide chlorhydrique.

Johann Rudolf Glauber (1604-1668) : Sulfate de sodium.

Brandt (?-1662) : Découverte du phosphore.

Johann Friedrich Boetticher (1682-1719) : Premier européen à faire de la porcelaine.

Blaise Vigenère (1523-1596) : Acide benzoïque.

Comme quoi...

any day I have one
the things right
I want from
day closer in the p
day might be the
any might be the
I am aware
I'm not worried ab
can't give a fuck
To get through
I must face wit
Pro per
Free

NO BOMB ME DOWN

Pour une magie différente

Dans Scales, toutes les croyances et toutes les légendes sont fondées. Certaines peuvent avoir une importance capitale, l'existence des êtres magiques par exemple, d'autres sont anecdotiques mais peuvent augmenter le plaisir que vous prenez lors de vos parties.

De la même façon, les différents types de magie décrits dans le monde doivent être fondés, même s'ils ne correspondent pas directement à un système draconique ou alchimique.

Un peu de botanique

Ce n'est une révélation pour personne, les plantes font partie de l'environnement magique de l'humanité depuis son origine. Qu'elles soient utilisées à des fins médicinales ou à des fins hallucinatoires, les drogues les plus diverses furent de tout temps tirées des plantes et utilisées par les chamans ou ce qui y correspondait le plus. Mais d'autres plantes ont des réputations et des pouvoirs supposés complètement différents et agissent physiquement sur le monde qui les entoure.

On pense tout de suite au coudrier dont on fait les baguettes de sourcier, capables dans les mains d'un initié de découvrir des sources, des cours d'eau, des cavernes souterraines, etc.

Ou le bois de vie par exemple, le Lignum Vitae, qui pousse dans les zones tropicales des continents africains et américains. C'est un bois noir et il est plus connu pour être le bois dont était composé le bâton de Merlin l'Enchanteur. On sait qu'il n'est pas allé chercher son bâton aussi loin, mais on ignore par contre si ce bâton lui fut fourni par un tiers ou s'il dut le tailler dans une branche qu'un voyageur avait rapportée. Le Lignum Vitae a la capacité d'emmagasiner naturellement la mana.

Il agit comme un réceptacle à mana qui absorberait en permanence. On ne connaît pas le rythme de l'absorption, ni si le Lignum peut décharger toute sa mana en une fraction de seconde comme un réceptacle. On ne sait pas non plus si un objet manufacturé en Lignum peut servir d'objet Gestalt, mais de source sûre on sait que Penta Pharmaceutic a lancé très récemment un programme de recherche. Mais le Lignum est rare et la Mc Keenan devra sûrement défricher une énorme zone de jungle pour récolter des échantillons pondérables.

Merlin ? Enchanté

Merlin, toujours lui, est associé à la Bretagne, aux îles britanniques et au cycle de la table ronde.

Dans l'une des légendes, alors que Merlin était encore très jeune, le seigneur de Vortigern désira faire construire une tour dans la forêt.

A chaque tentative d'érection, la tour s'écroulait, sans aucune raison apparente. Merlin approcha Vortigern sous la forme d'un jeune garçon et lui apprit que sous la tour, deux dragons sommeillaient et qu'ils étaient réveillés par le poids qui s'amoncelait sur leur dos. Alors, ils se battaient jusqu'à ce que la tour s'écroule et ensuite seulement pouvaient se rendormir.

Il lui affirma qu'il fallait creuser afin que les dragons puissent se battre à l'air libre et finir leur combat.

Bien qu'il douta, Vortigern fit creuser profond dans les fondations et découvrit effectivement les deux dragons, l'un blanc, l'autre brun.

Dans la légende, le dragon blanc terrassa le dragon brun qui représentait Vortigern. Le blanc représentait Merlin et les futurs maîtres de l'Angleterre, les Pendragon.

Regardons la légende avec l'œil de Scales :

Sans aucun doute, le dragon brun correspond à Midgard, le Grand Dragon Brun ou à l'un de ses descendants, de par sa couleur et par sa caractéristique souterraine. Certaines variantes de la légende donnent même la victoire du dragon brun sur son adversaire, ce qui correspondrait à la puissance réelle des dragons bruns.

Quand au dragon blanc, on imagine mal Tougouska se battre contre Midgard, mais rien n'est impossible. Il ne faut jamais oublier que les légendes sont déformées au fil des siècles et que certaines d'entre-elles ont leur origine à une époque même où les hommes n'étaient pas encore nés.

Les légendes ont leurs propres ailes, disent les vieux, parfois. Elles naissent d'un instant, d'un mot, et prennent leur envol. Elles sont transmises, de récit en récit. Parfois, il y a un blanc : plus personne pour les transmettre.

Mais les légendes ne meurent pas. Elles se cachent dans un trou, et attendent leur heure.

Elles peuvent attendre très longtemps, ainsi, que quelqu'un les ramasse.

Elles peuvent attendre des millions d'années.

MIDGARD

Scénario C-0

Ce scénario révèle une information essentielle: la vision du monde de Scales ne sera pas la même selon que les joueurs auront ou non vécu cette histoire. Voilà pourquoi, comme vous l'avez remarqué, nous sautons un stade dans la numérotation et passons, si vous nous pardonnez l'expression, en série "C".

Ce scénario est prévu pour être joué de manière indépendante. Il complète cependant intelligemment le scénario paru dans Plasma n°12, *Gleipnir*.

N'hésitez donc pas à enchaîner *Gleipnir* et *Midgard*.

A noter : si, au cours de *Gleipnir*, les joueurs ont mis la main sur l'épée des trolls, tant mieux. Celle-ci leur sera extrêmement utile à la fin de ce scénario.

Toungouska a dit: "Il y a treize dragons vivants." Et puis il s'est mis à rire. Comme s'il savourait une plaisanterie compréhensible pour lui seul. Il riait, il riait...

Paranoïaque, moi ? Si tout le monde vous en voulait, vous aussi vous seriez paranoïaque !

Alors que les joueurs vaquent à leurs scénarios habituels, le dragon du groupe reçoit un mystérieux coup de fil. Une voix masculine lui donne rendez-vous à 13h53 le lendemain, devant la cabine téléphonique à l'angle de la rue de la Clef et de la rue Lacépède, dans le cinquième arrondissement de Paris. Le dragon devra être habillé en bleu marine et porter le Libération de la veille sous le bras.

A la cabine, le lendemain, il n'y a personne. A 13h53, le téléphone de la cabine se met à sonner. Au bout du fil, la même voix : le dragon doit se trouver à la septième marche en partant du bas de la sortie Place Sainte

Opportune de Châtelet, en ayant changé trois fois de métro pour être sûr qu'il n'est pas suivi, et cela à... 14h11. Après avoir bien couru, le dragon arrive au rendez-vous. Là, un petit garçon lui donne un mot qui l'envoie à un autre rendez-vous, etc.

Au bout de cinq rendez-vous idiots de ce genre, que nous vous laissons imaginer et qui vont, espérons-le, exaspérer votre joueur un maximum, un dernier rendez-vous est donné: en haut de la tour Montparnasse, sur la terrasse panoramique, à 17h59.

En signe de reconnaissance, le joueur devra avoir à la main une canette de Coca Light décaféiné vide et dont la moitié supérieure sera peinte en bleu.

A 18h01, un homme s'avance vers le joueur. Il est petit, chauve, moche, porte des lunettes style Sécurité sociale. "Merci d'être venu au rendez-vous" lui chuchote-t-il d'un ton très cinématographique. "Allons dans un endroit plus tranquille." L'inconnu entraîne le dragon dans une salle de restaurant vide, en passant son temps à regarder derrière lui. "C'est bien" dit-il. "Vous pouvez appeler vos amis".

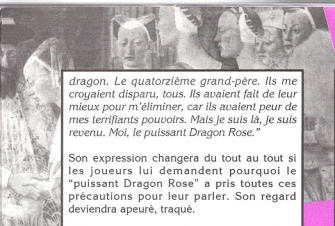
Une fois le gestalt réuni, l'inconnu dévisage les joueurs un par un. Puis, après un long silence, il se lève, prenant une pose digne de Darth Vader dans Star Wars.

D'une voix profonde et visiblement étudiée, il dit : "Je vous ai fait venir ici pour vous révéler un terrible secret. Je suis le mystérieux Dragon Rose."

Le mystérieux Dragon Rose

Surtout, ne pas rire. "Je ne peux pas vous révéler mon véritable nom, reprend l'homme, mais vous pouvez m'appeler Gunthar."

Utilisant un ton et des attitudes caricaturaux, sortant de la pire des séries Z, (à vous, maître de jeu, d'en faire des tonnes), Gunthar explique la situation : "Je suis le quatorzième



dragon. Le quatorzième grand-père. Ils me croyaient disparu, tous. Ils avaient fait de leur mieux pour m'éliminer, car ils avaient peur de mes terrifiants pouvoirs. Mais je suis là, je suis revenu. Moi, le puissant Dragon Rose."

Son expression changera du tout au tout si les joueurs lui demandent pourquoi le "puissant Dragon Rose" a pris toutes ces précautions pour leur parler. Son regard deviendra apeuré, traqué.

"Ils sont à ma recherche. Ils veulent m'éliminer. Ils se sont ligüés contre moi, car je suis l'ainé. Je suis le premier né, l'héritier de la Terre. Ils me suivent. Il faut que je sois très, très prudent. J'ai failli trébucher, tout à l'heure, dans le métro. Une vieille dame m'a poussé - sans faire exprès, a-t-elle dit. Mais je ne suis pas dupe. Je sais qu'ils veulent m'assassiner. Mais ils ne m'auront pas ! Je leur montrerai !"

Puis, se tournant vers les joueurs : "Toutes ces angoisses m'ont épuisé et je ne contrôle plus la force de mes pouvoirs - aussi ne puis-je plus m'en servir, de peur de détruire la Terre. J'ai besoin de gardes du corps. Il faut que vous me protégiez. Demandez-moi ce que vous voulez et je vous l'offrirai."

La vérité ? Gunthar n'est pas du tout un grand-père - ses puissants pouvoirs ne sont que le fruit de son imagination qui déraile. Gunthar est un dragon, un petit-fils, comme votre joueur, et de la même famille que lui. Il est devenu récemment fou à la suite d'un événement dont nous vous parlerons tout à l'heure. Devenu gravement paranoïaque, mégalomane et schizophrène, il a récemment "pris" cette identité. Un peu comme ceux qui se prennent pour Napoléon, Michaël Jackson ou Saddam Hussein...

Une sinécure

Gunthar est riche et oisif. Sa fortune vient, d'une manière ou d'une autre, de sa famille - d'un oncle qui, au fait de son "problème", a voulu le mettre à l'abri du besoin. Il habite un bel appartement dans un immeuble de luxe du septième arrondissement de Paris, avec Mercedes dans le parking et piscine sur le toit.

Le contrat qu'il offre aux joueurs : veiller sur lui pendant trois semaines et le protéger de ses multiples ennemis (au sujet desquels il ne veut rien dire, mais il lâchera de temps en

temps des bouts de phrase genre : "Les grands-pères - ils vont venir me tuer en personne...").

Quelle va être la réaction de vos joueurs ? Il y a des chances, même de bonnes chances, pour qu'ils ne croient pas à l'histoire du "Dragon Rose". Mais Gunthar leur propose, après tout, un marché intéressant : trois semaines de protection sans aucun doute assez faciles, puisqu'il y a de grandes chances pour que les "ennemis" soient imaginaires. Comme paiement, faites au mieux, c'est vous qui connaissez les besoins de vos joueurs. Vous pouvez leur proposer un million de francs, cela fait toujours plaisir, ou un service important.

La surveillance

Laissez vos joueurs organiser la surveillance comme ils l'entendent. Au fil des jours, voici ce qu'ils découvriront sur Gunthar :

- Les histoires de Gunthar sont embrouillées et il lui arrive de se contredire, mais cependant, aucun doute : le pauvre dragon croit réellement ce qu'il dit.

- Pour on ne sait quelle raison, Gunthar semble être claustrophobe. Il déteste les espaces fermés et ne supporte pas les tunnels : il sera, par exemple, très difficile de l'amener dans le métro.

- Sa folie est assez récente... En effet, pendant la surveillance des joueurs, Gunthar recevra des visites de ses voisins et d'amis, tous humains et qui ne connaissent bien sûr pas la nature magique de celui-ci. Tous s'étonneront du profond changement survenu. Gunthar ne veut plus les voir, est désagréable et inquiet. Il a même rompu avec sa petite amie, Samira, qui ne comprend pas ce qui s'est passé et qui essaiera de reprendre contact avec lui. En recoupant les différents témoignages, les joueurs déduiront que la folie de Gunthar date d'environ quatre mois.

- Les affaires de Gunthar confirment cette impression. Son agenda est rempli jusqu'à environ trois mois et demi, ensuite, plus rien, comme s'il avait renoncé à le tenir. Il possédait une belle collection de revolvers qu'il a arrêté d'entretenir il y a également quatre mois.

Et les agresseurs ? Rien en vue. Les joueurs, même s'ils font bien leur travail, ne

LES TRU

5. — Truffe
250
jaunes
colat

Faire fondre
le feu
outer les jaun
tits morceaux
r refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

6. — Truffes
125
glace.
d'am
ou 10

Monder les
à réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
is quelques heures et former à la main
pules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

RUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

repèreront personne. Gunthar, lui, est gravement atteint. Il veut sortir chaque jour pour faire le tour du quartier pour voir "s'ils ne sont pas là". Quelles que soient les précautions que prendront les joueurs, il passera son temps à les traiter d'abrutis et d'incompétents. Il dépensera des fortunes en alarmes et en pièges pour son appartement.

Marie et Vianney

Au bout d'une dizaine de jours sans incident majeur, on sonne à la porte. Les joueurs introduisent - après avoir débranché les alarmes - une grande brune d'une quarantaine d'années au teint espagnol, au look un peu Paloma Picasso et un homme d'un âge similaire, roux aux yeux bleux.

Marie et Vianney, car ce sont leurs noms, viennent voir Gunthar. Celui-ci, qui les connaît, les fait entrer et asséoir. Polls, gais et avenants, les deux nouveaux arrivants observent les joueurs avec curiosité, mais sans la moindre crainte. Après l'avoir laissé délirer pendant quelques minutes en opinant de la tête, Marie envoie Gunthar se coucher. Celui-ci, au grand ahurissement des joueurs, obéit sans discuter.

Marie et Vianney se retrouvent seuls avec les joueurs. S'ensuit une conversation gênée, dont voici le principe : les joueurs ne savent pas à qui ils ont affaire, et Marie et Vianney pensent que les joueurs sont les membres du gestalt de Gunthar... mais ne peuvent rien dire tant qu'ils n'en sont pas sûrs. La situation devrait cependant finir par s'éclaircir.

Marie est un "père" de la famille des joueurs et de Gunthar... donc, leur tante (les joueurs ont sans doute entendu parler d'elle, mais ne l'avaient jamais rencontrée). Elle a une certaine affection pour son neveu qu'elle connaît depuis toujours et a commencé sincèrement à s'inquiéter quand, il y a un mois de cela, il a commencé à lui expliquer au téléphone qu'il était le Dragon Rose. D'autres affaires l'ont retenue de venir avant.

Quant à Vianney, c'est un "enfant" dragon asiatique (roux aux yeux bleux ? Oui - personne n'a dit que Jichin ne s'était croisé qu'avec des japonaises), vieil ami de Gunthar qui ne l'avait pas vu depuis des lustres et que Marie, inquiète, a prévenu.

Quand les joueurs raconteront les circonstances de leur rencontre avec

Gunthar, celle-ci n'aura qu'une question : "Mais où est passé son gestalt ?"

Parce qu'il y avait un gestalt, Marie en est sûre...

Le gestalt de Gunthar

Interrogé sur le destin des membres de son gestalt, Gunthar ne répondra pas, mais s'enfoncera encore plus profond, si c'est possible, dans sa folie. Il reprendra intégralement le discours d'introduction qu'il avait servi aux joueurs. Ceux-ci remarqueront qu'au moment du passage " ... Je suis le quatorzième grand-père ... Ils se sont ligüés contre moi, car je suis l'aîné. Je suis le premier né, l'héritier de la Terre ... " Vianney froncra les sourcils. "Mégalomanie galopante" dira-t-il, visiblement ennuyé.

L'interrogatoire de Gunthar n'aboutissant pas, Marie baissera les bras et confiera aux joueurs le soin d'essayer d'élucider cette histoire. En échange ? Rien, sinon sa "bonne volonté" : en famille, on doit s'entraider, n'est-ce pas... Qu'ils la contactent pour lui donner des nouvelles dès qu'ils en auront. Vianney, lui, est prêt à rester un peu pour aider. L'histoire l'intrigue, dit-il.

Comment retrouver la trace du gestalt de Gunthar ? Vianney se souvient avoir rencontré le premier membre du gestalt, un homme trapu, portant en permanence des lunettes noires. Son nom : Fliburg Wiesenthal. Mais toutes les recherches à ce nom, aux renseignements nationaux ou internationaux, resteront vaines.

Retrouver les noms des autres membres du gestalt ne sera cependant pas très difficile. Il suffit d'interroger les voisins et amis pour savoir qui Gunthar fréquentait le plus souvent, d'étudier son agenda, ses carnets et surtout ses relevés téléphoniques pour savoir qui il appelait le plus souvent avant sa "folie"... Une fois éliminés son banquier et sa petite amie, resteront quatre adresses et numéros de téléphone fréquemment utilisés : celui d'Arnaud Blondel, de Mélanie de Valence, de Vialle Perthuis et de Bernard Charles.

L'enquête :

- Arnaud Blondel, un homme d'une trentaine d'années, maigre, est à l'hôpital dans un centre de réanimation. Coma profond dû à

une hémorragie cérébrale. Les infirmières ne savent pas comment c'est arrivé.

- Vialle Perthuis est portée disparue depuis quatre mois.

- Bernard Carletti est porté disparu depuis quatre mois.

- Mélanie de Valence... est chez elle, mais ne répond pas au téléphone. Les joueurs la retrouveront, prostrée dans son appartement, vivante mais gravement traumatisée.

Quand le lien explose...

Mélanie est une fine et belle jeune fille blonde d'une vingtaine d'années. Pour toute role-playing, vous pouvez apprendre que c'est une fée, mais elle-même ne le sait pas.

Des soins et de l'attention peuvent tirer Mélanie de sa stupeur. Une fois mise en confiance, celle-ci peut raconter l'histoire de la destruction du gestalt. Car c'est bien d'une destruction qu'il s'agit. Gunthar avait demandé à Arnaud, Vialle, Bernard et Mélanie de les rejoindre dans un bureau au nord de Paris, dans une petite maison tranquille près de Compiègne. *"Gunthar bossait sur un projet important depuis des semaines, en collaboration étroite avec Filburg"* raconte la jeune fille. Il semble que ce jour-là - quatre mois auparavant - Gunthar ait enfin décidé de présenter ce dossier à ses amis.

Mélanie frémit aux souvenirs qui l'assaillent. Quand ils sont arrivés, Gunthar, qui collaborait avec Filburg par fax, était seul et très nerveux. Tout en accueillant ses amis, il regardait avec inquiétude autour de lui, surveillant la campagne avoisinante. Il les a fait entrer. Mélanie a alors remarqué, presque inconsciemment, le titre d'un gros dossier rose sur la table : Midgard. Le fax crépitait. Gunthar s'est alors assis. Il a ouvert la bouche, et a commencé : *"Je vous ai fait venir ici pour vous révéler un terrible secret..."*

La terre s'est mise à trembler légèrement... Et dix secondes plus tard, le sol a explosé. Trois hommes nus et une sorte de monstre hideux sont apparus, sortant littéralement des entrailles de la terre. Mélanie a du mal à raconter le reste, mais les joueurs finiront par comprendre que malgré une résistance acharnée, le massacre a été complet. Vialle et Bernard sont morts. Mélanie, Arnaud et

Gunthar ont alors pris la fuite. Un des hommes a alors récupéré l'objet gestalt, que Bernard portait autour du cou, et l'a brisé. Arnaud s'est écroulé, victime d'une commotion cérébrale, et le choc a été si fort que Gunthar et Mélanie ont senti leur tête mentalement "exploser". Tout est ensuite flou, mais Mélanie croit se souvenir qu'ils ont réussi à regagner Paris. Elle est restée terrée dans son appartement depuis...

Et vous l'avez compris, depuis, Gunthar est complètement fou.

A noter : bien qu'il soit (ou ait été) membre du gestalt, Mélanie ne connaît pas les coordonnées de Filburg Wiesenthal. Seul renseignement valable : il s'agissait d'un troll, du genre plutôt discret et mystérieux.

La petite maison dans la prairie

A partir du moment où ils quitteront l'appartement de Mélanie, les joueurs seront suivis. Ils le remarqueront, mais n'arriveront pas à mettre la main sur ces mystérieux poursuivants. Il s'agit de trois hommes habillés de noir, qu'ils apercevront parfois, du coin de l'œil, à l'angle d'une rue ou à quelques centaines de mètres derrière eux, sur l'autoroute dans une BMW grise. Quels que soient les détours qu'ils prendront, les trois hommes finiront toujours par se retrouver derrière les joueurs, ce qui devrait les énerver.

Midgard est le nom de la Terre dans la mythologie viking. Aucune autre information de ce côté-là.

Les joueurs peuvent retrouver la petite maison de Compiègne grâce aux indications de Mélanie. C'est une villa moderne sans grand intérêt, située en pleine campagne, loin de tout. Entourée d'une grande étendue de gazon, la maison semble avoir été conçue pour qu'on puisse voir arriver les ennemis de loin... ce qui n'a, dans ce cas, pas servi à grand-chose.

De l'extérieur, la maison a l'air intact. A l'intérieur, le spectacle et l'odeur sont plus intéressants. Les cadavres d'Arnaud et de Vialle, déchiquetés par des griffes puissantes, finissent de pourrir. Quant au plancher... Une énorme taupe semble avoir débouché en plein milieu de la salle à manger, creusant un boyau d'une dizaine de mètres de diamètre. Dans la maison, tout a été systématiquement



pygmée

Truffe
250
jaunes
colac

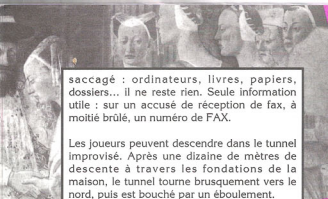
londre
feu
jaun
neaux
4
boulett
en
blanc

Truffes
125
glace
d'ama
ou 10

les a
en
dar
un
la

la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
les rouler dans le chocolat en po
dans des godets en papier plissé.

ET BONBONS AU CHOCOLAT



saccagé : ordinateurs, livres, papiers, dossiers... il ne reste rien. Seule information utile : sur un accusé de réception de fax, à moitié brûlé, un numéro de FAX.

Les joueurs peuvent descendre dans le tunnel improvisé. Après une dizaine de mètres de descente à travers les fondations de la maison, le tunnel tourne brusquement vers le nord, puis est bouché par un éboulement.

Avant de partir, Vianney recueillera précieusement un échantillon de terre du tunnel pour la faire analyser.

Oslo

Le numéro de fax correspond à un appartement, à Oslo, en Norvège. L'appartement appartient à un certain Fliburg Wiesenthal.

Une fois à Oslo, les joueurs, toujours accompagnés de Vianney, qui est prêt à participer financièrement aux frais du voyage (les dragons asiatiques ne manquent pas d'argent) n'auront pas de problème pour trouver l'adresse indiquée. Ils ne seront pas non plus très surpris d'apprendre, par les voisins, que Fliburg est porté disparu depuis à peu près quatre mois.

L'appartement de Fliburg est un grand trois pièces, meublé design, au sixième étage d'un immeuble moderne. Des restes de scellés prouvent que la police y a pénétré. L'endroit est composé d'un grand living/bureau, avec un PC dont le disque dur a été soigneusement effacé, d'une chambre assez spartiate (appartenant sans doute à Fliburg) et d'une chambre d'enfant pleine de jouets. L'appartement a été fouillé deux fois : d'abord par de mystérieux inconnus, ensuite par la police, aussi les joueurs n'y trouveront rien d'intéressant - à part peut-être, accrochée au mur, une carte en relief détaillée de toute la région Suède-Norvège-Danemark-Finlande. Il n'y a aucune trace de combat dans l'appartement.

Pour tenter d'en savoir plus, les joueurs peuvent interroger les voisins ou la police. Ils apprendront, plus ou moins vite selon leurs talents diplomatiques, que Fliburg vivait avec un petit garçon français de sept ans, Marc Leguennec, qu'il avait recueilli à la mort de sa mère. Un après-midi (la date correspond à l'attaque dans la maison de Compiègne) les voisins ont entendu la porte de l'appartement

s'ouvrir violemment, ainsi que quelques éclats de voix. L'un d'eux a mis le nez dehors, juste à temps pour voir deux hommes portant des lunettes noires pousser Fliburg à moitié inanimé dans l'ascenseur.

Le temps que le voisin appelle la police, les inconnus et leur victime avaient disparu. Heureusement, le petit garçon était à l'école et n'a pas été témoin de la scène. En attendant que l'enquête sur le sort de son tuteur aboutisse, Marc a été placé dans un foyer pour enfants.

La vérité sort de la bouche des enfants...

et de celle des korrigans

Réussir à parler à Marc (si les joueurs n'y pensent pas tout seuls, faites leur souffler l'idée par Vianney) va être difficile. L'enfant a été placé dans un petit foyer à quelques kilomètres d'Oslo, un endroit agréable et chaleureux. Les visites n'y sont pas interdites, mais le cas de Marc est un peu différent. En effet, à peine une semaine après son placement, des hommes ont réussi à s'introduire dans la chambre du petit garçon et à l'interroger brutalement. Ils sont ensuite repartis, mais bien sûr, depuis, les autorités du foyer le protègent désormais particulièrement et se méfient de tous les étrangers.

Quand les joueurs auront, d'une manière ou d'une autre, surmonté les obstacles, ils rencontreront un délicieux petit garçon, qui, atout non négligeable, parle parfaitement le français puisqu'il est d'origine bretonne. De ses grands yeux bruns, il observera les joueurs et répondra tranquillement à leurs questions.

Non, il ne sait pas qui sont les hommes qui ont attaqué Fliburg. Non, il ne sait pas si ce sont les mêmes messieurs qui sont venus le voir. Mais il ne leur a rien dit. Parce que ce n'est pas à eux qu'il devait transmettre le message. Quel message ? Eh bien, quand il est parti à l'école ce matin-là, Marc a eu une intuition. Il a senti que quelque chose allait arriver à Fliburg. Alors il lui a dit... et Fliburg l'a cru. Parce qu'il a toujours cru dans les intuitions de Marc.

"Parce que je suis un korrigan, comme mon papa l'était, ajoutera le petit garçon de sa voix tranquille. Et que les korrigans savent ces choses-là."

LES TRU

15. — Truffe
250
jaunes
colat

Faire fondre
retirer du feu
ajouter les jaunes
mélanger
refroidir 4
à la température
chocolat en
papier blanc
craquelé.

16. — Truffes
125
glaçage
d'amande
ou 100

Mélanger les
à réduire en
Travailler dans
pour obtenir un
sucré et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Mais Filburg a décidé, malgré l'avertissement de Marc, de rester dans l'appartement parce qu'il avait un travail à finir. Avant que le gamin ne parte à l'école, Filburg lui a cependant dit : "Je vais te confier un message. Si je meurs et qu'ils détruisent tout, tu transmettras ce message à la bonne personne. Tu sauras qui est cette bonne personne. Tu le sentiras, je fais confiance à ton intuition."

"Et en effet ! dira Marc, désignant le dragon des joueurs d'une voix joyeuse. C'est vous ! Alors voilà le message. Vous écoutez bien, hein. *Bonjour Gunthar. Tu trouveras la disquette à la consigne n°873 de l'aéroport. Mais il faudra forcer la porte. Vous n'êtes pas Gunthar, ajoutera le petit garçon, mais c'est bon quand même.*"

Dreamland

Les joueurs, toujours accompagnés de notre cher Vianney un peu vexé de ne pas avoir été "la bonne personne", se rendent à la consigne de l'aéroport. Là, il va falloir tricher un peu. Parce que toute l'équipe doit se faire enlever par des trolls avant de mettre la main sur cette disquette.

En fait, l'appartement de Filburg Wiesenthal était surveillé et cela fait un moment que toute l'équipe est suivie de très près. Encore ! Allez-vous dire. Mais ils sont déjà suivis par trois mystérieux individus ! Eh bien oui. Mais il ne s'agit pas du tout des mêmes personnes. Là, il s'agit des trolls qui ont enlevé Filburg.

Les trolls, ou plutôt ces trolls, ont à leur disposition un gaz soporifique instantané extrêmement puissant. Ils l'ont utilisé pour Filburg et ils vont l'utiliser pour les joueurs. Plusieurs solutions sont à votre disposition. Vous dites qu'il est tard et que les consignes de l'aéroport sont fermées, et dans leur chambre d'hôtel, toc, le gaz. Ou bien vous faites cela dans leur voiture (piégée pendant qu'ils parlaient avec Marc). Improvisez.

L'important c'est qu'alors qu'ils touchaient au but, avant qu'ils ne puissent s'approcher de la consigne, soudain, sans s'en apercevoir, une curieuse odeur leur chatouille les narines et paf... le noir.

La forge

Il fait chaud, atrocement chaud. Des bruits de fer et des hurlements glauques résonnent dans l'air. Quelque chose leur cisaille les bras.

Ils ouvrent les yeux... Il fait noir. Puis, une lueur rougeâtre. La vue commence à revenir...

Les joueurs sont dans une immense grotte, éclairée seulement ça et là par des feux rougeoyants. Des centaines de silhouettes humaines, et même parfois - mais sans doute n'est-ce qu'un jeu d'ombre ? - des silhouettes déformées comme de vrais trolls s'y pressent.

Certains forgent le métal, d'autres portent des caisses... les joueurs, eux, sont enchaînés avec de lourdes chaînes de fer directement au rocher. Deux gros trolls, solides mecs tatoués avec une tête de brute, sont en train de préparer des instruments de torture - fer rouge, pinces, fouets, etc., en se délectant déjà de trancher dans la chair si tendre des joueurs. Ils ne posent aucune question, mais attendent visiblement l'ordre de quelqu'un avant de commencer. Ni le dragon des joueurs, ni Vianney ne réussiront à prendre forme draconique - une drogue doit inhiber leurs capacités.

Au bout de deux bonnes heures, les trolls s'éloignent, interpellés par un supérieur quelconque. Vianney, qui est heureusement enchaîné avec son poignet non loin de son visage, commence alors au grand étonnement des joueurs à... parler à sa montre.

"Allô - Allô - Vian à Kimmy - Est-ce que vous nous avez ? - Nous sommes dans une sorte de grotte - Sans doute sous terre - Essayez de nous localiser d'après le signal - J'ai comme l'impression que nous allons avoir besoin d'aide - Au fait, vous avez récupéré la disquette ?"

Le gardien revenant, Vianney se tait aussitôt. Le troll les détache, puis, aidé par quelques congénères, leur fait suivre un parcours de tunnels totalement labyrinthique. Les joueurs, déjà épuisés, ont l'impression de marcher pendant des kilomètres. Les boyaux de rocher s'entrecroisent dans le noir le plus complet, éclairés seulement de-ci de-là par quelques très rares torches. Au bout de ce qui leur paraît être des heures, les trolls s'arrêtent, jettent leurs prisonniers à terre, puis s'évanouissent dans les ténébres. Les joueurs sont seuls, dans le noir. Une odeur nauséabonde leur prend aux narines.

Vianney se rejette aussitôt sur sa montre.

"Allô - Quoi ? La transmission est mauvaise - Qu'est-ce qu'il y a d'écrit sur la disquette ? - Hein ? - Répétez ? - Le quatorzième Dragon - Quoi ? - Le quatorzième Dragon, dénommé Midgard, vit sous la terre dans un réseau de boyaux... - Quoi ? - Je ne vous reçois plus..."

Vianney se retourne alors vers les joueurs. "La transmission est coupée" dit-il.

A ce moment, la terre commence à trembler.

Le quatorzième Dragon

L'odeur paraît régner partout. Le tremblement de terre, par contre vient du nord. Le tunnel vibre, la pierre tremble sous leurs pieds. Quelque chose, d'ailleurs, cliquette sur le sol. Si l'un des joueurs se penche pour tâter, il mettra la main sur un squelette fraîchement dévoré, sur lequel subsistent encore quelques lambeaux de chair. Il s'agit du squelette de Filburg Wiesenthal, mais cela, les joueurs ne le sauront jamais...

Peut-être est-ce le moment de se mettre à courir ?

Il est temps, ô maître de jeu, de faire une petite pause dans votre lecture et de vous reporter tout de suite à la description de ce nouveau grand-père, que vous trouverez dans cette extension.

C'est fait ? Bien. Voici maintenant un aperçu de la situation dans laquelle se trouve votre équipe.

Les joueurs sont dans la partie norvégienne d'un réseau extrêmement complexe de boyaux souterrains, creusés par Midgard, le Dragon Brun. Il y a de nombreuses sorties à ce réseau, mais celles-ci sont gardées par des trolls. Les joueurs doivent, normalement, servir de snack à Midgard.

C'est là une coutume amusante typique de la région : les trolls amis de Midgard étant les gardiens du secret de son existence, ils se débarrassent ainsi de ceux qui, d'une manière ou d'une autre, se rapprochent trop de la vérité.

Normalement, une fois jeté dans les tunnels proches de l'antre du grand-père, personne ne survit. Pour s'en tirer, il faut d'abord échapper à Midgard lui-même, puis échapper à certains de ses enfants qui s'amusent eux aussi à creuser des tunnels dans le secteur et

qui ne dédaignent pas du tout de goûter de la chair humaine. Ensuite, il faut trouver une sortie au labyrinthe qui est totalement plongé dans l'obscurité. Et en supposant qu'on y arrive... Ces sorties sont bien évidemment gardées par des dizaines de trolls.

Une fois tout cela posé, je suis sûr que vos joueurs vont pouvoir quand même s'en tirer s'ils font preuve d'un peu de ténacité.

Leurs avantages par rapport à tous les autres prisonniers précédents ?

- Ils sont assez nombreux (au moins cinq ou six, sans doute).

- La drogue qui empêche votre dragon et Vianney de se transformer va se dissiper. En effet, cette drogue dure dix heures, et entre le temps qu'ils sont restés attachés dans la grotte et le temps qu'ils ont mis à arriver jusque-là, sept heures se sont déjà passées.

- Et surtout, Vianney va pouvoir rétablir la communication avec ses complices, là-haut.

Vous avez deviné ? Il s'agit des trois hommes mystérieux qui suivaient les joueurs depuis le début de l'opération. Vianney et eux avaient bien l'intention de doubler les joueurs... Il leur avait d'ailleurs expliqué, grâce au talkie-walkie, où trouver la disquette de manière à la récupérer avant que l'équipe n'arrive à la consigne. Eh oui, Vianney est un bon petit-fils de Jichin. Jichin qui s'intéressait depuis longtemps à l'éventuelle existence du Dragon Brun et qui n'hésite pas à envoyer ses enfants explorer les moindres pistes pour essayer d'avoir l'information avant les autres...

Cette trahison va cependant, dans le cas présent, leur être extrêmement utile. En effet, sur la disquette que les trois complices (trois Griffes de Jichin) ont récupéré, il y a un plan approximatif de cette partie du réseau de cavernes. Les Griffes vont donc pouvoir les guider un peu... Puis, quand ils se seront tous décidés sur une sortie, les Griffes feront diversion à coup de grenades sur les trolls, ce qui permettra à notre équipe de sortir en force.

Mais il faut que cette dernière partie du scénario soit épique, glauque, oppressante, terrifiante. Si vous avez lu le Seigneur des Anneaux¹, essayez de retrouver l'ambiance du passage où Frodon et Sam sont pris dans l'antre d'Arachne.

LES TRU

5. - Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
auter les jaun
its morceaux
refroidir 4
ce en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. - Truffes

125
glace,
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler dan
sur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
les boules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Les joueurs doivent paniquer, se mettre à courir au hasard dans les passages, se cogner contre les murs... L'odeur de charogne les étouffe, s'insinue dans leur nez, leur bouche, leur cerveau. La caverne vibre de partout, le bruit de rocher torturé hurle. Ils courent encore, tournent un passage, puis un autre... Et là, ils entraperçoivent, au détour d'un couloir, la forme énorme et monstrueuse de Midgard. Mais celui-ci a entrevu une autre proie, un autre prisonnier, et les joueurs peuvent s'enfuir...

Au fil des boyaux, ils peuvent rencontrer d'autres captifs ou, plus dangereux, des trolls, ou même un enfant de Midgard. Ces enfants, bourrés de mana, sont trop puissants pour être tués, mais la force réunie des deux dragons sous forme draconique ajoutée à celle de des membres du gestalt pourra sans doute faire reculer l'ennemi. Ils auront faim, soif... A chaque moment de répit, Vianney essaiera de rétablir la communication. Celle-ci finira par reprendre - mais par à-coups seulement, coupant évidemment à chaque fois au moment critique. Les indications que leur donneront les Griffes seront vagues, parfois incomplètes... Et enfin, la bataille finale avec les trolls sera épuisante et désespérée.

La morale

Les joueurs ont regagné la surface. Devant, eux, en pleine forme, bien armés et ne souffrant ni de la faim ni de la soif, trois Griffes de Jichin. Vianney n'a qu'à dire un mot pour que ceux-ci sortent leurs Uzis et les abattent sur place.

C'est à vous, maître de jeu, de choisir selon l'attitude qu'ont eu les joueurs envers Vianney (pendant) tout le long du scénario.

- Si les joueurs ont été loyaux, à peu près aimables, et qu'ils n'ont pas hésité à lui donner un coup de main au moment où il en avait besoin, Vianney considérera que l'obtention de la disquette (reportez-vous à l'encadré pour voir ce qu'elle contient) est due à une réussite conjointe. Il faut dire que survivre aux boyaux de Midgard est une épreuve qui a toutes les chances de souder sacrément une équipe !

Il fera donc une copie de la disquette et les deux familles de dragons, celle de Jichin et celle des joueurs, auront la preuve de l'existence du Dragon Brun.

- Si les joueurs se sont conduits comme des pourris, Vianney fera signe aux Griffes de tirer. Aux joueurs de se battre et de se tirer vivants de cette dernière épreuve... Ca va être dur !

Pendant ce temps, Midgard rêve des rêves de granit...

La disquette

Fliburg Wiesenthal était un troll ami de Midgard depuis des années quand il est entré dans le gestalt de Gunthar. Au contact de celui-ci, ses loyautés ont évolué : le troll s'est rendu compte du danger potentiel que constituait Midgard, aussi bien pour les humains qu'il avait appris à aimer que pour les autres familles de dragons.

Il a donc, sous le sceau du secret, révélé l'existence de Midgard à Gunthar. Celui-ci a décidé de ne pas en parler à son grand-père avant d'avoir constitué un dossier complet - une simple explication orale n'aurait sans doute pas convaincu le grand Dragon.

Quand, dans la maison près de Compiègne, l'enfant dragon brun a détruit le gestalt, le cerveau de Gunthar n'a pas supporté le choc. Dans sa folie, il a cependant repris des éléments réels (le quatorzième dragon)... d'où la création de l'imaginaire et mystérieux Dragon Rose.

Le dossier, dont tous les éléments sont sur la disquette, comprend :

- La plupart des informations données dans le background sur Midgard au sein de cette extension.
- Quelques détails techniques - enregistrement de variations de mana, etc., incompréhensibles pour le profane.
- Un plan approximatif du réseau de caverne hanté par Midgard.

Le mieux serait que les joueurs fassent très vite connaître - par l'intermédiaire de Marie, par exemple - ces informations à leur grand-père.

¹ Si le dragon de votre groupe est un asiatique, faites de Vianney un dragon doré.

² Pour la description du monstre, reportez-vous à celle des enfants de Midgard, dans le background de cette extension.
³ Précisions pour les maitiens que le Seigneur des Anneaux est un roman écrit par J.R.R. Tolkien.

DRAGON BRUN

Description physique

Le grand-père : Midgard, le grand Dragon Brun est l'un des plus grands dragons, qui ne rend taille et poids qu'à Nauru, le grand Serpent de Mer, et de la classe de Vermithrax et de Tougounska. Il pèse une bonne trentaine de tonnes pour une taille de trente mètres. Sa teinte générale est brune, d'où son nom et se décompose de la façon suivante : sa peau très épaisse est recouverte d'écailles d'apparence minérale qui varient du brun terre sur le corps et le dos au gris granit sur le ventre.

Ses ailes sont atrophiées et sont protégées par des plaques d'écailles, comme les élytres d'un scarabée.

Il est particulièrement court sur patte et, ne lui répétez pas car il se vexe facilement, ressemble à une taupe plutôt énorme. Il ne mesure que quatre mètres au garot, mais ses pattes avant sont complètement disproportionnées et se terminent par des griffes gigantesques qui ressemblent à s'y méprendre à du cristal de roche, du quartz ou du diamant brut. Elles mesurent plusieurs mètres, sont brunes, sales, aiguisées comme un tunnelier de l'Eurotunnel, mais ébréchées par le travail de forage qu'il effectue à longueur de temps à travers les matériaux les plus divers. Autant dire que s'il peut creuser à travers des blocs granitiques, il peut facilement découper un de ses parents, qu'il soit frère, descendant ou neveu, d'un simple coup de patte. Ses pattes arrière sont plus normales et sa queue est courte mais très puissante et lui sert à créer des éboulements derrière lui quand il veut reboucher ses galeries pour méditer tranquillement dans les profondeurs de la Terre.

Sa tête est recouverte par un carénage composé de solides plaques osseuses, des écailles monstrueuses et tranchantes qui protègent de petits yeux renfoncés de couleur noire. Son odorat est très puissant et son appareil olfactif est renforcé par un réseau d'écailles sensibles aux vibrations. Même s'il n'est pas du tout aveugle, il ne se sert de sa vision qu'en présence de créatures ou quand il prend (très rarement) sa forme humaine.

Ses dents sont sales, ébréchées et sa mâchoire est puissante. Quand on dit de Midgard qu'il mâche du silex, c'est au sens propre du terme. Sa bouche est également noire et son haleine fait penser à un cimetière abandonné depuis des années. Midgard est capable de vivre sans oxygène durant des périodes de temps indéterminées mais que l'on soupçonne très longues, la mana qui l'habite suffisant à subvenir à ses besoins. Quand il daigne s'exprimer, c'est le plus souvent incompréhensible et les trolls sont obligés de traduire.

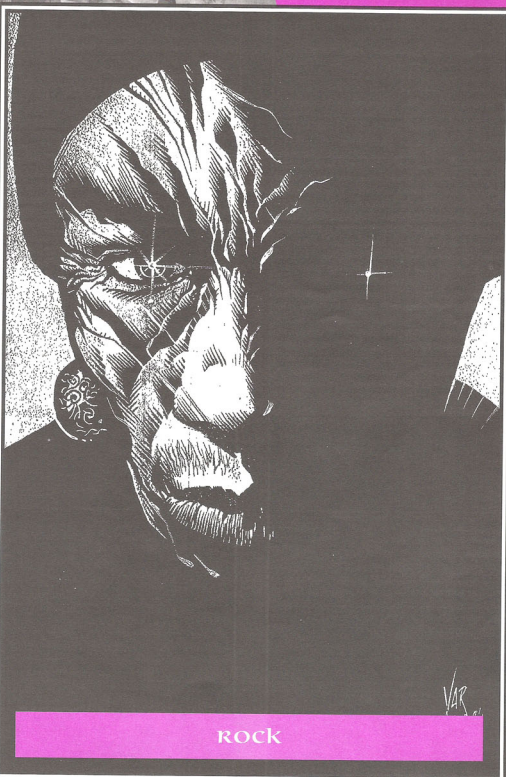
Sa résistance à la chaleur est exceptionnelle et, sans pouvoir se baigner des heures dans un lac de lave, il peut soutenir une telle chaleur quelques secondes, en utilisant toutes les ressources de sa magie draconique.

Les parents et les enfants : pour des raisons évidentes qui sont exposées un peu plus loin, on ne distingue pas les parents et les enfants de Midgard. On les appellera plus simplement dragons bruns, par contraste avec le Grand Dragon Brun.

Les dragons bruns sont physiquement très proches de Midgard, mais en version pour le moins réduite. Midgard ne s'étant absolument pas reproduit comme ses frères, on peut affirmer que le nombre de ses descendants, toutes générations confondues, ne dépasse pas la cinquantaine bien tassée. Leur taille varie d'une bonne vingtaine de mètres pour un poids de quinze tonnes pour les plus gros à huit mètres et cinq tonnes pour les plus petits. Les pattes de tous les dragons bruns sont disproportionnées de la même façon et terminées par les mêmes griffes redoutables et leur carapace est également plus solide que les individus de même génération descendant d'un autre dragon. Les gènes du Grand Dragon Brun semblent être particulièrement dominants et comme Midgard, ses descendants répugnent à prendre forme humaine.

Le grand-père

Midgard vit dans un immense réseau de cavernes qui s'étend sous la Suède et la Norvège.



rock

ES TRU

— Truffe
250
jaunes
colat

les foudre
du feu
les jaun
morceaux
smdir 4
boulett
colat en
blanc

— Truffes
125
glace,
d'ama
ou 10

ter les a
sure en
riller dar
rennir un
et la

la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
les rouler dans le chocolat en po
dans des godets en papier plissé.

ET BONBONS AU CHOCOLAT

day I have another
take things right
I should try
I should try
day closer to the
my trumph is in no
just might be the
am aware
I'm not worried at
Don't give a fuck
To get through
I must face wh
Each m
To pe
Br
DO BRING ME DOWN

Il n'a pratiquement jamais eu de contacts avec la surface, et certains parmi les trolls les plus proches racontent qu'il a kidnappé des femmes humaines mais aussi d'autres races pour se reproduire.

Il passe le plus clair de son temps à creuser de gigantesques galeries dans le sous-sol de la planète pour en absorber la mana. Il n'a aucun autre but.

Son mode de vie est donc des plus frustrés, peut-être même plus que celui du Grand Dragon Blanc. Contrairement à lui, il ne hait pas les êtres humains, pas plus que les autres races vivant sur la planète. Il s'en fout, avec une force ! Il ne les voit pas plus qu'un humain ne remarque un insecte.

Les seules créatures qu'il accepte sont les trolls et les autres créatures magiques qui vivent sous terre, mais le pacte qu'ils ont passé remonte à bien des siècles, quand certains dieux marchaient encore sur Terre dans les pays nordiques. Ceux-ci, immergés dans la très puissante mana de Midgard sont parmi les êtres magiques les plus puissants. Ils ont depuis longtemps dépassé leur phase de transformation pour atteindre des phases que n'atteindront jamais les autres êtres magiques.

Midgard est le premier fils du Dragon Céleste et de la Mère. Il est né quelques centaines de milliers d'années avant les autres et s'est éloigné tout de suite, s'enfouissant dans les profondeurs. Ses frères, à quelques exceptions près, ignorent même son existence.

Le crime

Les trolls, toujours eux, racontent que Midgard ne s'est jamais inquiété du meurtre de sa mère. Pour lui, qui est plus sensible aux flux de mana que ses frères, il n'y a jamais eu de perturbation majeure de la Mana qu'aurait dû causer la mort de sa mère.

Parents, enfants et relations familiales

Il n'y a vraiment rien à dire sur les descendants directs du Dragon Brun. Ils sont toujours fidèles à leur père et ignorent jusqu'au sens du mot rebelle. Alors que les jeunes dragons se fondent dans l'humanité pour en prendre parfois les défauts et oublier le grand but des dragons, les dragons bruns les plus débauchés ne peuvent que se mêler



aux trolls ou aux autres créatures magiques qui entourent Midgard. Pour se reproduire, même si c'est très rare, ils peuvent féconder une femme humaine ou une créature magique.

Relations extérieures

Les autres Grands Dragons ignorent l'existence de leur frère et il le leur rend bien. Jamais l'un d'eux ne s'est placé sur son chemin, mais si cela devait arriver, il n'hésiterait pas à le balayer. Il n'a évidemment jamais participé au conseil et c'est le dernier de ses soucis. Il n'a pas les mêmes réactions et croyances que ses frères, qui prônent la supériorité des dragons sur les autres races. Les autres races n'existent pas pour lui.

Le nom de Midgard a été employé par les conteurs vikings pour désigner la Terre. Il a également été assimilé à lormungand, le maléfique serpent cosmique qui tua Thor durant le Ragnarok. Ce n'est pas un hasard.

MIDGARD

Dans quelles circonstances les joueurs peuvent-ils rencontrer Midgard ?

On ne leur souhaite pas car rares sont ceux qui ont survécu à une rencontre avec Midgard. Le Grand Dragon Brun est ce qui se rapproche le plus du Dragon Céleste avec Tougouska, c'est-à-dire une intelligence véritablement extraterrestre. Certains spéléologues en expérience d'immersion sont devenus fous et ont fini par se suicider après avoir aperçu Midgard dans toute sa splendeur.

Sous quelle forme apparaîtra-t-il ?

L'immense majorité du temps, sous forme draconique. S'il daigne prendre forme humaine, il ne ressemblera pas à grand-chose, Midgard ayant des difficultés à se rappeler les caractéristiques des êtres humains.

Il sera très pâle, comme s'il n'avait jamais vu le soleil, il conservera des traces d'écailles sur le visage et le corps, ses ongles seront longs et sales et il sera accompagné de la même haleine de cimetière.

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

Midgard s'en tient à sa logique. Pour lui, les humains purs ne représentent rien. Il n'éprouvera aucun remords à les dévorer, à moins qu'ils ne le lient en lui apportant des présents ou que ses trolls se portent garants.

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

Il serait plus facile de poser la question dans l'autre sens : quand ne combattra-t-il pas ? Si le Grand Dragon Brun se sent menacé, et il n'a pas les mêmes valeurs que nous, il déchainera toute sa puissance contre son agresseur. Et il ne joue pas dans la même cour que ses frères, que ce soit d'un point de vue physique ou magique, son corps étant littéralement surchargé de mana. A tel point que l'on murmure que certains séismes qui ont ravagé quelques régions du tiers monde sont de son fait.

Prendra-t-il le temps d'aider les joueurs ? De quelle façon ?

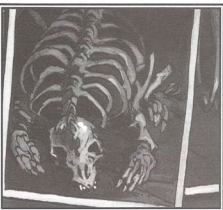
L'avenir seul le dira. Pour en savoir plus, jouez ou faites jouer le scénario C-0 : Midgard.

MIDGARD, Le Dragon Brun

Poids : 20 tonnes
Taille : 30 mètres
Envergure : Ailes atrophiées
Pays de prédilection : Norvège - Suède
Hobby : La récolte de la mana à titre personnel

Caractéristiques des dragons bruns

Carapace 8, Magie Draconique 5, Mode d'attaque (griffes) 8, Mode d'attaque (mâchoire) 6, Mode d'attaque (queue) 4, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (feu) 5, Sens accru (vibrations) 4.





LES TRUFFES

5. — Truffes
250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
auter les jaun
ts morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

6. — Truffes
125
glace.
d'ama
ou 10

Mouder les a
réduire en
Travailler da
ur obtenir un
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
bûles. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



MIDGARD

SILA

Scénario C-1

Selon les Inuits, le Sila est la puissance mystique qui agit sur la destinée des hommes. Ce mot a trois significations : Univers, Temps et Intelligence.

Introduction

Finis les bitumes. Finis les rues polluées, étroites, sombres et moites. Finis les immeubles immenses, sophistiqués, dépourvus d'humanité. Finis les transports en commun bondés, les embouteillages, la promiscuité. Ce scénario va vous entraîner là où l'homme civilisé n'a pas sa place, si ce n'est pour creuser sa tombe !

Chaussez vos raquettes, fermez vos combinaisons thermiques, posez vos lunettes à mercure sur votre nez rougi par le froid, et hurlez "Mush, Mush" pour donner le signal du départ à vos chiens de traîneau. Vous partez pour le grand nord, le pays des Inuits, le pays de la mort blanche. Après avoir vu des choses extraordinaires, enduré mille souffrances, rencontrez enfin l'objet de votre quête : l'un des plus vieux et des plus puissants alchimistes de la planète. J'ai nommé "Tapasum Inua".

Le dragon de votre gestalt est blanc... Aïe ! Vous allez devoir vous rendre au chapitre "Pas de bol" pour savoir comment aménager ce scénario.

Hot line

Toute cette histoire commence très banalement par un coup de fil au dragon du gestalt. A l'autre bout du téléphone, une voix féminine angoissée. Il s'agit de Linda Wilhite, un serpent à plumes, une des meilleures ethnologues de l'université d'Anchorage. Votre dragon la connaît bien pour avoir eu avec elle de fantastiques discussions sur les civilisations humaines qui sont en train de disparaître, dans un forum qu'elle anime sur le CLAW. Elle est même devenue une amie

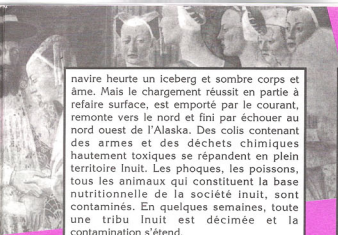
très chère, sans que le dragon de votre groupe ne l'ait rencontrée une seule fois (ça arrive... même dans la réalité !).

Pour le moment Linda semble prise de panique et débitera ce qui suit avec un accent américain: "J'ai besoin d'aide ! Il faut à tout pris monter une expédition de secours pour partir à la recherche de Jesus Estevez. Cela fait une semaine que je n'ai plus de nouvelles de son expédition chez les Inuits. Il est arrivé quelque chose de grave, c'est sûr. Un des guides esquimaux a réussi à revenir, mais il a la fièvre et il tient des propos complètement incohérents. Je vous en supplie, venez m'aider. Il n'y a que vous à qui je puisse demander ça"... Un long et lourd silence suivra pour laisser au joueur le temps de répondre, par la positive. Dès qu'elle aura sa réponse, Linda débitera un flot de remerciements, puis coupera court à toute discussion en arguant qu'il n'y a pas un instant à perdre et qu'elle leur expliquera tout une fois arrivés à Anchorage. Il ne reste plus à vos joueurs qu'à prendre le premier vol à destination de Vancouver.

Si vos joueurs répondent par la négative à la requête de Linda ? Hé bien, changez de joueurs ou jouez aux dominos !

Une histoire vraiment Inuit

Il est temps pour vous d'en savoir plus sur cette sombre histoire. Tout commence une nuit de tempête dans le détroit de Béring. Un cargo russe, chargé à ras bord de marchandises illicites et toxiques, est pris dans la tourmente. Ce bateau appartient à Vassili Kartoff, un dragon blanc travaillant pour la mafia sibérienne. Il a pour mission de débarquer les déchets toxiques sur une plage somalienne en donnant un bakchich au tyran local et d'échanger les armes contre de la drogue. La drogue sera ensuite acheminée vers Moscou. Au plus fort de la tempête, le capitaine prend alors le parti de rejoindre les côtes de l'Alaska pour s'abriter, mais le



navire heurte un iceberg et sombre corps et âme. Mais le chargement réussit en partie à refaire surface, est emporté par le courant, remonte vers le nord et fini par échouer au nord ouest de l'Alaska. Des colis contenant des armes et des déchets chimiques hautement toxiques se répandent en plein territoire Inuit. Les phoques, les poissons, tous les animaux qui constituent la base nutritionnelle de la société Inuit, sont contaminés. En quelques semaines, toute une tribu Inuit est décimée et la contamination s'étend.

Les autorités américaines pensent d'abord à une maladie contagieuse et font rapidement incinérer les corps, sans rien dire à personne. Elles souhaitent, en fait, étouffer l'affaire... On ne va pas s'affoler pour une poignée de sauvages qui meurent d'une mauvaise grippe. Pour l'armée, l'affaire en reste là... ce qui va brouiller les cartes. La nouvelle parvient quand même aux oreilles de Linda Wilhite et de Jesus Estevez. Ces deux jeunes serpents à plumes, protecteurs de la cause Inuit, montent aussitôt une expédition pour voir de quoi il retourne. Jesus Estevez, accompagné de cinq guides locaux, prend donc la direction du grand nord. Linda, restée à Anchorage, est en contact radio permanent avec l'expédition.

Il ne reste malheureusement aucune preuve de la mort des Inuits, l'armée américaine ayant fait le nettoyage, il reste juste un village fantôme. Jesus ne baisse pas les bras et fini par découvrir, quelques kilomètres plus au nord, d'étranges cadavres d'animaux.

Il continue à remonter la piste et tombe sur... des dragons blancs en train de rechercher le chargement qu'ils ont perdu en mer. Jesus est neutralisé et quatre des guides se font dévorer. Un cinquième réussit à se cacher. Mais rendu complètement fou par ce qu'il vient de voir, il erre pendant dix jours et finit par être récupéré par des chasseurs Inuits d'un village proche d'Anchorage.

Jesus, quant à lui, est retenu prisonnier (on le drogue régulièrement pour qu'il n'utilise pas ses pouvoirs) dans la cale d'un petit brise-glace qui a pour but de ramener les armes qui ont refait surface.

Vassili ne sait pas quoi faire de Jesus, alors il compte le ramener à son grand-père qui décidera.

Monder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
pâtes. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

RUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Anchorage, sa neige, sa spécialité de morue séchée et ses Esquimaux glacés...

Paris-Vancouver, Vancouver-Anchorage. Les joueurs arriveront donc le lendemain matin à Anchorage. Anchorage : - 5 °, un ciel de plomb qui ne présage rien de bon, des rues boueuses, des gens tristes, des néons blafards qui font la publicité de Coca-Cola et de Marlboro, un soleil qui se couche à trois heures de l'après-midi et des Esquimaux chez qui l'alcoolisme fait des ravages. Bref, un vrai bonheur.

Linda attend les joueurs à l'université d'Anchorage. Composée de quelques minuscules bâtiments, c'est en fait une petite université qui abrite plus de chercheurs que d'étudiants. Des biologistes, des géologues et des ethnologues se partagent la moitié des locaux. Dès que les personnages entreront dans le bureaux de Linda, elle leur sautera au coup et les accueillera comme le messie. Cette petite rouquine boulotte, aux cheveux ébouriffés et aux grands yeux verts, déborde d'une énergie communicative. Malgré son petit quart de siècle et sa joie de vivre, on sent en elle une profonde sagesse. Après un quart d'heure de présentation et surtout de remerciements, Linda fait passer les joueurs dans une cafétéria de fortune. Après avoir dégusté une tasse de café fort et bouillant, Linda prend un air sombre et raconte ce qu'elle sait. C'est-à-dire pas grand-chose.

Il y a trois semaines, des rumeurs venues du nord disaient qu'une épidémie galopante décimait un village Inuit. Les villageois pensaient qu'un tabou (pour plus d'informations voir : "Dans culture, il y a... cultel") important n'avait pas dû être respecté et qu'un esprit offensé se vengeait. Jesus et cinq guides sont donc partis pour voir ce qui se passait réellement dans ce village. Ils sont partis en 4X4, jusqu'au village de Nome, où ils ont pris des traîneaux. Puis ils sont partis en direction du nord, en longeant la côte. Le cinquième jour, ils ont découvert le village en question, mais il était vide de ses habitants. Pas une âme qui vive à l'horizon. Ils avaient peut-être migré. Mais Jesus était persuadé que les villageois n'avaient pas migré, car de nombreux outils et du mobilier subsistaient dans les habitations. Il a alors choisi de continuer son expédition. Et depuis cette date, six jours après le départ de cette expédition, plus de nouvelle. Silence radio

total. Linda a d'abord pensé à une panne de radiocommunication. Jusqu'à avant-hier, où un guide de l'expédition est réapparu à Nome. Il avait la fièvre, il délirait, parlant d'esprits de neige venus les dévorer, puis il est tombé dans le coma. Il est actuellement en soin intensif à l'hôpital d'Anchorage, où il continue à comater gentiment. Les autorités n'ont pas réussi à mettre la main sur le reste de l'expédition. Voilà, voilà.

Linda prend alors la main du dragon du groupe, le regardera dans les yeux avec son air le plus suppliant et minaudera : "Mais bon, vous allez me le sauver Jesus, hein !... Vous allez partir à sa recherche, pas vrai ?". Dès que les personnages auront dit "Oui", elle retrouvera son dynamisme habituel et expliquera comment va s'organiser la mission de sauvetage.

Linda a réussi à trouver deux guides inuits pour les accompagner, ce qui ne fut pas chose facile vu que tous les indigènes ont maintenant peur de cette région. Elle a également rapatrié les 4X4 de l'université, acheté des vivres, des armes et deux radios (sur ses propres deniers) et une balise de repérage. Des traîneaux et tout l'équipement de survie pour le grand nord les attendront à Nome. Une fois partis en traîneau, les joueurs devront aller au village abandonné pour retrouver la trace de l'ancienne expédition. Linda restera en contact radio, en appelant toutes les deux heures, et si les joueurs ont des problèmes, ils doivent déclencher la balise et un hélicoptère viendra les rechercher. Si les joueurs déclenchent la balise, à un moment où à un autre de l'aventure, un hélicoptère viendra les chercher et ils ne connaîtront jamais le fin mot de l'histoire. Le départ est prévu pour le lendemain matin et les personnages dormiront cette nuit dans un dortoir de l'université.

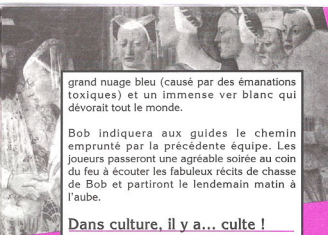
Si les personnages ont la curiosité d'aller à l'hôpital pour voir le survivant, l'accès de sa chambre leur sera interdit. De toute façon, il est dans un coma profond et ne peut donc pas discuter le bout de gras avec les personnages. Par contre, ils pourront voir son médecin. Ce dernier est assez perplexe et pessimiste devant l'état de son patient. En effet, le guide souffre d'une intoxication qui attaque le système nerveux. le toubib pense que son client a été en contact avec des substances toxiques. Lesquelles et comment? Mystère ! Toujours est-il qu'il n'a pas

beaucoup d'espoir de sauver le guide. Ceci devrait plonger vos joueurs dans un abîme de réflexion et calmer leurs ardeurs exploratrices.

Steppes by steppes

Les personnages seront réveillés au petit matin par Linda. Ils passeront d'abord à une sorte de magasin afin de choisir leurs vêtements pour l'expédition, puis Linda leur présentera leurs deux guides. Le premier, Irakaquagani, est un Inuit pure souche, jovial et bedonnant. Le second, Kinuayak Jolichamp, est un métis taciturne. Et le convoi de 4X4 s'ébranlera aussitôt, sous l'oeil humide de Linda. Le voyage en 4X4 va durer deux jours. Les paysages rencontrés seront une succession de steppes enneigées, avec çà et là des petits villages. De loin en loin, en montant vers le nord, les personnages apercevront d'immenses complexes, en fait des vestiges de la guerre froide, qui sont des bases militaires américaines. Les personnages qui voyagent avec Irakaquagani pourront discuter normalement avec celui-ci, il sera même enchanté de vanter les mérites de son blanc pays et d'expliquer les coutumes locales. Par contre, pour les personnages qui ont le malheur de faire la route avec Kinuayak, c'est nettement plus tristounet. En effet, il se contente de répondre à une question sur deux, et uniquement par oui ou par non.

Au bout des deux jours, c'est-à-dire quand vos joueurs en auront par-dessus la tête des jacasseries de Irakaquagani et des silences de Kinuayak, les personnages arrivent à Nome. Cette petite ville est le dernier avant-poste de la civilisation avant la tundra et la banquise. Des baraques de bois abritent les quelques familles esquimaux qui essaient tant bien que mal de s'adapter à un mode vie américanisé. Les Esquimaux de Nome sont presque tous christianisés, anglophiles et alcooliques. La température atteint maintenant les - 30° et le soleil se couche à 14 heures. Les personnages pourront retirer leurs traîneaux et leurs chiens, ainsi que le nécessaire de survie pour les situations extrêmes, chez un scientifique de la fac d'Anchorage qui est en poste à Nome. Il s'appelle Bob Saint-Clare et il ressemble plus à un bûcheron canadien qu'à un scientifique. C'est Bob qui a récupéré le survivant de l'expédition précédente. Si les personnages l'interrogent sur le survivant, il pourra juste ajouter que le pauvre guide délirait sur un



grand nuage bleu (causé par des émanations toxiques) et un immense ver blanc qui dévorait tout le monde.

Bob indiquera aux guides le chemin emprunté par la précédente équipe. Les joueurs passeront une agréable soirée au coin du feu à écouter les fabuleux récits de chasse de Bob et partiront le lendemain matin à l'aube.

Dans culture, il y a... culte !

Avant d'aborder les interactions avec les Inuits, auxquels vos joueurs vont être confrontés, voici quelques notions qu'il faut connaître pour bien appréhender la civilisation du froid. Ces éléments sont très loin de recouvrir toute la complexité de ce peuple et ne sont là que pour vous donner des pistes pour décrire des situations, des réactions d'Inuits.

Mais, comme je le disais précédemment, il est impossible de dresser ici un tableau complet des us et coutumes inuit. Dans un souci de ménager la susceptibilité des "Inuitophiles", je tiens donc à préciser que les descriptions et explications qui vont suivre sont volontairement réductrices. Elles sont sans doute même assez loin de la réalité, pour garder un aspect "exotique" et aventureux. Et ceci, non pas pour brandir des clichés, mais parce que nous sommes dans le cadre d'un jeu de rôles et que nous ne sommes pas là pour nous prendre la tête.

Commençons par la société inuit que nos joueurs vont rencontrer, car il n'y a pas "une" mais "des" sociétés Inuits. Celle qui nous concerne est une peuplade de chasseurs de phoques, essentiellement marins, qui vivent en bordure de banquise. Ces Inuits, fortement charpentés, de taille moyenne (1,70m), au teint cuivré, sont toujours d'humeur joviale. Même s'ils s'emparent rapidement, ils se calment presque aussitôt. Paradoxalement, ils se résignent facilement et s'abritent des malheurs qui les frappent par un : "Il ne pouvait pas en être autrement".

Ils sont, ce qu'on pourrait encore appeler, des Esquimaux primitifs. Ils vivent sur des rivages fréquentés par des phoques, des morses et des ours et chassent à bord de kayaks. Ils sont également habiles pour chasser les rennes sur les lacs intérieurs. Une grosse partie du travail du chasseur consiste à entretenir les "trous de respiration" des

phoques. Sinon, ils migrent de zone de chasse en zone de chasse, pour éviter de manquer de nourriture. Ici l'homme et la femme vivent en bons camarades, sans esclavage réciproque, bien que la femme soit la propriété de l'homme. L'homme apporte la nourriture, produit de sa chasse, tandis que la femme vaque aux soins domestiques. Et la sexualité est débridée. Les enfants sont choyés et leurs parents n'hésitent pas à se sacrifier pour eux. Les chiens font partie de la famille et sont soignés comme des enfants.

Autre part importante de la société inuit non christianisée, les tabous : tous les actes de la vie des Inuits sont rythmés par des rituels, qui varient de village en village, que l'on appelle les tabous. Que se soit avant, pendant ou après la chasse, par exemple, les Inuits se doivent d'accomplir tout un tas de rituels (ne pas porter de vêtements fait avec la peau de la proie chassée, ne pas laisser les chiens ronger des os de ce type de proie, etc.) afin de ne pas froisser les esprits. Pour les Inuit, chaque être vivant possède un esprit. Ne pas respecter cet esprit ne peut amener que des malheurs, ceci explique donc l'utilité des tabous. Les rituels étant très variés, je ne m'amuserai pas à vous en dresser une liste. A vous d'en inventer, pourvu qu'ils soient dans la même lignée que ceux précédemment cités en exemple. Imaginez tout ce qui pourrait froisser l'esprit d'un être, associez-y un rituel de politesse et vous serez à peu près sûr de ne pas vous tromper.

Les esprits jouent un rôle très important dans la vie des Inuits. Ils peuplent leurs rêves et leur vie de tous les jours. Les chamans, qui jouent surtout un rôle de guérisseur et de conseiller, sont là pour rétablir le déséquilibre survenu par le non respect d'un tabou. Ils ont la capacité de rencontrer, de parler avec les esprits et d'interpréter les "malédiction" (toujours causées par un esprit) qui frappent une personne. Pour devenir chaman, il faut subir une longue période de jeûne et d'isolement dans les glaces, jusqu'à ce que l'apprenti chaman entre en contact avec son esprit tutélaire. Cet esprit va ensuite révéler les secrets de l'au-delà au chaman. Plus le chaman aura d'esprits tutélaire, plus il sera puissant. Chaque chaman possède une ceinture, avec des fétiches, qui symbolise sa fonction. Pour s'attirer les bonnes grâces ou pour éloigner les esprits, les Inuits confectionnent des amulettes qu'ils portent en permanence.

LESOTRU

15. — Truffe

250
jaunes
colat

Faire fondre
retirer du feu
jouter les jaunes
cuits morceaux
refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

16. — Truffes

125
glace
d'ame
ou 10

Mouler les a
à réduire en
Travailler dan
pour obtenir un
sucré et la
Pétrir la pâte
pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
pâtes. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

RUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Igloos, igloos, soyez des nôtres

La première journée dans la toundra ne va pas être une balade de santé. La température avoisine les - 30° et, bien qu'ils soient protégés, les personnages subissent tous un malus de -1 à toutes leurs caractéristiques. Les guides passeront la matinée à leur expliquer les rudiments du traineau et l'après-midi à les récupérer lorsque les chiens dévieront de leur route. Avant la tombée de la nuit, ils arriveront quand même jusqu'à un petit village inuit traditionaliste. De deux choses, l'une : soit vous pouvez essayer de faire un peu de roleplaying, en faisant évoluer vos joueurs dans le village.

Ils pourront ainsi découvrir la vie quotidienne des Inuits (les tabous, les esprits) à travers des mises en situation (des Inuits partant à la chasse, un apprenti-chaman qui rentre de sa période d'isolement, etc.). Soit vous n'allez pas plus loin que les igloos et vous passez au tableau suivant.

Les personnages sont reçus dans l'igloo du chef. Ce dernier leur demande, dans un anglais hésitant, pourquoi ils se sont aventurés si loin. Une fois que les personnages se sont expliqués, le chef entre dans une phase de méditation intense, que rien ne pourra déranger. La femme du chef en profite alors pour servir le repas, de la viande de phoque bouillie.

Une fois que les "invités" auront terminé leur repas, le chef, le regard dans le vide, commencera un long monologue : "Il fut un temps où mon peuple était libre, car nous étions en accord avec les esprits. Il suffisait de respecter les tabous et la mère de la mer nous apportait tout le poisson dont nous avions besoin. Il suffisait de respecter les tabous et la mère de la terre nous laissait chasser en paix. Et Tapasum Inua accueillait nos esprits dans le pays céleste, une fois notre temps sur Terre accompli. Il suffisait de respecter les tabous... Puis notre ancien frère blanc est revenu, avec ses certitudes et sa religion. Et les tabous ne furent plus respectés. Les animaux ne furent plus respectés. Et Pinga, notre mère à tous, fut courroucée. Nos esprits tutélaires nous abandonnèrent. Et Tapasum Inua, ne sachant plus reconnaître l'homme de l'animal, ne put nous réincarner. Maintenant, le cycle naturel de la vie est perturbé. Nos chamans ne peuvent plus nous aider à dialoguer avec les esprits, qui nous harcèlent de mille afflictions.

Une fois de plus, un tabou n'a pas été respecté. Voilà pourquoi il y a des épidémies. Voilà pourquoi votre ami a disparu."

Un silence de mort s'installera dans l'igloo. Puis le chef enchaînera : "Trouvez Tapasum Inua, celui qui connaît tous les esprits, celui qui révèle les secrets à nos chamans. Rétablissez l'équilibre, et Tapasum Inua calmera l'esprit courroucé qui détient votre ami". Re-silence. Si les personnages sont très observateurs, ils pourront voir à ce moment précis, le visage de Kinuayak se décomposer. Il semblera terrifié. Et la soirée reprendra un cours normal. Toute la tribu se présente pour voir les "étrangers" et beaucoup d'alcool sera englouti.

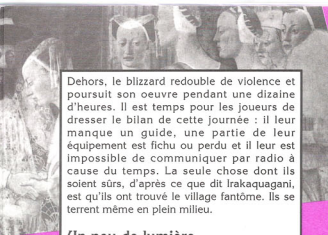
Marche ou crève !

Après avoir soigné leur gueule de bois, les personnages pourront reprendre la route. Tous les Inuits viendront dire un dernier au revoir à l'expédition.

La première journée sera calme, ponctuée çà et là de lointains troupeaux de rennes. Les personnages subissent juste l'effet d'éblouissement provoqué par la réflexion du soleil sur la banquise (-1, même avec des lunettes protectrices). Ils vont également être obligés de construire leur propre igloo, sous l'oeil amusé de leurs guides.

La deuxième journée va confronter les joueurs aux prémisses de la mort blanche. Trois heures après leur départ, ils apercevront un étrange nuage vert-bleu qui passe au-dessus de leur tête à grande vitesse. C'est un nuage toxique. A partir de cet instant, l'attitude Kinuayak change. Il devient visiblement plus anxieux, mais, comme à son habitude, il ne dira rien. Puis un vent glacial soufflera sur la toundra, suivi de près par une tempête de neige : le blizzard passe à l'attaque. La température passe à - 50°, la visibilité est quasiment nulle, se parler devient impossible et les chiens deviennent fous. Ceux qui n'arrivent pas à contrôler leur attelage ont de fortes chances de se retrouver à pied et de se perdre. Faites-leur peur. Isolez-les les uns des autres.

Soudain une accalmie permet de voir un groupe d'habitations. Si les joueurs arrivent à se rassembler (à vous de juger si leurs moyens sont suffisants), ils pourront se réfugier dans ces igloos, visiblement abandonnés. Kinuayak manquera à l'appel.



Dehors, le blizzard redouble de violence et poursuit son oeuvre pendant une dizaine d'heures. Il est temps pour les joueurs de dresser le bilan de cette journée : il leur manque un guide, une partie de leur équipement est fichu ou perdu et il leur est impossible de communiquer par radio à cause du temps. La seule chose dont ils soient sûrs, d'après ce que dit Irakaquagani, est qu'ils ont trouvé le village fantôme. Ils se terrent même en plein milieu.

Un peu de lumière

Mais où est donc Kinuayak ? Bonne question ! Il est parti rejoindre un ami à lui, un chaman qui a pour nom Tapasum Inua. Kinuayak n'est pas n'importe qui. C'est un être magique, un sasquatch pour être plus précis. Il était lié au gestalt d'un dragon blanc, Boris Kartoff, le fils de Vassili Kartoff. A la mort de son dragon, un homme est venu le voir. Il disait s'appeler Tapasum Inua, "le maître du ciel" pour les Inuits. Tapasum Inua a par la suite aidé Kinuayak à surmonter la perte de son ami dragon. Depuis Kinuayak est un ami de Tapasum Inua, comme beaucoup d'êtres magiques "paumés" de la région.

Kinuayak, pour avoir fréquenté de loin Vassili Kartoff, n'est pas dupe. Les délires du guide survivant, avec le ver blanc qui dévore, le nuage bleu toxique, la disparition des Inuits, sont autant de preuves de la main (ou plutôt de la griffe) de Kartoff père. Il s'est alors dit que la seule personne qui pouvait les sauver était Tapasum Inua. Il a profité de la tempête pour s'éclipser et demander l'aide du vieux chaman.

La souillure

Lorsque le blizzard se sera complètement calmé, les joueurs pourront visiter le village. Il n'y a évidemment personne, juste quelques outils, des vêtements et des meubles artisanaux.

Par contre, à quelques kilomètres au nord, des dépouilles congelées de rennes jonchent une sorte de point d'eau. Deux choses semblent bizarres :

- les animaux sont morts foudroyés par une maladie. Un personnage ayant des connaissances en biologie ou en chimie pourra en déduire, avec difficulté, qu'il s'agit d'une intoxication dû à un produit très virulent.

- ce point d'eau, vu la température ambiante, ne devrait pas exister. Il fait en effet trop froid pour que l'eau ne gèle pas. L'eau contient donc un produit chimique qui l'empêche de geler.

Ce point est alimenté par un très fin cours d'eau. Suivre ce cours d'eau conduit aux limites de la banquise. Tout le long du chemin qui mène les joueurs vers la source, les personnages découvriront des dépouilles d'animaux, certaines sont même en état de décomposition avancée. Il semble aussi aux joueurs que plus ils progressent, plus la température s'élève. Au bout d'une dizaine de kilomètres, ils apercevront des volutes de fumée bleue derrière une colline de glace, en bordure de mer. S'ils avancent avec discrétion jusqu'au sommet de la colline, ils assisteront à une scène des plus étranges.

Les volutes de fumée émanant d'une trentaine de fûts métalliques percés qui jonchent la côte sur une centaine de mètres. Des caisses en bois sont également dispersés sur le sol. Trois hommes armés, en combinaison NBC, évoluent dans ce paysage de cataclysme, tandis qu'une dizaine d'Inuits (sans protection) chargent les caisses dans un petit brise-glace battant pavillon américain.

Pour information, les fûts contiennent un produit chimique hautement toxique et les caisses en bois renferment des armes. Sous les combinaisons NBC se cachent Vassili Kartoff et deux miliciens sibériens. Les Inuits sont d'origine sibérienne, Kartoff les a enrôlés de force pour qu'ils transportent les caisses. Le petit brise-glace les a transportés jusqu'à ces lieux. En jouant sur le particularisme inuit, Kartoff a réussi à faire enregistrer le brise-glace à la fois en Russie et aux Etats-Unis. Il peut donc naviguer en toute discrétion, en changeant de pavillon suivant la territorialité des eaux.

Si on l'interroge, Irakaquagani pensera d'abord que les hommes en blanc sont des soldats américains, mais un personnage observateur peut se rendre compte qu'ils manipulent des Kalachnikovs. Par contre, Irakaquagani est certain que les Inuits ne sont pas de la région. Laissez les joueurs observer le manège quelques instants, tout en s'interrogeant sur ce qui se trame, puis faites-leur comprendre qu'ils viennent d'être repérés. En effet, les trois hommes en combinaison NBC courent dans leur

LES TRU

5. — Truffe
250
jaunes
colat

Faire fondre
stirer du feu
outer les jaun
cits morceaux
refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

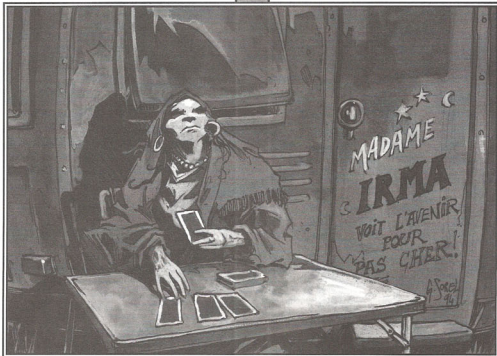
6. — Truffes
125
glace.
d'ama
ou 10

Mouder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la f
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laissez
ais quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



shang yang



direction. Au fur et à mesure qu'ils s'approchent, Vassili se débarrassera de ses vêtements, avant de se transformer en dragon. La chasse peut commencer.

Les chasses du colonel Kartoff

Vassili ne veut pas de témoins. Les Inuits ne sont pas un problème car, intoxiqués, ils ne vivront pas longtemps. Il n'a donc aucun scrupule à se polymorpher, les deux miliciens étant des hommes de confiance. Il va donc pouvoir user de toute sa puissance pour éliminer les joueurs, en commençant par lancer tous ses sorts. Puis il volera pour mieux voir et surprendre ses proies. Il veut les paniquer (il utilisera son pouvoir de Peur). Faites comprendre au dragon du groupe que le salut est dans la fuite, Vassili étant franchement trop fort pour lui. D'ailleurs la première victime de Vassili sera Irakaquagani, ce qui laissera un peu de temps aux joueurs pour s'échapper, les miliciens étant trop lents pour arriver sur le champ de bataille avant cinq bonnes minutes. Vassili volera ensuite au-dessus des joueurs. Au moment où les joueurs se croiront perdus, le blizzard se lèvera sans prévenir.

Les personnages ne pourront pas voir au-delà d'un mètre. Pendant qu'ils entendront, au-dessus de leur tête, les battements d'ailes et les cris de rage de Vassili, trois silhouettes d'Inuits en traîneau émergeront de la tempête. Il s'agit de Kinuayak, accompagné d'un petit barbu souriant et d'un homme d'une cinquantaine d'années. Ils s'efforceront de rassembler les personnages et de les mettre sur leurs traîneaux, avant de s'enfuir à la faveur de la tourmente.

Alchimie on ice

Après un voyage de quelques heures, dans la toundra et le silence le plus complet des trois Inuits, les personnages se retrouveront dans un immense igloo enfoui sous la glace. L'intérieur de l'igloo est une immense salle, remplie de bibelots visiblement récupérés aux quatre coins du monde. Une grande table, couvertes de bocaux et de composantes de sorts, occupe un quart de la pièce.

Le reste du mobilier semble sorti d'une décharge municipale occidentale : d'antiques fours et réfrigérateurs servent de placards, des pneus usés font office de sièges et une antenne parabolique est transformée en évier.

Le propriétaire des lieux, visiblement le sympathique petit Inuit barbu, se présentera alors comme étant Tapasum Inua. Ce qui ne devrait pas laisser les joueurs indifférents. Puis, embarrassé, il balbutiera que c'est plutôt le nom que les Inuits lui ont donné. En fait, ce surnom ne date pas d'hier, mais il l'a fait sien. Il date, raconte-t-il en faisant chauffer du thé, du temps où les esprits vivaient aux côtés des Inuits. Puis Tapasum rectifie aussitôt : "Ils n'étaient pas encore des esprits, ils étaient des êtres magiques. Et la mort s'abattit sur eux et ils commencèrent à disparaître. L'un des plus sages d'entre eux vint à moi, alors que je n'étais qu'un jeune Inuit, et m'apprit les secrets de la magie. Cet être magique me dit aussi que la fin de ses semblables était proche, mais qu'ils seraient toujours là, en nous. Si leur disparition était inéluctable, cet être était également sûr qu'un jour ils reviendraient. Il faudrait quelqu'un pour que les Inuits n'oublient pas qui étaient ces êtres et il me confia cette tâche, en échange de l'immortalité et des secrets de l'alchimie. Une fois que le dernier des êtres magiques se fut éteint, j'ai expliqué à mon peuple que les êtres étaient devenus des esprits. Et mon peuple décida que mon savoir de la magie devait être enseigné, afin d'être toujours en accord avec les esprits. Et j'ai inventé les tabous, pour que les esprits ne quittent jamais les pensées de mon peuple. Mon peuple me donna le nom de Tapasum Inua, afin que je veuille sur leurs esprits. J'ai pris du recul et je me suis retiré du monde des hommes. Le temps a passé, mon peuple a transformé son histoire, a perdu une grosse partie des secrets de l'alchimie, mais les esprits et les tabous ont survécu... c'est déjà ça !"

Tapasum Inua montrera alors ses deux compagnons, Kinuayak et Igujaran, et affirmera qu'ils sont des êtres magiques. Son rôle, maintenant, est de les protéger. Comme sa terre. Il est hors de lui au sujet de la pollution déclenchée par Vassili. Kinuayak profitera de l'occasion pour se mettre à table et révéler aux personnages tout ce qu'il sait sur Vassili, y compris l'endroit où il se cache. Une fois qu'il aura terminé, Tapasum Inua se mettra à rire comme un enfant qui connaît une bonne blague. Il racontera qu'il connaît bien le père de Vassili, Tougounska, pour l'avoir combattu alors qu'il cherchait des composantes de sorts en Sibérie. Le combat dura des heures et les deux belligérants finirent par déclarer un match nul. Par la suite, ils ont même discuté ensemble à

plusieurs reprises. Depuis Tougounska respecte Tapasum et fiche une paix royale aux Inuits. Tapasum pense que Vassili doit être un fou pour venir jusqu'en Alaska. "Mais il n'est pas le seul fou dans la région", lancera Tapasum, en regardant les personnages, "Et vous ? que venez-vous faire dans ce pays ?"

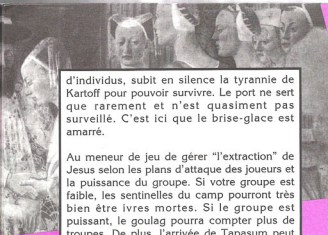
Si les personnages expliquent qui ils sont et le but de leur expédition, Tapasum deviendra excité comme une puce et proposera ses services pour sauver Jesus. Pour convaincre les joueurs qu'ils ont besoin de son aide, il ajoutera d'un air énigmatique : "N'avez vous donc jamais remarqué comme les enfants de Tougounska sont les plus puissants des dragons !". Il chargera Kinuayak de se procurer une embarcation et il se mettra aussitôt à se fabriquer des amulettes. Si les personnages sont intéressés, il leur expliquera les rudiments de la fabrication des amulettes (allié au sort de Bénédiction). En échange, les personnages devront lui expliquer pourquoi les "machines" qu'il possède (les fours et les frigos, entre autres) ne fonctionnent pas. Tapasum adore la technologie, il lui manque juste quelques bases en électricité et en électronique. Personne n'est parfait !

Une fois que Tapasum sera prêt, les personnages pourront prendre le large : direction la Sibérie !

L'archipel du goulag

L'endroit où est retenu Jesus n'est autre qu'un îlot pénitentiaire russe, constamment balayé par la neige et le vent. Située à quelques kilomètres de la côte sibérienne, l'île d'Ourski abrite un petit port, un village d'Inuits sibériens et un goulag. Ce goulag est aujourd'hui vide de tous prisonniers et sert de repaire au colonel Vassili Kartoff, qui en a officiellement la charge. Il entrepose les marchandises illicites, dont il fait le commerce, dans les baraques en bois du goulag, qui fait environ un kilomètre carré de superficie. Des fils barbelés et des miradors sont désormais les seules protections du camp.

Jesus est emprisonné dans une baraque au centre du camp, sous la surveillance directe de Kartoff. Le goulag est gardé par une vingtaine de vétérans de l'Afghanistan ayant servi sous les ordres de l'Afghanistan et qui trempent tous dans les activités de leur chef. Le village inuit, qui compte une trentaine



d'individus, subit en silence la tyrannie de Kartoff pour pouvoir survivre. Le port ne sert que rarement et n'est quasiment pas surveillé. C'est ici que le brise-glace est amarré.

Au meneur de jeu de gérer "l'extraction" de Jesus selon les plans d'attaque des joueurs et la puissance du groupe. Si votre groupe est faible, les sentinelles du camp pourront très bien être ivres mortes. Si le groupe est puissant, le goulag pourra compter plus de troupes. De plus, l'arrivée de Tapasum peut galvaniser les Inuits du village et en faire de précieux alliés.

Si les joueurs arrivent à contacter Linda, elle pourra leur apporter une petite aide logistique. Au meneur de juger, mais si vos joueurs souhaitent utiliser la méthode qui vous paraît la moins fine, n'hésitez pas à leur rendre la tâche plus ardue... Et vice versa !

Si un affrontement direct avec Vassili doit avoir lieu et que vos joueurs ont le dessous, Tapasum peut se charger personnellement de lui. Vassili privilégiera sa forme draconique (avec des attaques aériennes) et Tapasum ses sorts de Crémation (en essayant de rester invisible). Tapasum saisira des poignées d'objets de sa ceinture de chaman et les lancera sur Vassili. Ces objets prendront alors la forme de gigantesques boules de feu, qui feront mouche à chaque fois et finiront, à la longue, par réduire Vassili en brasier. La description du combat doit, de toute façon, être titanesque.

Epilogue

Après avoir dit au revoir à Tapasum, les joueurs rentreront à Anchorage avec Jesus et seront remerciés par Linda, qui les assure de la gratitude de son grand-père. Par ailleurs, une expédition de scientifique sera aussitôt envoyée sur la banquise pour "nettoyer" au mieux les dégâts écologiques. Les autorités américaines, chargées de la protection du littoral, ne pourront alors plus éviter le scandale.

Les joueurs ne se sont peut-être pas fait un ami de Toungouska, par contre ils ont gagné l'amitié de Tapasum. Ce chaman fera un excellent professeur et leur permettra de rapidement s'améliorer dans l'art de l'alchimie.

Ils pourront d'ailleurs venir régulièrement lui rendre visite pour connaître de nouveaux sorts. Ceci peut être le cadre de petites aventures amusantes laissées à votre imagination.

Pas de bol

Le dragon de votre gestalt est blanc ? Pas de problème ! Voici quelques modifications à apporter à ce scénario pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté. Toungouska charge le dragon du groupe d'enquêter sur la disparition d'un jeune serpent à plumes dans la toundra, Quetzalcoatl l'ayant demandé comme une faveur à Toungouska, Vassili étant dans ce cas un dragon blanc rebelle qui agit pour son compte. L'attitude de Tapasum Inua envers les joueurs sera la même.

Les PNJ

Colonel Vassili Kartoff

Père dragon blanc

Description : métis d'Inuit et de Sibérien, Vassili est petit, brun, âgé d'une quarantaine d'années. Ses manières sont brutales et sa voix rauque ne sait prononcer que des ordres. Une balafre, récoltée en Afghanistan, orne sa joue gauche. Ses avant-bras sont décorés de tatouages.

Caractéristiques : Réflexes +4, Force +5, Endurance +4, Perception +3, Volonté +3, Self-control -4.

Combativité : +3

Métiers & Hobbies : Militaire (expert), Survie en milieu polaire (spécialiste), Tatouage (spécialiste), Chant (amateur).
Pouvoirs : Carapace 4, Combativité (au choix) 3, Immunité (froid), Mode d'attaque (griffes) 3, Mode d'attaque (mâchoire) 5, Mode d'attaque (queue) 3, Mode d'attaque (aile) 2, Peur 3, Polymorphie (draconique) 6, Vol 4.

Sorts : Armure & Puissance (tatouage), Combativité & Apaisement (chant).

Talents : tenace et autoritaire.

Défauts : sanguinaire, fier et arrogant.

Équipement : combinaison NBC ou treillis blanc, raquettes et AK-47.

Note : les tatouages lui donnent en plus +2 en Endurance et +2 en Force.

LES TRU

%. — Truffe

250
jaunes
colat

Faire fondre
tirer du feu
fouter les jaun
kits morceaux
refroidir 4
te en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

%. — Truffes

125
glace.
d'ama
ou 10

Monder les a
réduire en
Travailler dan
dur obtenir un
sucré et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
Ais quelques heures et former à la main
bûles. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

TRUFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Kinuayak Jolichamp
Sasquatch, en phase de transformation

Description : métis Inuit-Canadien. Grand, musclé, brun aux yeux noisettes, d'une trentaine d'années. Kinuayak ne parle que quand il ne peut faire autrement. Son visage est grave du matin au soir.

Caractéristiques : Endurance +2, Force +1, Perception +1, Agilité +1, Sociabilité -1.
Combativité : -1

Métiers & Hobbies : Guide (expert), Polyglotte (spécialiste).

Pouvoirs : Immunité (froid), Majoration (endurance) 3, Combativité (négative) 2, Majoration (force) 1.

Pouvoir unique : Escalade.

Talent : discret.

Défauts : muet comme une tombe, voire fuyant.

Équipement : fourrures, fusil de chasse, couteau, amulette (Bénédictio-Camouflage), ceinture (Repos+Vaccin).

Tapasum Inua
Chaman/technomancien inuit très puissant

Description : petit Inuit barbu d'un âge indéfinissable. Il sourit en permanence et lance blague sur blague. Malgré une apparence frêle, il débordé d'énergie. Très curieux de la "civilisation", il devient mystérieux dès qu'on aborde ce qui le concerne.

Caractéristiques : Perception +3, Précision +1, intelligence +3, Agilité +1, Sens des réalités -2.

Combativité : +2

Métiers & Hobbies : Artisanat Inuit (expert), Survie en milieu polaire (Expert).

Pouvoirs : il connaît tous les sorts chamaniques inuits sur le bout des doigts.

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau maximum.

Talents : drôle, malicieux et profondément humain.

Défaut : totalement inconscient du danger.

Équipement : fourrures (Armure + invisibilité), amulette avec un ours en ivoire (Météorologie + Confusion + Couardise) X2, amulette avec une baleine en os (Sédution + Télépathie + Sommeil) X4, une ceinture avec une multitude de petits objets (Crémation + Paralysie + Télékinésie dans chaque objet) et une corne de brume (Combativité + Bénédictio).

Igujaran
Umimgmanguaq* en phase de transformation.

Description : Inuit d'une cinquantaine d'années, habillé traditionnellement. Il est à la fois timide, bavard et pessimiste dès qu'un problème se pose.

Caractéristiques : Précision +2, Intelligence +1, Endurance +1, Self-Control -1.

Combativité : -1

Métiers & Hobbies : Médecin (spécialiste).

Pouvoirs : Sens accru (ouïe) 4, Télépathie 2, Majoration (endurance) 3, Immunité (froid).

Pouvoir unique : *Guérison* : permet à l'être magique (1/jour) de faire baisser la gravité d'une blessure d'autant de niveau que sa phase.

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau +0.

Talent : fidèle.

Défaut : timidité maladive.

Équipement : fourrures (Invisibilité + Armure), couteau de chasse (Puissance + Vitesse), amulette (Bénédictio).

* Issu du monde des esprits inuits, l'umimgmanguaq cherche toujours à servir un chaman. C'est un esprit guérisseur. Son apparence est si horrible (il ressemble à un auroch, sans yeux et avec des antennes), qu'il refuse qu'on le regarde.

Inuits

Description : traditionalistes, ils sont habillés de fourrures et suivent les tabous. Christianisés, ils essayent d'imiter un mode de vie américain. Ils sont tous toujours armés et hospitaliers.

Caractéristiques : Endurance +1, Précision +1.

Combativité : -

Métiers & Hobbies : Chasseur/pêcheur (spécialiste), Navigation (spécialiste);

Talents : résistants au froid, esprit de groupe.

Défauts : alcooliques et superstitieux.

Miliciens sibériens

Description : rudes gaillards en uniformes, la plupart anciens combattants de l'Afghanistan, ils sont volontiers bagarreurs. Pourtant, ils suivent aveuglément les ordres de Vassil.

Caractéristiques : Reflexes +1, Endurance +2, Diplomatie -1.

Combativité : +2

Métiers & Hobbies : Miliciens (expert), Bourrage de gueule à la vodka trafiquée (spécialiste).

Talents : disciplinés et violents.

Défauts : alcooliques et corrompus.

Équipement : AK-47.

hunting

Scénario C-2

Don't open your eyes
you won't like what you see
The blind have been blessed with security.

Nine Inch Nails, Happiness in Slavery.

1- La chasse 2- La recherche.

Les illusions perdues

"Hunting" est un scénario particulièrement ouvert, qui va permettre aux talents d'improvisateur du MJ de s'exprimer. A la base de cette histoire, nous avons trois grands-pères dragons (Quetzalcôatl et Tshuapa d'une part, Athabaska de l'autre), un groupe de technomanciens ambitieux (l'organisation "No Boundaries") et last but not least, la Mc Keenan & Dodge. On connaît déjà l'amitié qui lie le Serpent à Plumes au Dragon Vert. Quetzalcôatl entretient par ailleurs des relations assez ambiguës avec le Dragon Bleu. Depuis quelques temps, les deux grands-pères ont compris qu'ils avaient, malgré tout ce qui les sépare, beaucoup à s'apporter. La No Boundaries (N.B.) est un groupe de technomanciens établi en Suède ; ses membres ont quitté la M&D à cause de divergences d'opinion sévères. Les membres de la N.B. pensent (mais quelles sont leurs preuves ?) que certains dragons n'ont pas ou peu dormi avant 1945. Ils estiment que ces derniers sont totalement différents des autres, à cause notamment de l'expérience qu'ils ont pu accumuler durant ces millénaires de vie clandestine (ils n'expliquent pas, par contre, la quasi-absence d'activités reproductrices pendant tout ce temps). Leurs conclusions sont simples : ces dragons-là méritent de vivre. Mieux, les technomanciens ont tout à gagner à s'allier avec eux : au programme, supprimer les dragons dits "dormeurs" et anéantir l'organisation de Patrick McKeenan. Les dirigeants de la N.B., on le voit, sont particulièrement modestes. Ils considèrent la M&D comme un groupe de pseudo-magiciens bornés et dépourvus d'imagination, qui ne pensent qu'à dépecer des reptiles. Mais,

au lieu de s'attaquer de front à cette puissante organisation et aux dragons "dormeurs", la N.B. préfère les dresser les uns contre les autres et les amener ainsi à se détruire, en procédant par petites touches subtiles. "Hunting" décrit l'échec de l'une de ces tentatives.

Guerre et paix

Ce scénario est jouable avec n'importe quel gestalt, à la seule condition que le dragon du groupe ne soit pas un dragon bleu, ou alors rebelle. Le groupe a déjà eu maille à partir avec des dragons bleus puissants (certains d'entre eux, voire Athabaska himself) et les choses se sont mal terminées. Au MJ et à ses joueurs de voir pourquoi et comment. Cet épisode malencontreux peut remonter à un certain temps, dans une autre partie ; peut-être même les personnages ont-ils oublié l'incident. Ils n'en sont pas moins fichés sur un forum privé du réseau électronique d'Athabaska mis à la disposition de tous les dragons, "The CLAW".

La N.B. est parvenue à s'emparer du fichier les concernant et a décidé de les contacter, sans doute en vertu d'un axiome du style "Tous les ennemis d'Athabaska sont nos amis". Bref, que ce soit par fax, par courrier ou par modem, les personnages sont invités par Elson Taan, le responsable des relations publiques de la N.B., à venir passer un petit week-end à Stockholm, siège de l'organisation. Sont joints à sa demande : des billets d'avion pour tout le groupe, une somme rondelette (à la discrétion du MJ) en monnaie locale et un petit dépliant expliquant ce qu'est la "No Boundaries".

Pour autant que les PJ puissent en juger, y sont les bienvenus tous les êtres magiques, les enfants et les pères dragons et, parmi les patriarches de la famille, "tous ceux qui n'ont pas dormi". La N.B. parle au sujet des dragons "éveillés" de preuves formelles.

A Stockholm, les PJ sont accueillis par Elson, un homme d'une quarantaine d'années au physique impressionnant qui les conduit au volant d'une Saab dernier modèle vers le "repaire" de son organisation : un vaste manoir au charme un peu vieillot, situé à la périphérie de la ville. Ils y sont chaleureusement reçus par Hedjeck Ventberg, le "big boss" de la N.B. et par une dizaine d'autres membres qui semblent vivre ici en permanence. Après les civilités d'usage, Hedjeck explique aux personnages ce qu'il attend d'eux. En version condensée, cela pourrait donner : "Allez trouver Athabaska ; dites-lui qu'en échange de son absolution pour vos erreurs passées, vous êtes prêts à lui livrer une information de première importance. Curieux comme il est, il voudra savoir. Alors vous lâcherez le morceau : "Certains dragons n'ont jamais dormi". Il sera abasourdi. D'abord, il ne vous croira pas, ou ne voudra pas vous croire. Mais le doute va s'insinuer dans son esprit. Il demandera à connaître vos sources : vous resterez très évasifs, mais lui laisserez comprendre que vous tenez le scoop d'un grand-père, sans jamais préciser lequel. Il voudra contacter Quetzalcóatl, parce que vous aurez glissé quelques allusions à son sujet, et aussi parce que, malgré les apparences, c'est certainement son seul ami. Mais le serpent à plumes sera introuvable. Le dragon bleu se tournera alors vers celui qu'il sait lui être le plus proche : Tshuapa, le dragon vert. Ce dernier l'invitera chez lui au Zaïre. Athabaska acceptera l'offre et vous laissera partir car vous ne l'intéresserez plus. A ce moment, votre mission sera terminée. Le reste nous concerne. Vous recevrez chacun un million de dollars dont cent mille maintenant. Le reste sera versé à votre nom sur un compte bloqué en Suisse. Il n'y a aucune raison pour que vous échouiez, nous connaissons le Dragon Bleu". L'explication du suédois est assez longue et aussi complète que possible. Il s'exprime en anglais, en français voire en espagnol à la demande du groupe, et se montre toujours d'une extrême affabilité. Il met un point d'honneur à répondre à toutes les questions que les PJ peuvent lui poser, même et surtout s'il ne dit pas toujours la vérité.

Questions

- Quel est le but ultime de la N.B. ? : "Se débarrasser des dragons trop primitifs (comme Gupta, Jichin et Vermithrax) et réunir les autres dans un symposium

commun (avec les humains qui connaissent leur existence) pour gérer leurs relations au mieux". Explication : primitif = qui a dormi tout le temps.

- Quels sont les relations de la N.B. avec la M&D et les autres technomanciens ? : "La M&D est une organisation néfaste qui doit être supprimée. Les autres technomanciens peuvent rejoindre la N.B. s'ils sont sincères et si rien dans leur passé ne peut laisser présager une trahison future. Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues, y compris parmi les humains qui connaissent l'existence des dragons et des êtres magiques mais ne leur sont pas hostiles".

- Quels dragons la N.B. a-t-elle déjà contactés ? : "Pour l'instant, le Dragon Doré, le Dragon Vert, le Serpent à Plumes et la Wyvern." Ici, Ventberg en "oublie" au moins deux, à savoir le Dragon Féérique et le Dragon Argenté.

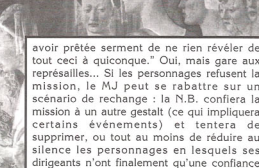
- Quelles sont les relations avec ces dragons ? : "Nous les avons tous rencontrés au moins une fois personnellement. Les relations sont bonnes. Ils savent que notre but à court terme est la suppression de la M&D." Faux : cela ne s'est pas très bien passé avec Ancyte et encore moins bien avec Gwellarion. Mais pour l'heure, aucune action concertée n'a été menée à l'encontre de la N.B.

- Le Dragon Céleste est-il au courant de l'existence de la N.B. ? : "Non." En réalité : bien sûr que si, mais l'organisation ne le sait pas. Elle ignore pratiquement tout du patriarche de la famille, possède quelques vagues notions au sujet des nouveaux-nés... et ça s'arrête là.

- Qui a dormi et qui n'a pas dormi ? : "C'est pour l'instant top secret. Pour les besoins de votre mission, nous pouvons vous dire qu'Athabaska a dormi, ce qui n'est le cas ni du Serpent à Plumes, ni du Dragon Vert". En vérité, c'est également tout ce dont est "sûr" Ventberg et c'est pourquoi son plan est basé sur ces trois dragons.

- Quel est le but de la mission ? : "Amener Athabaska au Zaïre chez Tshuapa. Le reste, encore une fois, ne concerne que nous pour l'instant." But final : dresser les "éveillés" contre ceux qui ont dormi.

- Et si nous refusons ? : "Libre à vous. Nous vous payons le voyage du retour et vous dédommageons pour le temps perdu, après



avoir prêtée serment de ne rien révéler de tout ceci à quiconque." Oui, mais gare aux représailles... Si les personnages refusent la mission, le MJ peut se rabattre sur un scénario de rechange : la N.B. confiera la mission à un autre gestalt (ce qui impliquera certains événements) et tentera de supprimer, ou tout au moins de réduire au silence les personnages en lesquels ses dirigeants n'ont finalement qu'une confiance très modérée.

- D'où tirez-vous tout votre argent ? : "No comment."

Sanctuaire

Il s'agit donc d'aller se jeter dans la gueule du loup car, à n'en pas douter, Athabaska ne sera guère ravi de (re)voir les personnages après le différend qui les a opposés. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour de l'argent...

Arrivés à Los Angeles, les PJ peuvent louer une voiture, prendre le train ou l'autocar pour se rendre à X (une bourgade quelconque de la côte californienne), au coeur de la Silicon Valley, là où se trouve l'antré du Dragon bleu. Son immense villa s'élève au centre d'un parc somptueux planté de séquoias et de chênes multicentenaires et elle est protégée par toutes sortes de systèmes de sécurité. Les personnages, après qu'on leur a demandé de décliner leur identité, doivent poireauter une bonne demi-heure devant la grille d'entrée sous l'oeil placide d'une caméra mobile. Puis, sa majesté Athabaska consent enfin à venir les recevoir : sous sa forme humaine, c'est un grand gabarit à la musculature impressionnante, mais ses petites lunettes à monture d'écaille annulent les effets de son imposante physionomie. Ses mains sont couvertes de cambouis et il vêtu d'une combinaison en jeans maculée de tâches de graisse. Il était manifestement en train de bricoler un nouveau gadget. Fronçant les sourcils, il tend une main grasseuse mais ferme aux personnages : "C'est vous ? J'espère vraiment que vous ne me dérangez pas pour rien. Vous venez peut-être me présenter vos excuses ? Et bien sachez

125
place

La métamorphose

trône au milieu de son vaste salon. Quand ils ont terminé leur exposé, il esquisse un sourire et repose son verre sur un buffet. "Je ne vous crois pas" lâche-t-il simplement. "Tout cela est trop...simple ; ou trop compliqué. J'ai besoin de réfléchir un peu". A cet instant, quatre hommes (des humains) puissamment bâtis arrivent dans le salon. En reposant son verre, le Dragon Bleu a actionné un mécanisme qui a averti ses serviteurs. "Veillez conduire nos hôtes à leurs chambres et veillez à ce qu'ils ne manquent de rien. Messieurs, je me vois dans l'obligation de prendre congé. Je pense que vous pourriez maintenant prendre un peu de repos : votre voyage a dû se révéler particulièrement éprouvant". Les quatre gorilles emmènent les PJ à l'étage, où ils leur assignent des chambres séparées, luxueuses et confortables (frigo, bar, télé par câble, mais pas de matériel de communication, hormis un téléphone de service qui communique avec le rez-de-chaussée). Il serait malvenu d'opposer une quelconque résistance. Pourtant, les personnages sont bel et bien prisonniers ; ils vont s'en rendre compte très vite. Les fenêtres sont bloquées et équipées d'un système d'alarme ultra-sensible. Les portes des chambres (ou, devrions-nous dire, des suites) allouées aux PJ sont verrouillées, tout comme l'est celle qui descend au rez-de-chaussée. Au moindre problème, les hommes d'Athabaska surgissent, éventuellement l'arme au poing. Ils peuvent accéder à tous les désirs des personnages, dans la limite du raisonnable, mais restent parfaitement incorruptibles et refusent de répondre aux questions qu'on leur pose (Où est Athabaska ? Combien de temps allons-nous rester ici ? Pourquoi sommes-nous prisonniers ?, etc.) L'attente se prolonge, interminable. Les PJ restent dans leur cage dorée trois jours (en comptant celui de leur arrivée) et deux nuits. Pendant ce temps, tout ce qu'ils peuvent tenter pour s'échapper échouera d'une manière ou d'une autre. Espérons que le dragon du groupe comprendra que l'opportunité de revêtir sa forme draconique est hautement discutable... D'autant qu'on promet à maintes reprises aux PJ qu'il ne leur sera fait aucun mal et que le Dragon Bleu s'est simplement octroyé une période de réflexion (ce qui est vrai). Au soir du troisième jour, les personnages, qui commencent vraisemblablement à perdre patience, sont "libérés" et conduits dans un salon de conférence situé au deuxième étage du manoir. L'endroit est pourvu de banquettes molletonnées, de rétroprojecteurs,

de téléviseurs et de magnétoscopes dernier cri, ainsi que d'un fatras d'objets technologiques divers que les PJ, à moins d'être des spécialistes de la question, ne parviennent même pas à identifier. Confortablement installé dans un fauteuil de directeur, Athabaska, vêtu d'un ensemble d'explorateur à la Indiana Jones, attend les personnages.

Voyage au bout de la nuit

"Bien. J'espère que vous n'avez pas trouvé le temps trop long. J'ai dû prendre quelques... dispositions. Mes amis, vous allez être contents : nous partons pour l'Afrique. Vous, moi, et mon fidèle Kamel (il désigne un arabe gigantesque, pourvu d'une splendide barbe noire taillée en pointe). Nous serons les hôtes de mon frère Tshuapa. Oui, ne soyez pas surpris : j'ai décidé de tirer cette affaire de dragons réveillés au clair, avec lui. Jusqu'à nouvel ordre, vous êtes mes invités, disons un peu forcés. Si vos dires sont vérifiés, je vous relâcherai sans autre forme de procès. Mais j'ai la nette sensation que les choses ne seront pas aussi simples là-bas. Faites vos valises, nous prenons l'avion ce soir pour Kinshasa, au Zaïre. Kamel se fera un plaisir de vous fournir l'équipement approprié."

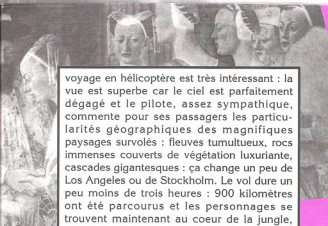
La vérité : Athabaska a tenté de joindre Quetzalcôatl pour en savoir plus sur cette rumeur de dragons réveillés, mais le Serpent à Plumes s'est révélé introuvable. Pourquoi ? Parce que jusqu'à présent, les choses se sont déroulées comme la N.B. l'avait prévu : Elson Taan a prévenu Quetzalcôatl que le Dragon Bleu chercherait à le contacter, pour obtenir la confirmation d'une information obtenue par lui auprès de la Mc Keenan & Dodge. Quetzalcôatl se doute depuis un petit bout de temps que son frère fraye avec les technomanciens, ce qui l'agace au plus haut point, et en interrogeant son répondeur téléphonique à distance, il a compris qu'Athabaska cherchait à le joindre. Elson Taan a également prévu qu'Athabaska essaierait ensuite de joindre Tshuapa, qu'il sait être le plus proche de Quetzalcôatl, et il a conseillé aux deux dragons amis d'inviter leur frère à venir les rejoindre en Afrique, chez Tshuapa, pour éclaircir la situation. Méfiant mais curieux, Athabaska a accepté une offre qu'il croit émaner du Dragon Vert. Il ignore que le Serpent à Plumes est aussi de la partie, puisqu'il n'est pas parvenu à lui parler dernièrement, et il ne peut non plus connaître le rôle qu'ont joué les dirigeants de la N.B.

(dont il a, au mieux, vaguement entendu parler) dans ces tractations. Ce qu'Elson a raconté aux deux frères, c'est que le Dragon Bleu allait tenter de trouver un alibi pour expliquer comment une telle rumeur aurait pu parvenir à ses oreilles, car il ne voudra jamais avouer qu'il est en relation avec Melrose Pendergast de la M&D. Quetzalcôatl et Tshuapa se méfient donc beaucoup d'Athabaska, avant même d'avoir pu l'entendre se justifier. Il est vrai que chacun d'eux a eu des périodes d'éveil avant 1945, mais savoir s'ils seront prêts à l'avouer et à adopter une position commune sur cette question est une autre affaire. Ils n'ont pas non plus prévu que le Dragon Bleu pousse l'audace jusqu'à venir accompagné d'un membre de la M&D. Les PJ vont donc, bien involontairement, mettre les pieds dans un joli noeud de vipères.

Les neiges du Kilimandjaro

Avec le décalage horaire, le groupe composé des PJ, d'Athabaska et de Kamel El Rezif qui, on l'aura deviné, est un émissaire de la Mc Keenan & Dodge, arrive à Kinshasa au milieu de l'après-midi (départ de L.A. la veille au soir). Mais le périple est loin de s'achever ici. Tshuapa a élu domicile au plus profond de la forêt zaïroise. Cette jungle étouffante est ce qui se fait de mieux sur la planète en matière de cachette : de vastes zones en restent totalement inexplorées - même en ce vingtième siècle - et les rumeurs les plus folles (dinosaures, gorilles géants, cités perdues) circulent allégrement sur son compte. Les principales différences avec la forêt amazonienne tiennent à l'absence de voies de communications sérieuses (l'exploitation forestière n'en est qu'à ses balbutiements) et au relief beaucoup plus accidenté. Au rayon des points communs, nous avons un climat particulièrement détestable lors de la saison des pluies et un fleuve gigantesque, le Congo, qui traverse le pays de part en part.

Athabaska ne sait pas précisément où vit son frère le Dragon Vert, mais ce dernier a mis un hélicoptère à sa disposition à Kinshasa. Seulement, l'appareil est prévu pour quatre personnes, cinq à la rigueur, mais pilote compris : le Dragon Bleu a rapidement prévenu qu'il serait accompagné, mais n'est pas entré dans les détails. Il propose donc que les PJ fassent partie du premier voyage et sa suggestion a valeur d'ordre formel. Athabaska, Kamel et les éventuels PJ restants seront de la seconde tournée. Le



voyage en hélicoptère est très intéressant : la vue est superbe car le ciel est parfaitement dégagé et le pilote, assez sympathique, commente pour ses passagers les particularités géographiques des magnifiques paysages survolés : fleuves tumultueux, rocs immenses couverts de végétation luxuriante, cascades gigantesques : ça change un peu de Los Angeles ou de Stockholm. Le vol dure un peu moins de trois heures : 900 kilomètres ont été parcourus et les personnages se trouvent maintenant au cœur de la jungle, près du parc de la Salonga, c'est-à-dire à près d'une heure et demie de vol de Mbandaka, la grande ville la plus proche.

Bientôt, le pilote attire l'attention des personnages : au fond d'une vallée profondément encaissée, quelques habitations émergent de la moiteur touffue qui s'étend à perte de vue ; elles sont à peine visibles. Une minuscule plate-forme accueille l'engin de Tshuapa, qui ne parvient à se poser que grâce à l'habileté diabolique de l'homme qui se trouve aux commandes. Les personnages sont invités à descendre. Une volée de marche les mène de la plate-forme à un petit terre-plein bordé de surprenantes fleurs rouges où les attend un grand noir musclé et torse nu, vêtu d'un seul bermuda. "Salut" dit-il dans un anglais irréprochable. "Je ne sais pas encore qui vous êtes, mais nous allons faire connaissance. Je suppose que vous êtes des amis d'Athabaska. Il arrive ? Parfait. Nous allons pouvoir discuter un peu en attendant et je vais vous faire visiter mon domaine. Je suis Tshuapa." Tandis que le Dragon Vert commence à vanter aux personnages les mérites du barrage hydroélectrique qui lui fournit toute l'énergie nécessaire, l'hélicoptère s'envole pour un nouvel aller-retour et son vombrissement assourdissant effraie un instant une volée d'oiseaux multicolores qui se dispersent à tire-d'aile.

Partie de chasse

Les PJ ne savent pas encore ce qui les attend. Après une visite détaillée du repaire de Tshuapa, celui-ci leur présente les autres habitants des lieux : une poignée de serveurs indigènes, un dénommé Nels Bennett-John (un petit gros vêtu d'une chemise hawaïenne qui se révèle être l'un de ses fils) et un homme assez basané de type hispanique, affichant une quarantaine d'années. Grand, maigre et visiblement mal à l'aise, l'individu tend une main moite aux

personnages. Tshuapa fait les présentations : "Hum. Mon frère : Quetzalcóatl. Vous vous connaissez peut-être déjà." En attendant l'arrivée d'Athabaska, le Dragon Vert explique aux PJ le programme des jours qui vont suivre. On connaît la passion de Tshuapa pour les ramasseurs de mana. Leurs descendants, réduits à l'état de sauriens amorphes, hantent encore la jungle zairoise. Mais l'un d'entre eux, pris d'une sorte de folie meurtrière, décime les rangs de ses frères sans raison apparente. Le Dragon Vert, qui était parvenu au terme d'efforts laborieux à nouer quelques vagues contacts avec ces reptiles, explique qu'il a décidé de supprimer le tueur pour éviter que la race ne s'éteigne définitivement. Une chasse va donc être organisée et tous les invités sont "cordialement" invités à y participer. Ce sera également une excellente occasion de faire connaissance et de dissiper quelques malentendus familiaux ou autres, explique également le Dragon Vert. En clair : il s'agit de crever l'abcès.

Avant la fin de la journée, les PJ s'aperçoivent de la présence de deux autres personnages passablement discrets : Andrew Theops, un sosie presque parfait de Ian Malcom - le mathématicien texan de Jurassic Park - et un certain... Elson Taan (de la N.B.), tout étonné de retrouver les PJ ici. "Apparemment, a-t-il le temps de leur glisser, tout ne s'est pas passé exactement comme prévu. Mais vous m'expliquerez ça plus tard. Je ne vous connais pas. Vous ne m'avez jamais vu." Un peu plus tard, alors que la nuit tombe sur la jungle, l'hélicoptère revient avec Athabaska et Kamel à son bord. Si les PJ assistent aux retrouvailles entre les trois frères, ils peuvent capter les échos de ce qui ressemble fort à un début de dispute. Les grands-pères se calment néanmoins rapidement et, si personne n'a pu entendre ce qu'ils se disaient, nul besoin d'être devin pour prévoir que les prochains jours risquent d'être houleux.

Les étoiles scintillent maintenant dans le ciel paisible. Des chambres meublées à la coloniale, avec moustiquaires et lits à baldaquin, sont assignées aux invités qui prennent leurs repas séparément ou en petits comités dans de charmants salons prévus à cet effet. Les personnages n'ont guère le loisir de discuter avec Tshuapa ou ses hôtes lors de cette première soirée. La chasse commencera dès le lendemain matin : le lever est prévu à 8 heures.

LES TRUFFES

— Truffes
250
jaunes
colat

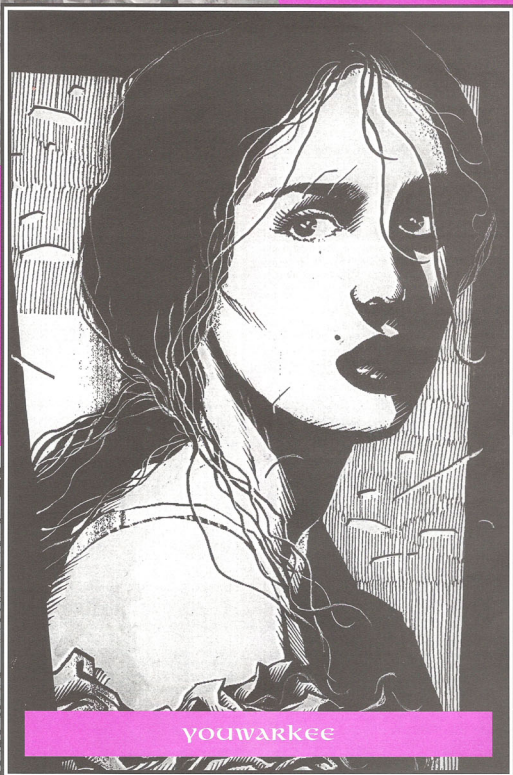
aire fondre
tirer du feu
uter les jaun
its morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ares.

— Truffes
125
glace,
d'anne
ou 10

fonder les a
réduire en
ravailleur da
ur obtenir un
sucré et la

étrier la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
bûles. Les rouler dans le chocolat en po
servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT



youwarkee

ES TRU

— Truffe
250
jaunes
colat

are fondre
er du feu
er les jaun
orceaux
roidir 4
un boulett
colat en
ier blanc

— Truffes
125
glace,
d'ama
ou 10

ender les a
eulire en
ailler dan
obtenir un
re et la

er la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
es. Les rouler dans le chocolat en po
ner dans des godets en papier plissé.

ES ET BONBONS AU CHOCOLAT

Oh day I have one
like things right
I want from
day closer to the
day I want to be
my friend to be
just might be the
I am aware
I'm not worried ab
can't give a fuck
To get through
I must face wi
Each m
To pe
Bre

AND BRING ME DOWN

Crime et châtiement

Le reste du scénario est découpé de la façon suivante : une chronologie des événements "inéluctables" et une présentation détaillée des protagonistes de l'histoire, incluant leur caractère, leurs relations avec les autres (y compris les PJ), leurs secrets, etc. C'est en cela que l'aventure est ouverte : le MJ peut gérer la suite du scénario comme il l'entend ; de sa vision des choses et des réactions des personnages dépendra peut-être en partie l'issue de cette "partie de chasse" : réconciliation forcée, bain de sang ou, plus probablement, quelque chose entre les deux.

La mort, sa vie, son oeuvre

Chronologie des événements à peu près inévitables.

- Jour 1 : départ pour la chasse. Tout l'équipement nécessaire à ce genre d'expédition (jumelles, rations de survie, matériel de communication), y compris l'armement (fusils à lunettes), est fourni. Deux groupes, imposés par Tshupa, sont formés. Dans celui des PJ, on retrouve le Dragon Vert, son fils, le nouveau né et Kamel (très mal à l'aise). Dans l'autre groupe, Quetzalcóatl et Athabaska vont certainement discuter, et le Serpent à Plumes va commencer à y voir plus clair dans le jeu de la N.B. Il n'avouera rien au Dragon Bleu. Au crépuscule, les deux groupes font jonction dans un village d'indigènes amis de Tshupa où tout le monde passe la nuit.

- Jour 2 : au matin, Kamel accuse Elson d'avoir essayé de lui trancher la gorge. Le suédois nie farouchement. Y aura-t-il eu des témoins ? Nouveaux groupes : les PJ repartent en compagnie de Quetzalcóatl, d'Elson et du nouveau-né. Un peu avant midi, ce dernier est chargé par un saurien en furie. Le Serpent à Plumes ne lève pas le petit doigt. Pour Andrew, dont on retrouvera le cadavre déchiqueté un peu plus loin, la chasse s'arrête ici. Plus tard, le reptile refait une apparition survoltée et le groupe est forcé de se séparer. Au moment des retrouvailles, Elson manque à l'appel. Il a décidé de tenter de retrouver Kamel pour l'abattre. Quetzalcóatl continue son enquête : si les PJ éclairent sa lanterne et sympathisent avec lui, il leur avouera ne s'être endormi que très tard, après la chute des empires amérindiens...

Le soir, les deux groupes se retrouvent. Athabaska a tué un saurien par erreur : ce n'était pas le bon. Tshupa est furieux contre lui. Uniquement pour ça ? Kamel El Rézif est porté disparu. Elson refait son apparition tard dans la soirée, assez choqué. Qu'a-t-il vu ? Impossible de le savoir. A-t-il assassiné l'émissaire de la M&D ? Il ne répond plus aux questions de façon très cohérente.

- Jour 3 : plus de séparation aujourd'hui, a décidé Tshupa. Il semble que les trois frères aient fait le point pendant la nuit ; leurs relations sont beaucoup plus amicales et détendues que la veille (c'est surtout frappant entre Athabaska et Quetzalcóatl). La chasse culmine avec la défaite du saurien "psychopathe", abattu conjointement par les Dragons Vert et Bleu. Par la suite, Quetzalcóatl tire (accidentellement ?) sur Elson Taan, qui s'en sort miraculeusement avec quelques égratignures. Retour au camp de Tshupa dans la soirée. A priori, on peut penser que le plan de la N.B. est un échec complet. Cependant, un incident va émailler la fin du séjour. L'hélicoptère qui devait ramener Quetzalcóatl et les PJ vers Kinshasa est finalement réservé par Elson Taan et Athabaska (qui ont certainement beaucoup de choses à se dire...). L'appareil décolle, parcourt quelques centaines de mètres... et explose en plein vol. Le pilote et l'émissaire de la N.B. sont tués sur le coup. Sous le choc de l'explosion, Athabaska adopte spontanément sa forme draconique (très impressionnant : dix-neuf tonnes de muscles bleutés en action), ce qui lui sauve probablement la vie. Nul ne s'explique l'incident. Si c'en est un.

Ressort dramatique

Le MJ ne doit pas perdre de vue que ces événements ne sont donnés qu'à titre indicatif, c'est-à-dire qu'ils n'auront véritablement lieu que dans la mesure où les actions des personnages n'auront pas d'influence particulière sur les protagonistes de l'aventure.

On remarquera que beaucoup de points sont laissés dans l'ombre : que se sont dit les trois frères au cours de la dernière nuit ? Qu'est-il arrivé à Elson dans la jungle ? Qui a essayé de tuer Athabaska ? On ne le sait pas, et c'est sans doute mieux comme ça. Rien de pire qu'un scénario où tout est expliqué et décortiqué à la fin, surtout dans un jeu comme *Scales* qui est entre autre basé sur l'intrigue et la manipulation. Il est impossible

de tout savoir, et c'est une fois encore le MJ qui décidera de révéler ou non certaines informations à ses joueurs. En fait, la seule chose qui soit réellement certaine, et que les personnages devraient comprendre, c'est que certains dragons n'ont pas dormi tout le temps avant Hiroshima. Tshuapa et Quetzalcóatl font partie de cette catégorie. Pourquoi ? Comment ? C'est une autre histoire.

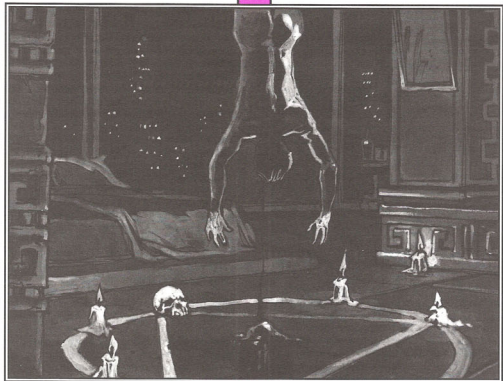
Guignol's Band

- Athabaska : il ne sait que penser de l'information révélée par les PJ et ne possède aucune certitude absolue sur ses deux frères. Il est toutefois enclin à penser que Quetzalcóatl n'a pas dormi ; certaines rumeurs circulent à ce sujet sur le Réseau qu'il contrôle et, d'autre part, il trouve que le Serpent à Plumes fait preuve d'une connaissance de la magie trop étendue pour qu'il n'y ait pas anguille sous roche.

Toutefois, il n'ira pas jusqu'à lui poser la question de but en blanc, du moins pas au cours des deux premiers jours.

Au sujet de Tshuapa, le Dragon Bleu n'a pas de conviction précise : a priori, il a dormi, mais sa solidarité avec son frère (il s'agit tout de même de l'amitié la plus solide de la famille) risque de brouiller les pistes. Athabaska connaît la No Boundaries de nom, mais ignore tout de ses véritables activités, de ses buts cachés et de son rôle dans cette affaire. Il se méfie énormément d'Elson Taan, tout comme il craint le nouveau-né qu'il a tout de suite repéré. Plus encore que ses frères, le Dragon Bleu déteste les interventions du Dragon Céleste, et s'il ne fait pas tout pour lui être ouvertement désagréable, il ne manifeste aucune sympathie à l'égard d'Andrew Theops. Athabaska a amené Kamel El Rézif de la M&D en partie par pure bravade, mais aussi pour le présenter à Quetzalcóatl et tenter de persuader ce dernier que les intérêts des technomanciens ne sont pas forcément opposés aux leurs. Il se doute que ce ne sera pas une partie de plaisir.

Il est venu accompagné des PJ car il pense qu'ils sont liés d'une manière ou d'une autre avec le Serpent à Plumes et que leur présence déclenchera quelque chose chez ce dernier.



ES TRU

— Truffe
250
jaunes
colat

me fondre
du feu
les jaun
morceaux
moldir 4
boulette
mat en
blanc

— Truffes
125
glace,
d'ama
ou 10

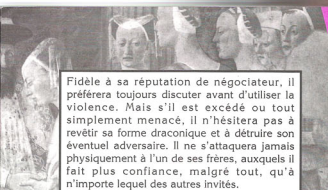
nder les a
uire en
miller dan
sténir un
re et la

ntir la pâte pour la rendre lisse. Laisse
quelques heures et former à la main
e. Les rouler dans le chocolat en po
dans des godets en papier plissé.

FFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

in day I have you
the things right
I wake from
day cover in the
any might be the
Just now
I'm not worried ab
Don't give a fuck
To get through
I must take wit
Each n
To pe
bre

NO BRING ME DOWN



Fidèle à sa réputation de négociateur, il préférera toujours discuter avant d'utiliser la violence. Mais s'il est excédé ou tout simplement menacé, il n'hésitera pas à revêtir sa forme draconique et à détruire son éventuel adversaire. Il ne s'attaquera jamais physiquement à l'un de ses frères, auxquels il fait plus confiance, malgré tout, qu'à n'importe lequel des autres invités.

- Tshuapa : il a discuté longuement avec Elson Taan de la N.B. et c'est ensemble qu'ils ont mis sur pied cette petite rencontre. Contrairement au Suédois, le Dragon Vert espère sincèrement que les choses vont s'arranger. D'ailleurs, il estime que la mascarade n'a que trop duré et il compte dire la vérité à Athabaska, à savoir qu'en effet, ni lui ni Quetzalcóatl n'ont dormi tout le temps avant 1945, loin s'en faut. Il refusera de diffuser des informations du même type sur ses autres frères en leur absence : déjà que Quetzalcóatl n'est pas vraiment d'accord pour divulguer ce secret... Quoi qu'il arrive, son amitié pour le Serpent à Plumes sera toujours la plus forte, les deux grands-pères ayant trop de choses en commun pour se disputer vraiment sérieusement malgré leurs divergences d'opinion. Tshuapa n'a qu'une confiance relative en Elson Taan ; il ne connaît pas plus qu'un autre les véritables motivations des membres de la No Boundaries, mais il se doute bien qu'ils ne sont pas uniquement intéressés par une réconciliation générale de tous les dragons. Il sait, par exemple, que la N.B. n'a aucune sympathie pour Gupta ou Vermithrax (ce qui n'est pas forcément pour lui déplaire) ; il n'oublie pas, cependant, que la N.B. est issue de la M&D, même si elle prétend vouloir annihiler cette dernière. Tshuapa est très "ennuyé" par la présence du nouveau-né, qui lui a été imposé par son père, et il ne verrait pas un accident d'un mauvais œil. Il a appris par Elson Taan le rôle que jouaient les PJ dans sa petite machination : des appâts. Néanmoins, s'ils ont la chance de lui plaire, il ira jusqu'à les prendre en sympathie et manifestera beaucoup de curiosité, notamment à l'égard des êtres magiques qu'il apprécie généralement beaucoup. Le fait qu'Athabaska soit venu accompagné d'un membre de la M&D l'amuse plus qu'autre chose : il trouve que c'est là une provocation bien futile et ne donne pas beaucoup de temps à vivre au malheureux El Rêfiz...

- Quetzalcóatl : sa position à l'égard des PJ sera à peu de choses près calquée sur celle de Tshuapa. Pour le reste... Le Serpent à

Plumes est déçu par l'attitude d'Athabaska. Ce que lui a dit Elson Taan, quand il a organisé la rencontre, c'est que le Dragon Bleu tenait ses informations de la M&D elle-même. Quetzalcóatl se demande comment les technomanciens ont pu savoir que certains dragons sont restés éveillés un certain temps et il est indigné que son frère ait recouru à de tels informateurs. Il trouve Athabaska un peu colutôt de venir demander la confirmation d'un scoop obtenu auprès des technomanciens. En fait, il va rapidement apprendre que ce sont les PJ (et non la M&D) qui ont lâché le morceau devant Athabaska et il est probable que, désireux d'en savoir plus, il discute avec les personnages pour comprendre pourquoi Elson lui a menti (c'est l'une des failles du plan de la N.B., qui ne pouvait pas non plus prévoir que le Dragon Bleu viendrait accompagné des PJ). Toujours est-il qu'au début de la chasse, le Serpent à Plumes n'est pas du tout "chaud", au contraire de Tshuapa, pour "avouer" à Athabaska qu'il est resté éveillé assez longtemps avant 1945.

Quetzalcóatl méprise Andrew Theops le nouveau-né, et semble prendre plaisir à lui faire peur chaque fois que possible. S'il ne le supprime pas immédiatement, c'est uniquement par respect pour Tshuapa qui lui a demandé de ne pas envenimer les choses. On peut dire pratiquement la même chose à propos de ses relations avec Kamel de la M&D : le Serpent à Plumes ne s'abaissera jamais à discuter avec lui et les placera volontiers dans des situations difficiles. Pour lui, sans grande ambiguïté, un bon technomancien est un technomancien mort et c'est uniquement parce qu'il ne voit pas Elson Taan comme un véritable technomancien qu'il n'adopte pas la même attitude à son égard. Il parle même volontiers avec lui ; pourtant, au fil des jours, sa suspicion a son égard prend des proportions inquiétantes : il est le premier à se rendre véritablement compte que le Suédois essaie de les dresser, lui et Tshuapa, contre leur frère le Dragon Bleu.

- Elson Taan, chargé des relations publiques à la "No Boundaries".

Voici comment le Suédois a procédé : il a d'abord contacté Tshuapa, lui expliquant qu'il désirait organiser une rencontre entre lui et ses deux frères pour dissiper certains malentendus au sujet d'une histoire de "réveil" ; il a prétendu que le Dragon Bleu tenait l'info de la M&D dont il a avoué s'être

LES TRU

5. - Truffe

250
jaunes
colat

Faire fondre
tirer du feu
puter les jaun
cits morceaux
refroidir 4
ce en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. - Truffes

125
glace,
d'ama
ou 10

Mouder les a
réduire en a
Travailler dan
pour obtenir u
sucre et la

Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laissez
quelques heures et former à la main
bûles. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

désolidarisé pour divergences d'opinion graves. Il a convaincu le Dragon Vert en le prenant un peu par les sentiments, mais il faut dire que Tshuapa était plus que consentant dès le départ. Dans le cas contraire, Elson aurait eu beaucoup plus de mal. Il a ensuite contacté Quetzalcóatl auquel il a servi en gros la même histoire : plus "chatoilleux" sur les questions de principes, le Serpent à Plumes n'a pas hésité à quitter son fief d'Amazonie pour rejoindre Tshuapa au Zaïre et essayer de le persuader de nier les informations données par la M&D à Athabaska. Grâce à son répondeur interrogé à distance, il a pu se rendre comptes qu'Elson Taan ne lui avait pas menti. Il ne restait plus dès lors au Suédois qu'à contacter les PJ de la façon que l'on sait... La seule chose que Taan n'avait pas prévu, c'est que le Dragon Bleu viendrait accompagné non seulement d'un membre de la M&D mais en plus des PJ : dès lors, il a compris que toute discussion entre ces derniers et Tshuapa ou Quetzalcóatl laverait la M&D de tous soupçons (une fois n'est pas coutume) et reporterait les regards vers la NB... Durant ces trois jours, Elson va donc essayer, aussi discrètement que possible, de faire en sorte que les PJ ne restent pas seuls avec l'un des deux grands-pères précités. D'autre part, le Suédois connaît parfaitement Kamel El Rézif et il guette la première occasion pour le supprimer, même si les deux hommes ont feint dès le début de ne pas se connaître. Enfin, Elson ignore superbement le nouveau-né et les PJ : rappelons qu'il ne les "connaît pas".

- Kamel El Rézif de la Mc Keenan & Dodge.

Embarqué quasiment de force dans cette équipée par Athabaska qui lui a plusieurs fois sauvé la vie en d'autres occasions, raison pour laquelle il ne peut rien lui refuser aujourd'hui, l'arabe a reconnu immédiatement Elson mais comme il n'est pas au courant des relations entre la N.B. et les trois frères, il ne peut porter aucune accusation directe contre l'ex-technomancien. Il ne va rien tenter contre lui. Il restera aussi souvent que possible sous la protection du Dragon Bleu. Il n'est pas du tout en position de force, d'autant que la M&D commence à lui reprocher ses relations un peu trop "intimes" (sans allusions) avec Athabaska.

- Andrew Theops, nouveau-né : le bouffon du groupe. Ses soupçons se portent sur tout le monde, mais il est incapable d'agir

efficacement : il est d'une série fort ancienne (dans les 20...) et ne sait pas faire grand-chose à part débiter des pans indigestes de "Jurassic Park - le film" à longueur de temps. Il est encore en vie parce que personne ne veut prendre la responsabilité de le supprimer. Au début.

En l'envoyant il y a plusieurs semaines chez Tshuapa, le Dragon Céleste voulait mettre la patience et la soumission de son rejeton à l'épreuve. Il avait agi un peu sur un coup de tête, persuadé pour on ne sait quelle raison que le Dragon Vert trahissait quelque chose. Mais il se désintéresse depuis de la question et a presque oublié l'existence d'Andrew. Cela n'empêche pas ce dernier de se croire investi d'une mission divine : faire échouer le complot. Lequel ? Who cares ?

- Nels Bennett-John : tout comme les PJ, il est difficile de prévoir son rôle dans cette histoire. C'est l'élément "imprévisible du scénario" et le MJ peut en faire à peu près ce qu'il veut. Quel genre de fils est-il pour Tshuapa ? Soumis ? Rebelle ? Hypocrite ? Espion ? Allez savoir...

Caractéristiques

Il va de soi qu'aucune caractéristique n'est fournie pour les trois grands-pères dragons : ils sont tellement puissants qu'ils réduiraient les personnages en cendres avant que ces derniers n'aient pu lever le petit doigt. S'ils veulent tenter l'expérience, libre à eux...

Elson Taan

Description : grand, musclé, charismatique, brun; la quarantaine bien tassée.

Caractéristiques : Réflexes +1, Endurance +2, Force +3, Précision +2.

Combativité : +1

Métiers et Hobbies : Scientifique (expert), Chasseur (averti).

Compétences : toutes les compétences alchimiques au niveau +1.

Talents : bon manipulateur, beaucoup de sang-froid.

Défaut : trop de confiance en soi.

Équipement : un nécessaire d'explorateur / scientifique, un pistolet d'alarme, un appareil photo et un dictaphone. Les sorts d'Elson Taan sont laissés à la discrétion du MJ, mais il est de toute façon douteux qu'il puisse (ou veuille) s'en servir.

Kamel El Rézif

Description : race arabe, 1,90m, une trentaine d'années, barbe noire taillée en pointe. Un visage assez fermé, un individu passablement discret, sans doute à dessein dans la présente aventure.

Caractéristiques : Force +1, Réflexes +2, Coordination +2, Agilité +3

Combativité : +1

Métiers et hobbies : Tueur à gages (expert), Informaticien (amateur).

Talents : sait se faire oublier, fin psychologue, observateur.

Défauts : au contraire d'Elson, il manque de confiance en lui. Il n'est pas très courageux.

Équipement : il ne se sépare jamais de son couteau de survie. Il possède également un téléphone cellulaire qui lui permet de joindre la M&D d'un peu partout... aux USA. La liaison est très difficile du Zaïre et il est obligé d'hurler dans le combiné.

Andrew Theops

Description : un grand échalas à lunettes au regard inexpressif (Jeff Goldblum de Jurassic Park, en pire).

Caractéristiques : Force +3, Endurance +3, Esprit d'initiative -1, Volonté +2, Réflexes -1.

Combativité : -1

Métier : Mercenaire (qualifié), Scientifique (amateur)

Talents : drôle (?)

Défauts : Naïf, déjanté.

Équipement : Tshuapa lui fournit tout ce dont il est censé avoir besoin (sur ordre implicite du Dragon Céleste) mais dans la pratique, il prend plaisir à lui refiler du matériel en mauvais état de fonctionnement: talkie-walkie avec piles fondues, fusil enrayé, etc.

Les Sauriens

On connaît l'histoire : après que leurs 13 frères se furent endormis avec leur mère, les dragons collecteurs de mana s'éparpillèrent à la surface du monde, se reproduisirent avec des dinosaures et perdirent leur forme originelle. Aujourd'hui, il ne reste que quelques spécimens de ces monstres et ceux qui hantent la forêt zaïroise sont particulièrement dégénérés. Il faut s'imaginer une sorte de crocodile géant, pourvu d'une gueule monstrueuse et plus haut sur pattes, beaucoup plus rapide qu'on ne pourrait le penser, mais généralement assez pacifique sauf lorsqu'il se sent menacé (ce qui sera le cas dans cette aventure). Il est recommandé d'augmenter un peu les caractéristiques du saurien "tueur" qui est devenu berserk ; ce reptile coriace donnera sans doute quelques sueurs froides aux joueurs, d'autant que les grands-pères répugnent à les attaquer.

Modes d'attaque (griffes, mâchoire, queue) 3, pouvoirs : au choix mais à un niveau faible.

Insps : Partie de Chasse (Enkil Bilal) et Congo (Michael Crichton).

LES TRU

5. — Truffe

250
jaunes
colat

faire fondre
tirer du feu
puter les jaun
its morceaux
refroidir 4
e en boulett
chocolat en
papier blanc
ures.

5. — Truffes

125
glace.
d'ame
ou 10

Mouder les a
réduire en
Travailler dan
ur obtenir un
sucre et la
Pétrir la pâte pour la rendre lisse. Laisser
quelques heures et former à la main
ules. Les rouler dans le chocolat en po
Servir dans des godets en papier plissé.

UFFES ET BONBONS AU CHOCOLAT

LES TR

— Truf

2
jaun
coll

ne fondre
mer du fe
over les ja
s morceaux
refroidir
en boulett
chocolat e
papier bla
nt.

— Truf

glac
d'a
ou

nder les
réduire en
railler d
obtenir
re et la
oir la p
quelque
m. Les
nir dans

AIDE DE JEU

Dragon Brun

TABLE DE REACTION

Id10	Résultat
- de 0	Trahison
0-12	Aide refusée
13-20	Aide accordée
21 et +	Aide accordée au-delà des espérances

Trahison: L'aide refusée et le demandeur est tué et dévoré (si l'aide a été demandée au grand-père). Dans les autres cas, le personnage est le plus souvent tué, quelquefois dévoré (les dragons bruns cannibales sont relativement communs).

Aide refusée: L'aide est refusée sans aucune explication. Le demandeur peut être tué ou blessé s'il s'attarde un peu trop ou demande des explications.

Aide accordée: Les dragons bruns aideront les joueurs avec ferveur et puissance (au mieux de leurs possibilités).

Aide accordée au-delà des espérances: Les dragons bruns rendront aux joueurs le service demandé et iront même jusqu'à proposer une aide plus importante.

MODIFICATEURS

Quel est le service demandé ?

Service demandé à un enfant dragon.....	+1
Service demandé à un parent dragon.....	-1
Service demandé au grand-père.....	-5
Service matériel (argent).....	-5
Service matériel (armement).....	-3
Service matériel (Biens illicites: drogue, produits chimiques ou radioactifs).....	-8
Service matériel (intervention armée).....	-1
Service matériel (protection).....	+1
Service matériel (assassinat).....	+1
Renseignements (communs).....	+1
Renseignements (indiscrets).....	-1
Renseignements (classés TOP SECRET).....	-4

Quel est l'intérêt de l'organisation contactée ?

Aucun.....	-3
Aide future inutile.....	-2
Aide future souhaitable.....	-1
Informations générales.....	+1
Informations secrètes.....	+3

Autres modificateurs

Par service refusé.....	-8
Par service rendu avant la demande d'aide.....	+3
Dernière demande il y a moins d'un mois.....	-4
Dernière demande il y a moins de six mois.....	-2
Dernière demande il y a moins d'un an.....	-1
Non respect des coutumes ou de la bienséance.....	-3
Offrande (être humain, pour le grand-père).....	+2

Individu à qui on demande un service

Demandeur	Dragon brun
-----------	-------------

Dragon argenté.....	-3
Dragon argenté rebelle.....	-4
Dragon asiatique.....	-2
Dragon asiatique rebelle.....	-3
Dragon blanc.....	-1
Dragon blanc rebelle.....	-2
Dragon bleu.....	-3
Dragon bleu rebelle.....	-3
Dragon brun.....	+2
Dragon brun rebelle.....	-3
Dragon doré.....	-2
Dragon doré rebelle.....	-4
Dragon féérique.....	-1
Dragon féérique rebelle.....	-3
Dragon noir.....	-2
Dragon noir rebelle.....	-2
Dragon rouge.....	-
Dragon rouge rebelle.....	-1
Dragon vert.....	+1
Dragon vert rebelle.....	-1
Hydre.....	-1
Hydre rebelle.....	-1
Serpent de mer.....	-
Serpent de mer rebelle.....	-1
Wyvern.....	-1
Wyvern rebelle.....	-2
Dragon céleste.....	-
Nouveau né.....	-3
McKeenan & Dodge.....	-3
Technomancien isolé.....	-3
Etre magique.....	-3



Description

Nationalité _____
Age _____
Taille _____
Poids _____
Signes particuliers _____
Type de créature _____
Phase ou génération _____

Caractéristiques

Nom	Valeur
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Pouvoirs innés

Nom	Niveau
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Pouvoirs magiques

Nom	Masque	Niveau
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Métiers

Nom	Niveau
_____	_____
_____	_____

Combat

Mode d'attaque	Puissance	Bonus
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Combativité _____

Hobbies

Nom	Niveau
_____	_____
_____	_____
_____	_____

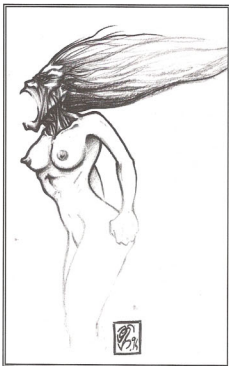
Equipement

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Connaissances

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

BANSHEE



Lucien Mongin

Race: Banshee en phase de la transformation.

Description: A 42 ans, Lucien est un employé de mairie exemplaire. Il fait de nombreux petits travaux, mais sa spécialité reste tout de même la mise en terre des défunts. Ce n'est pas qu'il aime la mort mais plutôt qu'il préfère la quiétude du cimetière municipal au brouhaha du reste de la ville. Sa passion pour les papillons n'est pas une attitude particulièrement sadique puisqu'il répugne totalement à les capturer pour les placer ensuite dans des boîtes. Il passe donc le plus clair de son temps libre à les observer derrière ses lunettes noires (obligatoires à cause de son allergie).

Caractéristiques: Force+1, Perception+2.

Combativité: Non déterminée.

Métiers et Hobbies: Employé municipal (expert), Collectionneur de papillons (spécialiste).

Talents: Serviable, Courageux lorsqu'il s'agit de travailler tôt le matin ou tard le soir.

Défauts: Timide, légèrement agoraphobe.

Équipement: Costume de ville, bleu de travail, outils de terrassement.

Pays d'origine: Irlande et, selon quelques sources, région montagneuse d'Ecosse.

Autre appellation: Son hurlement est appelé le Keening.

Description: C'est une sorte de femme décharnée, semi-corporelle qui pousse d'immenses hurlements afin d'annoncer la mort de quelqu'un.

Caractère: Calme lorsqu'elle ne crie pas. Surexcitée et bruyante lorsque la mort est proche.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Divination 1.

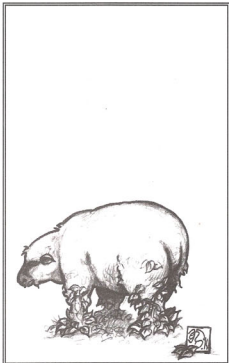
Phase de la connaissance: Divination 2, Sens accru (ouïe) 1.

Phase du voyage: Divination 3, Sens accru (ouïe) 2, Chance.

Phase de la transformation: Divination 4, Sens accru (ouïe) 3, Chance, Allergie (lumière du jour) 1, Camouflage (nuit) 1.

Pouvoir unique (Keening): Dès la phase de la connaissance, la banshee peut hurler en direction d'un personnage choisi. Ce dernier subira un malus de 1 colonne à toute action ayant trait à sa survie pendant trente secondes. À la phase du voyage, le malus devient 2 colonnes et la durée une minute. À la phase de la transformation, le malus devient 3 colonnes et la durée deux minutes.

BAROMETZ



Pays d'origine: Tartarie (et Chine).

Autres appellations: Polypodium Barometz, Polypode chinois.

Description: Cette créature à moitié végétale est une sorte d'agneau qui pousse comme une plante. Ses pattes sont ancrées sur le sol et il ne peut en aucun cas se déplacer. Sa sève est un jus rouge et nourrissant dont les créatures carnivores se délectent.

Caractère: Timide, peureux, réservé.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Sens accru (sonar) 1.

Phase de la connaissance: Sens accru (sonar) 2, Immunité (froid).

Phase du voyage: Sens accru (sonar) 3, Immunité (froid), Camouflage (forêt) 1.

Phase de la transformation: Sens accru (sonar) 4, Immunité (froid), Camouflage (forêt) 2, Allergie (feu) 1, Invisibilité 1.

Pouvoir unique (Jus nutritif): A partir de la phase du voyage un décilitre du sang d'un barometz permet de nourrir un être humain adulte. Ce dernier ne ressent aucune faim et aucun besoin d'absorber de l'eau pendant les 24 heures suivantes. A la phase de la transformation, la durée de la sustentation est de 48 heures. Un tel jus ne peut servir à nourrir un autre Barometz (ou l'utilisateur du pouvoir lui-même).

Derek Mattors

Race: Barometz en phase de la transformation.

Description: Derek a 37 ans et a passé les dix dernières années de sa vie en Afrique noire. Il y soigne les populations locales et tente de lier la médecine traditionnelle africaine avec la haute technologie du laboratoire de recherche de Boston dont il fait partie. Il tente aussi de calmer les haines ethniques ou territoriales. Même si l'on ne sait pas très bien s'il a déjà réussi à éviter des massacres, nul ne doute qu'il donne tout ce qu'il a pour faire triompher la paix.

Caractéristiques: Volonté+1, Self-control+1, Perception+1.

Combativité: -1.

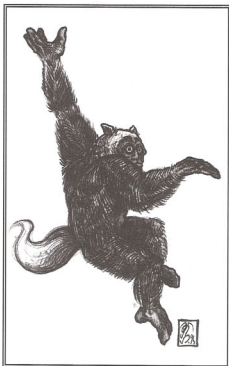
Métiers et Hobbies: Médecin (expert), Botaniste (débutant).

Talents: Serviable, totalement dévoué à la cause (celle de la survie des populations indigènes africaines).

Défauts: Légèrement monomaniaque, totalement non violent.

Equipement: Tenue de brousse, trousse de premiers soins.

hsiao



Pays d'origine: Chine.

Autres appellations: -

Description: Cette créature simiesque possède une queue touffue, de petites plumes et une tête munie d'yeux énormes. Elle vit le plus souvent dans de grands arbres en bordure des champs cultivés. Elle apparaît le plus souvent avant une grande sécheresse.

Caractère: Malveillant, égoïste.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Chance.

Phase de la connaissance: Chance, Malchance.

Phase du voyage: Chance, Malchance, Sens accru (vue) 1.

Phase de la transformation: Chance, Malchance, Sens accru (vue) 2, Camouflage (forêt) 1.

Pouvoir unique (Assèchement): A partir de la phase du voyage, le hsiao peut empêcher toute chute de pluie pendant un laps de temps choisi par lui-même. Ce pouvoir possède une aire d'effet équivalente à un rayon de 100 mètres autour du hsiao. La zone asséchée se déplace en même temps que la créature. A partir de la phase de la transformation le rayon s'étend jusqu'à 500 mètres.

Yu Wang

Race: Hsiao en phase de la transformation.

Description: Yu Wang est un paysan chinois aux pouvoirs étranges. Il utilise en effet son pouvoir d'assèchement pour faire se développer ses cultures ou faire dépérir celles de ses plus proches voisins. Il n'est pas vraiment aimé de ses concitoyens bien qu'il soit tout de même le maire de son village. De nombreux paysans très peu éduqués pensent qu'il est magicien et qu'ils ne peuvent rien faire pour déjouer ses plans.

Caractéristiques: Esprit d'analyse+2, Charisme+2, Endurance-1.

Combativité: Non déterminée.

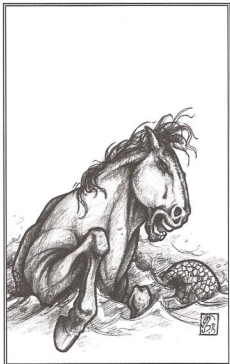
Métiers et Hobbies: Maire (expert), Fermier (expert).

Talent: Calculateur.

Défauts: Ne possède aucune passion, totalement sans coeur, avare, égoïste.

Équipement: Costume de fermier.

ICHTHYOCENTAURE



Pays d'origine: Grèce, mer Méditerranée.

Autres appellations: Centaure-triton, Centaure-poisson.

Description: Cette créature étrange est une sorte de croisement entre un cheval et un poisson. Certains individus observés possèdent des torsos humains et/ou des pattes de lions.

Caractère: Jovial, altruiste, bon vivant.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Nage 1.

Phase de la connaissance: Nage 2, Sens accru (sonar) 1.

Phase du voyage: Nage 3, Sens accru (sonar) 2, Camouflage (océan) 1.

Phase de la transformation: Nage 4, Sens accru (sonar) 3, Camouflage (océan) 2, Chance.

Pouvoir unique (Survie aquatique): A partir de la phase du voyage, l'Ichthyocentaure peut offrir le pouvoir de Nage (au niveau 1) à un individu qu'il touche et qui est en train de se noyer. Le pouvoir reste valable jusqu'à ce que l'individu pris pour cible ait regagné la berge. A partir de la phase de la transformation le niveau du pouvoir de Nage offert est de 3.

Paloma lopos

Race: Ichthyocentaure en phase de la transformation.

Description: Paloma a 24 ans et exerce le métier de maître-nageur depuis deux ans. Ses performances professionnelles ne sont pas remises en question par ses supérieurs, mais ses frasques dans tous les cafés de sa ville lui font de plus en plus de tort. Elle reste néanmoins un des sauveteurs les plus connus de toute la crête.

Caractéristiques: Endurance+2, Beauté+1.

Combativité: Non déterminée.

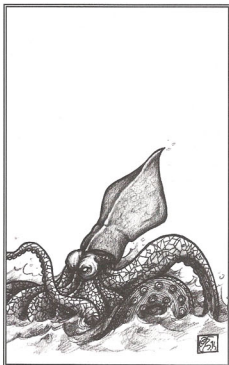
Métiers et Hobbies: Maître-nageur (expert), Confection de cocktails (spécialiste).

Talents: Courageuse, endurante.

Défauts: Arrive toujours en retard à ses rendez-vous, passe ses soirées à se saouler dans les bars.

Équipement: Maillot de bain, planche de surf et bouée.

KRAKEN



Pays d'origine: Pays scandinaves.
Autres appellations: Zaratan (mer rouge), Dragon de mer, Couleuvre de mer.
Description: Le kraken est une sorte de grande pieuvre de plus d'un kilomètre de long. Ses tentacules peuvent broyer les mats des bateaux et attirer les marins dans l'océan.
Caractère: Calme, violent lorsqu'il est provoqué, gourmand.
Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Nage 1.
Phase de la connaissance: Nage 2, Majoration (force) 1.
Phase du voyage: Nage 3, Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.
Phase de la transformation: Nage 4, Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Sens accru (sonar) 1.

Pouvoir unique (Force démesurée): A partir de la phase du voyage, et uniquement lorsqu'il est affamé, un kraken peut doubler sa caractéristique de Force (si elle est positive) pendant cinq minutes. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à une demi-heure. Un kraken ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Octavio "Poulpito" Albertini

Race: Kraken en phase de la transformation.

Description: Ancien militaire de carrière, Octavio possède désormais un sympathique restaurant de poissons à Venise. Malgré ses 55 ans il reste un puissant et robuste tenancier qui lutte tant bien que mal contre la corruption et la criminalité qui rongent l'Italie. A l'aide de ses armes à feu dont il n'hésite pas à se servir, Octavio a déjà mis à mal plus d'un petit malfrait de Venise et son restaurant est pratiquement le seul qui ne soit pas racketté (mis à part ceux qui appartiennent directement à la mafia).

Caractéristiques: Force+1, Endurance+1, Odorat+1.

Combativité: +1.

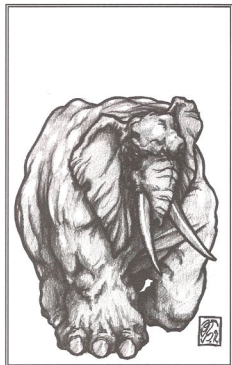
Métiers et Hobbies: Cuisinier (expert), Militaire (normal), Nageur de combat (débutant).

Talents: Bon vivant, a le cœur sur la main.

Défauts: Sanguin, perpétuellement affamé.

Equipement: Costume de ville, tablier de restaurateur, pistolet de gros calibre, fusil de chasse (sous son comptoir).

NIVELEUR



Pays d'origine: Inconnu.

Autres appellations: Pilonneur, Bodendrucker.

Description: Le niveleur est dix fois grand comme un éléphant, auquel il ressemble beaucoup. Il possède cependant une courte trompe et des défenses longues et droites. Sa peau est de couleur vert pâle. Il sert à aplanir la terre avant de construire une maison.

Caractère: Timide, travailleur, légèrement servile.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.

Phase du voyage: Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Sens accru (odorat) 1.

Phase de la transformation: Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Sens accru (odorat) 2, Résistance (feu) 1.

Pouvoir unique (Endurance démesurée): A partir de la phase du voyage, un niveleur peut doubler sa caractéristique d'Endurance (si elle est positive) pendant une minute. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à cinq minutes. Un niveleur ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

James Edwards

Race: Niveleur en phase de la transformation.

Description: Bien qu'il ait développé ses muscles en travaillant sur les plus grands chantiers des Etats-Unis d'Amérique, James est un boxeur professionnel relativement mal connu. Sa force monstrueuse et son endurance hors du commun en font un petit nouveau qui monte. Malgré ses 31 ans, James va bientôt faire beaucoup parler de lui.

Caractéristiques: Force+1, Endurance+2.

Combativité: Non déterminée.

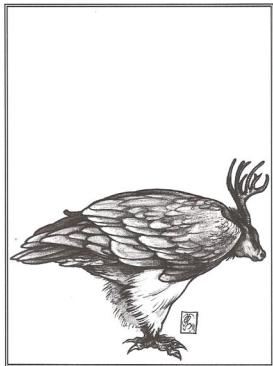
Métiers et Hobbies: Boxeur (expert), Ouvrier (normal), Coureur à pied (spécialiste).

Talents: Franc et direct, toujours en bonne santé, tient merveilleusement bien l'alcool, résiste aux coups (encore plus qu'il ne devrait grâce à son endurance surnaturelle).

Défaut: Dort au moins douze heures par jour.

Équipement: Costume de ville, costume de jogging.

PERITON



Pays d'origine: Atlantide, Grèce.

Autre appellation: Péritios.

Description: Le périton est un animal qui tient à la fois de l'oiseau et du cerf. Il vole souvent très haut et vit en groupes. Ils sont carnivores et haïssent les hommes.

Caractère: Malveillant, violent, cruel.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Chance.

Phase de la connaissance: Chance, Majoration (vitesse) 1.

Phase du voyage: Chance, Majoration (vitesse) 2, Sens accru (vue) 1.

Phase de la transformation: Chance, Majoration (vitesse) 3, Sens accru (vue) 2, Malchance.

Pouvoir unique (Contrôle des ombres): A partir de la phase de la transformation le périton peut contrôler totalement son ombre. Elle peut prendre une autre forme que la sienne ou bien disparaître totalement. Cela n'a pas beaucoup d'intérêt en termes de jeu, même si l'on peut imaginer que ce pouvoir accorde un léger bonus en cas de camouflage.

Raimond Shuler

Race: Périton en phase de la transformation.

Description: Raimond a 38 ans et est un père de famille remarquable. Il travaille à l'usine d'outillage de sa ville et passe tous ses dimanches à cultiver des légumes dans son petit jardin. Il mène cependant une double vie particulièrement horrible. C'est un tueur psychopathe, calculateur et vicieux. Il a déjà tué plus d'une dizaine d'enfants et n'a jamais été inquiété pour cela. Son intelligence supérieure lui permet de passer à chaque fois à travers les mailles des filets tendus par les forces de l'ordre.

Caractéristiques: Force+2, Self-control+1.

Combativité: +1.

Métiers et Hobbies: Ouvrier (expert), Jardinage (spécialiste), Tueur psychopathe (spécialiste).

Talents: menteur, à la main verte.

Défauts: Psychopathe, Violent, Vicieux.

Équipement: Costume de ville, jamais aucune arme (il n'utilise que ses mains pour tuer ses victimes).

phenix



Pays d'origine: Chine, Europe.

Autre appellation: Feng (Chine).

Description: Le phénix est un très bel oiseau aux plumes de feu qui possède le pouvoir bien particulier de pouvoir se régénérer lorsqu'il s'enflamme entièrement. C'est un rapace de grande taille qui vit au sommet de hautes montagnes.

Caractère: Suicidaire, très proche de la nature.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (vitesse) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (vitesse) 2, Majoration (perception) 1.

Phase du voyage: Majoration (vitesse) 3, Majoration (perception) 2, Majoration (endurance) 1.

Phase de la transformation: Majoration (vitesse) 4, Majoration (perception) 3, Majoration (endurance) 2, Immunité (feu).

Pouvoir unique (Régénération): A partir de la phase de la transformation, le phénix peut, s'il est immergé dans un feu de grande taille, se régénérer comme s'il possédait le pouvoir inné du même nom au niveau 5.

Arnold Carmen

Race: Phénix en phase de la transformation.

Description: Arnold a 25 ans et est un pompier professionnel de grand talent. Il fait partie du LAFD (Los Angeles Fire Department) et ne se promène plus sans son fusil à pompe depuis les émeutes de 91. Il aime prendre des risques et ne refuse jamais aucune mission, aussi difficile soit elle. Il est célibataire car aucune femme ne supporte son attitude suicidaire.

Caractéristiques: Endurance+1, Perception+1, Courage+1.

Combativité: -1.

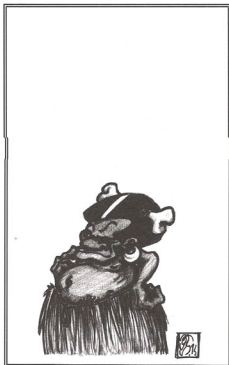
Métier et Hobby: Pompier (expert).

Talents: Entièrement dévoué à son métier, légèrement paranoïaque, courageux, bon vivant.

Défaut: Suicidaire.

Équipement: Costume de ville, uniforme de pompier, casque, fusil à pompe.

pygmée



Pays d'origine: Hindoustan, Ethiopie.

Autre appellation: -

Description: Cette petite créature africaine ressemble à un petit être humain de quelques centimètres de haut. Ses dents sont tranchantes comme des rasoirs et sa peau est couleur d'ébène.

Caractère: Hyperactif, légèrement agressif.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (agilité) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (agilité) 2, Majoration (vitesse) 1.

Phase du voyage: Majoration (agilité) 3, Majoration (vitesse) 2, Majoration (dextérité) 1.

Phase de la transformation: Majoration (agilité) 4, Majoration (vitesse) 3, Majoration (dextérité) 2, Camouflage (forêt) 1.

Pouvoir unique (Diminution): A partir de la phase du voyage, le pygmée gagne la même capacité de Diminution que le bosch (voir règles de base page 176) au niveau 2. Le niveau atteint est égal à 4 à la phase de la transformation.

Naomi Mambo

Race: Pygmée en phase de la transformation.

Description: Naomi travaille depuis 4 ans au MacDo de Toulon. Elle est relativement satisfaite de son boulot, même si elle rêve quelquefois qu'un prince charmant (ou un dragon en l'occurrence) viendra la chercher un jour et qu'elle vivra avec lui une folle histoire d'amour (ou d'aventure). Elle n'est pas laide du tout mais son uniforme qui boudinerait même Cyndi Crawford ne lui permet pas de se présenter sous ses meilleurs atours.

Caractéristiques: Beauté+1, Agilité+1, Perception+1.

Combativité: Non déterminée.

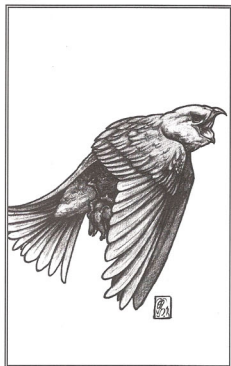
Métiers et Hobbies: Caissière à MacDo (expert), Réveuse (amateur).

Talents: Pleine de bonne volonté.

Défauts: Réveuse, légèrement paresseuse.

Equipe: Robe à fleur, uniforme de MacDo.

rock



Pays d'origine: Europe.

Autre appellation: -

Description: C'est un immense oiseau qui peut voler en emportant dans ses serres éléphants et rhinocéros. Certains peuvent même capturer des baleines comme un martin-pêcheur récupère un poisson. Les rocks ont une envergure de plusieurs centaines de mètres.

Caractère: Gourmand, actif surtout dans la journée, passionné.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (force) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (force) 2, Majoration (endurance) 1.

Phase du voyage: Majoration (force) 3, Majoration (endurance) 2, Résistance (faim) 1.

Phase de la transformation: Majoration (force) 4, Majoration (endurance) 3, Résistance (faim) 2, Immunité (froid).

Pouvoir unique (Force démesurée): A partir de la phase du voyage, un rock peut doubler sa caractéristique de Force (si elle est positive) pendant une minute. A la phase de la transformation, la majoration peut durer jusqu'à cinq minutes. Un rock ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par jour.

Klaus Swazky

Race: Rock en phase de la transformation.

Description: Klaus est un catcheur américain d'origine polonaise (ou allemande, il n'est pas très causant lorsqu'on lui parle de ses origines). Il joue le rôle de "The Beast from Berlin" et arbore avec fierté un aigle dont les serres se terminent en gants de boxe. Il trouve bien cela un peu kitsch mais il trouve aussi que son métier n'est pas aussi idiot qu'il y paraît et que ses prestations sont plus proches d'un spectacle de clown que d'un combat au corps à corps.

Caractéristiques: Force+2, Endurance+1.

Combativité: +1.

Métiers et Hobbies: Catcheur (expert), Pilier de bar (spécialiste).

Talents: Bon vivant, respectueux de ses adversaires.

Défauts: Coléreux, alcoolique, gourmand.

Équipement: Costume de ville, costume de scène.

SHANG YANG



Pays d'origine: Chine.

Autres appellations: -

Description: Cet oiseau échassier possède la particularité de ne disposer que d'une seule patte. Il avale de l'eau et la recrache sous forme de nuages de pluie. C'est cette créature qui est d'ailleurs responsable de toutes les pluies diluviennes de la Chine antique.

Caractère: Calme, pondéré, très difficile à faire réagir.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Camouflage (lac) 1.

Phase de la connaissance: Camouflage (lac) 2, Détection du danger 1.

Phase du voyage: Camouflage (lac) 3, Détection du danger 2, Immunité (noyade).

Phase de la transformation: Camouflage (lac) 4, Détection du danger 3, Immunité (noyade), Résistance (feu) 1.

Pouvoir unique (Météorologie): Un shang yang en phase de la connaissance gagne 4 points de mana ainsi qu'un sortilège de Météorologie (sans masque). Les shang yangs récupèrent un point de mana par semaine. Chaque phase après celle de la connaissance augmente le niveau du sort d'un point et les points de mana de 2.

Kouly Nyei

Race: Shang Yang en phase de la transformation.

Description: Ce jeune homme d'une vingtaine d'années est né au Bangladesh mais a émigré en Inde à sa majorité. Il a survécu à de nombreuses catastrophes météorologiques grâce à ses pouvoirs magiques. Il vit dans une petite vallée à l'ouest de l'Inde, dans un véritable havre de paix qu'il entretient autant avec ses outils primitifs qu'avec ses fabuleux pouvoirs magiques innés.

Caractéristiques: Endurance+1, Perception+2.

Combativité: Non déterminée.

Métiers et Hobbies: Agriculteur (expert), Pêcheur (spécialiste).

Talents: A la main verte, adore les enfants, accueille les étrangers comme des rois.

Défauts: Non violent jusqu'à l'extrême.

Équipement: Vêtements de paysan hindou.

YOURWARKEE



Pays d'origine: Antarctique.

Autre appellation: Glum.

Description: Le youwarkee est une sorte de croisement entre un oiseau et une femme. Certains pensent même que c'est une sorte de combinaison entre une femme et un ange. Ce qui est certain c'est que cela donne une créature fort belle et désirable.

Caractère: Docile, gentille, légèrement espiègle.

Pouvoirs innés:

Phase du frémissement: Majoration (Perception) 1.

Phase de la connaissance: Majoration (Perception) 2, Sens accru (vue) 1.

Phase du voyage: Majoration (Perception) 3, Sens accru (vue) 2, Majoration (vitesse) 1.

Phase de la transformation: Majoration (Perception) 4, Sens accru (vue) 3, Majoration (vitesse) 2, Chance.

Pouvoir unique (Bénédiction): A partir de la phase du voyage, le youwarkee peut prendre un autre être humain (au sens large du terme: dragon, être magique, etc.) sous sa protection. Il lui accorde alors le pouvoir de Chance. Une fois l'être humain choisi, le youwarkee ne peut en changer, même si son protégé meurt.

Lucette Dubois

Race: Youwarkee en phase de la transformation.

Description: Gentille vieille dame canadienne de 84 ans, Lucette n'est plus que l'ombre d'elle-même depuis que son protégé, un jeune homme mort à la guerre en 1944, l'a quitté pour toujours. Elle continue cependant à être très gentille avec tous les habitants de son petit village et en particulier avec les enfants pour qui elle prépare de monstrueux goûters.

Caractéristiques: Perception+2, Volonté+2, Force-1.

Combativité: Non déterminée.

Métiers et Hobbies: Retraitée (expert), Cuisinière (spécialiste).

Talents: Cuisine merveilleusement bien, très serviable, va tous les jours à la messe.

Défauts: Légèrement vieux jeu, déteste les vêtements de couleur, s'habille toujours en noir.

Equipement: Costume de ville.

magie

mAGLe



ISBN: 2-908765-56-X

Prix: 139 Francs.