

Terra Draconica



Par Rappar, d'après une idée de Melti Lanista, développée par Gulix pour le 2^e défi
TroisFoisForgé PTGPTB

Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

Section I : pour tous les participants

Chapitre premier : le pays

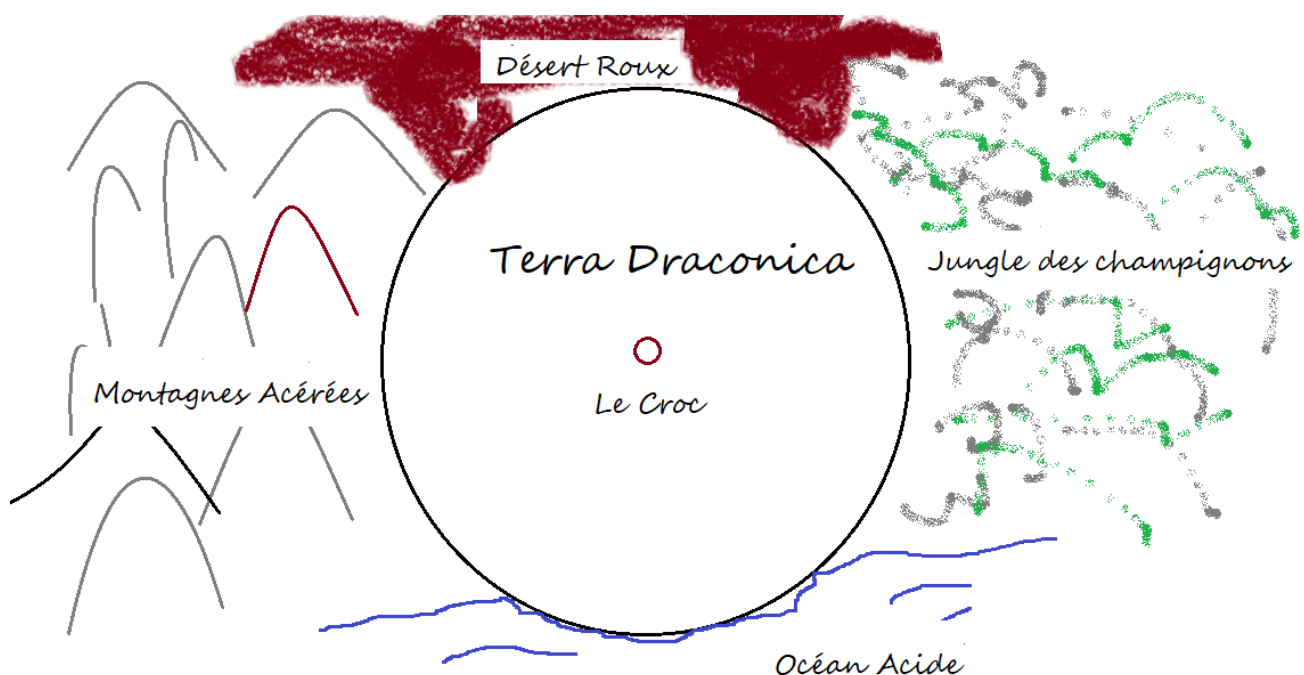
Écoute, jeune Drake Strié

Notre contrée, telle que nous l'avons connue est en plein bouleversement, secoué par les maladies, les nouvelles sciences, et l'apparition de votre race. Alors, laisse-moi te présenter ta patrie que tu dois protéger... ou faire changer.

Il était une fois... ton pays.

Terra Draconica - **la Terre des Dragons**. Cernée par le Désert roux au nord, l'Océan Acide au sud, les Montagnes Acérées à l'ouest, et la Jungle de champignons à l'est. Notre pays est curieusement circulaire, et tu peux l'embrasser du regard du sommet du **Croc**, d'où il s'étend sur seize lieues de tous côtés – deux jours de marche jusqu'aux lisières.

Le climat y est agréable. La campagne abrite plusieurs villages et hameaux, mais une grande partie de notre peuple vit au Croc, une immense structure minérale trouée comme une flûte. Son sommet se perd dans les nuages. Ses fondations baignent dans le Fleuve Rouge, une rivière de lave souterraine.



Ton peuple

Tu es un **Drake**, l'espèce intelligente - qui n'est malheureusement plus unique - de Terra Draconica. Descendants plus ou moins directement des terribles lézards, nous en avons gardé certains traits : le corps recouvert d'écailles, la queue. On trouve des centaines de différentes teintes d'écailles. Leur éclat indique la pureté de la lignée, **la caste** de l'individu.

Les Drakes sont bipèdes et terrestres, mais certains d'entre nous peuvent reprendre l'aspect de nos ancêtres pour une courte durée. Nous sommes capables d'invoquer les souffles de Dragons. Enfin, pas tous. Et il y en a même qui ont pu voler.



Les Anciens

Au-dessus des nuées du Croc, à des hauteurs irrespirables, vivent **les Anciens**. Ils étaient les Dragons-mages de nos ancêtres. Ils créèrent Terra Draconica pour y accueillir leur descendance et la protéger du reste du monde.

Seuls les Drakes de **la caste des Principaux**, - dont la lignée descend en droite ligne d'un Ancien - prétendent communiquer encore avec eux par l'entremise de visions.

Aux dernières nouvelles, il ne reste que huit Anciens. Nous les vénérons tous, mais chacun d'entre nous a son préféré.

La Descente

La Descente, c'était quand les Anciens descendaient sur le sommet du Croc. Les Principaux désignaient alors des Drakes prometteurs, qui portaient chacun une requête aux Anciens, et en débattaient avec eux. Les élus ne revenaient pas tous, mais l'un d'eux

retournait de son entretien nimbé de l'aura des Anciens. Il devenait alors notre souverain à vie – le Pendragon. Avec les réponses des Anciens, il faisait et défaisait les lois. Quelles fêtes nous faisons pour célébrer un nouveau Pendragon !

Le Miasme

Il y a trois générations, une brume pernicieuse – **le Miasme** – s'éleva de la Jungle de champignons et s'étendit dans les Paisibles Collines alentour, contaminant les Drakes. L'épidémie fit très vite des centaines de morts, mais le mal courut dès lors dans les veines des survivants : le **Fléau** a fait de chaque génération suivante un reflet difforme de nos glorieux ancêtres.



Entre deux irruptions du Fléau, le Miasme se tapit dans les creux ; parfois il revient, porté par les embruns de l'Océan Acide, les nuages des Montagnes Acérées ou encore les tempêtes de résidus du Désert rouge. S'étend alors sur le Croc et tout le pays, le temps de la mort, de la maladie et de la peur.

Nouvelles Sciences

Notre magie affaiblie, nous nous sommes reportés sur les sciences et les techniques, pour remplacer ou soigner ce que le Miasme détruit ; médecine, ingénierie, alchimie, mécanique... Les campagnes et les rizières se vident, tandis que les Drakes se rapprochaient du foyer des nouvelles sciences : le Croc. Des ascenseurs à vapeur montent et descendent dans le creux du pic. Autour, les faubourgs s'étendent, reliés par des tramways, et se peuplent de forges bruyantes, d'ateliers frénétiques et de laboratoires enfumés.

Nouvelles Tensions

Le dernier Pendragon est mort du Fléau, et les Anciens ne sont plus descendus depuis dix-sept ans. Nous sommes plus ou moins régis par le **Chambellan Azchon**, un Drake obèse et incompétent, désigné par les familles des Principaux, afin qu'il ne leur fasse pas d'ombre.

Alors que jadis régnait l'unité, nous nous regroupons maintenant au sein d'alliances de circonstance, transverses aux castes : **les Factions**. Le crime politique est de retour : les attentats, assassinats et disparitions adviennent à des fréquences de plus en plus rapprochées.

Le dehors est dedans

Aucun Drake n'est jamais revenu d'une tentative d'aller au-delà des frontières de Terra Draconica. Pourtant, **des Étrangers** ont été aperçus la nuit dans les ruelles du Croc, et dans les campagnes désertées. Des non-Drakes, introduits dans la Terre des Dragons. Comment ? Pourquoi ? Sont-ils liés au Miasme ? En veulent-ils à notre or et à nos gemmes ? Où se cachent-ils actuellement ? Qui sont leurs complices ?

L'espoir

La dernière génération de Drakes a vu naître des individus presque immunisés au Fléau, que l'on appelle les **Striés** car, comme toi, ils sont tous issus d'œufs différents, striés. Plus forts, souvent dotés d'ailes fonctionnelles, d'un souffle régulier, vous êtes admirés et craints.

Bien sûr, les différentes factions tentent de vous attirer à elles, pour se servir de vous. Le pouvoir qu'elles placent entre vos mains fait de vous des obligés, et des cibles ; certains Striés ont été assassinés ou ont disparu.

Mais vous représentez l'espoir d'éradiquer le Miasme, et d'aller au-delà des limites de leur terre natale. Le choix vous appartient néanmoins : servir Terra Draconica toute entière, ou ne servir que les intérêts particuliers d'une coterie.

Gamast, *Lettres à un jeune Strié*



Chapitre deuxième : les personnages

Qui joue-t-on ?

Vous jouez un personnage **Strié-Joueur (SJ)**, dans un groupe avec les autres SJ, liés par un passé, une mésaventure commune, l'appartenance à une faction, un mentor, ou la même exigence d'agir pour éviter l'avenir sinistre de votre contrée. Vos personnages sont reconnus dans la société comme des êtres supérieurs, dynamiques, plus capables. Ils peuvent disposer des améliorations mécaniques récentes.

Création de personnage

Visualisez votre Drake Strié : est-il petit, ailé, comme un dimorphon ?



Est-il plutôt lourd, piéton, et comptant sur sa taille pour écraser ses adversaires ?

Est-ce un mâle ou une femelle ?



Terra Draconica

Feuille de Personnage

Nom

Sexe

Nom du joueur

Description physique :

Stature

Emprise

Artisanat

Vivacité

Connaissance

Magie

Infirmités

Pouvoir

Caste

Ancien Vénéré

Faction

Occupation

Passion

Inventions

Armure

Armes

Équipement

Sorts

Caractéristiques

Chaque personnage est défini par 6 Caractéristiques, dont la valeur va de 1 (Mauvais) à 5 (Incroyable) :

Stature (Sta) - Plus un Drake est imposant, plus il est fort et résistant.

Vivacité (Viv) - mesure des réflexes, de la vitesse du personnage et de sa dextérité.

Emprise (Emp) - capacité de persuasion, à interagir avec autrui.

Connaissance (Co) - raisonnement du personnage, ainsi que le savoir acquis.

Artisanat (Art) - conception, construction et usage de nouvelles mécaniques

Magie (Mag) - l'héritage magique du personnage et sa capacité à le maîtriser.

Répartissez 18 points dans ces Caractéristiques : 6 points par couple (Sta/Viv, Emp/Co, Art/Mag) – minimum 1, maximum 5

Exemple

Fafnir : Sta 4 Viv 2 Emp 4 Co 2 Art 3 Mag 3. Un Drake assez imposant et charismatique, peu savant, mais aussi bricoleur que magicien.

Infirmités

Le Miasme a corrompu la lignée des Dragons, et même les Striés souffrent d'Infirmités. Heureusement, elles peuvent être compensées par les progrès de la science (prothèses, drogues) – et par la magie.

Infirmité - tirez au d8	Prothèse
1. Ailes rachitiques ou absentes. Pouvoir de Vol impossible	Jetpack / Ailes mécaniques
2. Souffle tari. Pouvoir de cracher impossible	Lance-flammes, lance-givre, lance-acide, etc.
3. Cerveau lent : -1 à la C	Stimulants
4. Santé fragile : -1 à la T	Injecteurs d'antidouleurs
5. Griffes malhabiles : -1 à l'A	Appendice préhensile (pinces)
6. Écailles rigides : -1 à la V	Exosquelette
7. Difficultés de langage : -1 à l'E	Synthévoix externe
8. Insensibilité à la Magie : -1 à la M	Récepteurs d'ondes magiques

Il est possible « d'acquérir » d'autres Infirmités en cours de partie, suite à une exposition au Miasme, ou à des séquelles de blessures.

Pouvoir – tirez au d8

Les Striés semblent bénis des Anciens, et ont hérité de pouvoirs que l'on a plus vu depuis les temps mythiques.

Si une infirmité vous interdit un pouvoir tiré au dé, choisissez parmi les autres.

1. Une fois par session, peut se transformer en Dragon gros comme une maison
2. Crache du feu, immunité au feu
3. Crache du givre, immunité au froid
4. Crache de l'acide, immunité à la corrosion
5. Crache du gaz étouffant, qui absorbe l'oxygène de l'air – longue apnée
6. Queue croche-pattes, qui balaye les bipèdes
7. Dentition-rasoir - +1 succès quand il remporte un corps-à-corps
8. Vol

Exemple

Fafnir est affligé d'une insensibilité à la magie, sa caractéristique M tombe à 2. Mais il peut cracher du givre !

Caste – tirez au d8

Les Striés sont nés dans une caste, même s'ils la transcendent par leur statut particulier.

1. **Principaux** – Mystiques des visions et stratégies
2. **Intendants** – Gestionnaires & intrigants
3. **Officiers** – Protègent et rendent la justice
4. **Guerriers** – Maintiennent l'ordre et sacrifient leur vie
5. **Paysans** – Pourvoyeurs des richesses de la terre
6. **Artisans** – Transformateurs
7. **Négociants** – Profiteurs mais entremetteurs
8. **Intouchables** – métiers les plus sales & hors-la-loi





Vénérez l'Ancien de votre choix, ou tirez-le au d8

1. **Carminé la Véhéménte.** Radicale et violente
2. **Embrun le Changeant,** aux décisions éphémères
3. **Gaia la Pensive,** célèbre pour sa réflexion à très long terme
4. **Argent le Juste,** impartial, dur, ne supportant pas l'iniquité
5. **Dorée la Compatissante** - envers tous les Drakes, et même les autres
6. **Obscur.** Le maître des secrets, à commencer par ses desseins
7. **Glaciale.** L'Ancienne des morts et des visions
8. **L'Exilé,** chassé de Terra Draconica par les autres Anciens

Adhérez à une Faction

Joueurs et Meneur de jeu, convenez que tous les SJ font partie de la même faction, ou au moins n'appartiennent pas à des factions radicalement opposées, et qu'ils ne sont pas fanatiques

1. **La Garde Principale** – défend le régime, l'usage de la force, et la purification des lignées
2. **Drakes du Peuple** – s'opposent au système de castes et réclament plus de partage
3. **Ingénieurs du Vent d'Acier** – promeuvent l'usage de machines et de prothèses
4. **Guilde des Alchimistes** - milite pour l'amélioration des Drakes par l'absorption de potions, de concoction d'herbes médicinales et la respiration de mélanges d'épices
5. **Le Souffle Intérieur** – clame que la rédemption viendra du retour à la magie
6. **La Nation Draconique** – entend trouver et détruire toutes les autres espèces intelligentes
7. **La Vieille Écaille** – cherche à reconstituer l'état antérieur au Miasme
8. **Mouvement Transmutant** – considère que les maladies rendent les Drakes plus forts – enfin, si elles ne les tuent pas.

Métier et Passion

Décrivez en une courte phrase l'activité principale du personnage: Garde du Palais, forgeron, cartographe, forestier... Tenez compte de la caste pour le **Métier**: pas de garde du palais Intouchable – ou préparez une bonne explication...

Puis définissez sa **Passion**. Il s'agit d'un hobby ou d'une activité annexe : Écrits des temps anciens, Test de prototypes, Collection de minéraux rares...

Occupation et Passion apportent des connaissances aigües du personnage, de l'équipement spécialisé, des relations...

Exemple

Fafnir tire 5 pour sa caste : Paysan. Il vénère particulièrement Argent le Juste. Pour sa Faction, il tire 7 – Vieille Écaille, ce qui fait de lui un être attaché aux lois et conservateur. Il décide d'être éleveur de bétail, mais d'avoir un amour de la musique.



Chapitre troisième : Système de jeu

Handicaps

Les Handicaps sont des gênes temporaires, suite à des coups subis ou à l'appel excessif aux ressources internes. Ils sont rattachés à une Caractéristique :

Stature

Fatigue

Vivacité

Apathie

Emprise

Colère

Connaissance

Distraction

Artisanat

Lassitude

Magie

Vide

Le premier Handicap fait jeter un Dé de Miasme (voir plus loin) lors des jets. Pour chaque handicap supplémentaire qui affecte la même Caractéristique :

- 1) la **caractéristique** baisse d'un point – le joueur lancera un d10 de moins
- 2) cela devient une **blessure** (pour le physique), ou un **dérangement** (pour le mental).
- 3) des soins sont nécessaires pour ramener la Caractéristique à son score initial.

Quand une caractéristique atteint zéro, le personnage ne peut plus s'en servir.

Si c'est la Stature qui atteint zéro, le personnage est dans un coma conduisant à la mort, et on demande un soigneur d'urgence !

Inventions

On appelle ainsi les améliorations techniques apportées par le Progrès. Elles sont toutes rares et fabriquées sur mesure.

Au début, les Striés-Joueurs n'en ont pas, mais des seigneurs offrent souvent des Inventions en récompense ou salaire aux plus loyaux de leurs sujets. Ou bien des entrepreneurs en équipent ceux à qui ils confient des missions.

Une Invention cassée ne rend plus ses services... La réparer nécessite un succès à un jet d'Artisanat dans un atelier.

Devinez le destin d'une Invention irréparable ?



Sorts

La magie permet de faire tout ce qui est impossible aux inventions clockpunk et steampunk : rendre invisible, charmer des gens, faire pousser les arbres, etc. Les jeunes Striés-Joueurs ne connaissent pas de sorts au début de leurs aventures, mais ils peuvent en acquérir par la lecture de grimoires, l'enseignement, l'étude d'objets magiques, etc.

Un jeune Strié ne peut apprendre au plus qu'un nombre de sorts différents égal à sa Caractéristique Magie (maximum 5). Un Drake ne peut lancer qu'un sort *différent par jour*. Si vous avez suivi, un SJ ne pourrait finir qu'à lancer que 5 sorts différents par jour, ce qui est déjà pas mal.

Huit exemples de sorts

Attaque mentale

Invisibilité

Charme-personne

Purification de la nourriture

Contrôle du climat

Télékinésie

Défense Magique

Télépathie

Jets de dés

Quand un personnage entreprend une action à l'issue incertaine, le Meneur de Jeu peut lui demander un jet de dé.

1. Le MJ fixe la **difficulté**, entre 2 (très facile) et 10 (extrêmement difficile)
2. Le MJ indique la **Caractéristique** qui correspond à l'action entreprise. Le joueur peut revoir son approche, et négocier avec le meneur, qui a le dernier mot.
3. Le joueur prend en main **autant de d10** que la valeur dans la Caractéristique.
4. Si une passion ou une occupation sont pertinentes pour aider l'action, ajouter un **d10 de bonus**.
5. Si un Handicap ou une Infirmité gêne le SJ, le joueur doit aussi se saisir du **Dé de Miasme** (un D8 classique).
6. Il lance les dés, et compte le nombre de dés qui sont supérieurs ou égal à la difficulté **ET** à la valeur du Dé de Miasme. (p.ex. si le Dé de Miasme donne 7 ou 8, c'est cette valeur qui doit être dépassée). Cela donne un nombre de succès.

Exemple

Fafnir veut crocheter une porte fermée à clef.

1. *La porte est conçue pour protéger une pièce importante. Le MJ évalue la difficulté à 8*
2. *Fafnir utilise son Artisanat*
3. *Il a 3 dans cette caractéristique ; le joueur prend trois d10 en main.*
4. *Aucun bonus de métier ou de passion ne s'applique*
5. *Après s'être servi d'équipements d'escalade, Fafnir souffre du Handicap las. Le joueur ajoute le Dé de Miasme*
6. *Le joueur lance les 4 dés, qui donnent 9, 8 et 1 sur les d10, et 9 sur le Dé de Miasme. Les résultats 9 et 8 sont égaux ou supérieurs à la difficulté de 8, mais à cause du Dé de Miasme, seul le 9 vaut à Fafnir un seul succès.*



Réussites et Conséquences

Le Meneur de Jeu décrit les conséquences du jet selon le nombre de succès

Aucun succès **ET 10 à un Dé de Miasme** : l'action est un **échec critique**.

Le MJ choisit entre une conséquence narrative catastrophique (« Non, et »), l'ajout d'une Infirmité, ou qu'une Invention est cassée et irréparable.

Aucun succès : le résultat de l'action est un **échec**

Le Meneur décide d'une conséquence narrative embêtante (« Non, mais »), ou de l'ajout d'un Handicap, ou encore qu'une Invention utilisée est cassée.

Un seul succès : **réussite marginale**

Le joueur choisit parmi :

- une conséquence narrative contrariante (« Oui, mais ») ; elle peut s'abattre sur un autre membre du groupe, voire sur tout le groupe.
- l'ajout d'un Handicap,
- ou encore qu'une Invention utilisée est cassée.

Plusieurs succès : **réussite remarquable**

Le joueur choisit 2 propositions (si elles font sens au vu de l'action) parmi :

- retrait d'un Handicap
- gain d'une Invention ou réparation d'une Invention cassée
- une conséquence narrative bénéfique (« Oui, et »)
- (en cas d'opposition entre personnages) : autant d'Handicaps à l'adversaire que de différences de succès

Exemple

Avec un seul succès, le joueur de Fafnir choisit une conséquence contrariante, par exemple Fafnir réussit à crocheter la porte, mais lorsqu'il l'ouvre il fait s'écrouler bruyamment la pile d'assiettes qui se trouvait derrière.

Avec deux succès ou plus, le joueur aurait pu choisir que Fafnir avait suffisamment tordu le fil de fer qu'il utilisait pour ajouter l'Invention « Outils de crochetage » dans son équipement

Oppositions et combats

1. Le joueur et son opposant **déclarent leurs actions**, qui ne sont pas forcément les mêmes.
2. Le MJ indique les **Caractéristiques** qui correspondent aux actions entreprises.
3. Le joueur et celui qui joue son adversaire prennent en main **autant de D10** que la valeur dans la Caractéristique correspondante.
4. Si une passion, une occupation, ou tout autre paramètre aident une action, ajoutez un d10 de bonus.
5. Si un Handicap ou une Infirmité gêne un protagoniste, prenez aussi le Dé de Miasme.
6. Chacun lance les dés, puis les **compare deux à deux**, par résultats décroissants.
 - a. Un dé supérieur à l'autre donne un « set » au protagoniste.
Un dé sans opposition est un set gagné automatique.

On fait la différence des sets gagnés de part et d'autre pour obtenir le nombre de réussites du vainqueur. Consultez le tableau de conséquences. C'est le nombre de Handicaps que le gagnant peut infliger au perdant !

Exemple

Fafnir surprend deux gnomes se dissimulant dans les poulies d'un élévateur du Croc.

1. *Comme s'il appelait son troupeau, Fafnir les hèle « Hep vous là-bas, on ne bouge plus ! ». En réponse, les gnomes lui lancent des outils à la figure.*
2. *Le MJ estime que l'Emprise de Fafnir (4) va affronter la Vivacité (2) des gnomes*
3. *Fafnir aura 4 dés. Mais les gnomes cumulent leur Vivacité et lanceront aussi 4 dés.*
4. *Les gnomes sont aidés par leur connaissance des lieux, et des pièces détachées : +1d10 pour eux*
5. *Le vacarme des machines couvre la voix de Fafnir, qui se prend un Dé de Miasme*
6. *Fafnir : 7, 5, 3, 3 – le dé de Miasme ne donne pas 10. Les gnomes font 9, 8, 7, 2, 1.*
 - a. *La comparaison des « duels de dés » (9-7, 8-5, 7-3, 2-3, 1-0) donne 4 sets à 1 pour les gnomes, soit 3 succès de différence !*

Réussite remarquable pour les gnomes. Le MJ choisit d'utiliser ainsi ses trois succès

- 1) *inflige à Fafnir un handicap à l'Emprise,*
- 2) *un autre à la Stature et*
- 3) *(en conséquence narrative) décrète que les gnomes se carapatent, hilares.*

Fafnir est donc fatigué et en colère, a laissé fuir les gnomes, mais n'a perdu aucun point de caractéristiques pour l'instant.

Section II : pour le seul meneur de jeu

Chapitre premier : les secrets de Terra Draconica

Cette interprétation est celle de l'auteur de la 3e version du jeu, et ne correspond sans doute pas à la vision des autres auteurs. Si la lecture de la présentation de Gamast vous a soufflé d'autres explications des mystères de la Terre des Dragons, ne vous gênez pas pour la remplacer !

Cosmologie

Si les Drakes parcouraient des dizaines de lieues vers l'ouest ou l'est, ils découvriraient d'autres crocs. Alignés, ils reconstituent la dentition de la mâchoire inférieure du Dragon Cosmique.

Les dunes du Désert roux sont ses lèvres ; l'Océan Acide est sa salive ; les Monts à l'ouest sont des molaires et les champignons de la Jungle ont poussé sur la muqueuse interdentaire.

Lorsque le Dragon Cosmique éternuera ; qu'il refermera sa gueule ou que ses dents creusées lui feront mal et qu'il passera la langue sur ses dents, ce sera cataclysmique !

Avant

Il y a dix siècles, les autres espèces ne partageaient que la haine des Dragons. En danger d'extinction, les plus puissants Dragons-mages partirent pour un pays éloigné aux fortes frontières naturelles. Ils tuèrent ses indigènes - le Peuple des chevaux - pour libérer la place pour leur propre progéniture. **La Dracocliche** voulut constituer le noyau de son armée de morts-vivants avec les victimes. Les autres Anciens le chassèrent, et il devient l'Exilé.

Les Anciens créèrent les Drakes, et les protégèrent par une **magie d'isolement**, impénétrable Anneau de Melian, autour de Terra Draconica. Leur tâche accomplie, ils s'établirent sur le croc de la mâchoire supérieure qui surplombe leur création. La civilisation drake fleurit et stagna sous l'effet de la **magie d'harmonie** des Anciens.

Mais le Temps fit son travail de sape : les Anciens vieillirent, s'endormirent, et leur magie s'affaiblit...

Maintenant

Dans les autres pays, le progrès technologique s'est emballé, si bien que les peuples Étrangers les plus avancés ont atteint une technologie similaire aux années 1840 sur Terre.

Depuis l'extérieur, l'Exilé a percé la bulle qui isole le pays des Drakes :

Un énorme **nuage de pollution** passe à travers un portail et se répand dans Terra Draconica (à la satisfaction des poumons du reste du monde) – c'est le Miasme.

Le nuage amène un virus qui a muté à l'extérieur, et contre lesquels les Drakes n'ont pas développé de résistance : le Fléau.

La magie d'harmonie se délite et, sous la tension, les Drakes se disputent. Émergent alors rivalités politiques, factions, intrigues et coups bas.

Des Étrangers pénètrent dans le pays par des failles. Certains veulent étudier les Drakes ; d'autres croient les rumeurs colportées par l'Exilé, et débarquent pour piller et voler. Les plus malins font fortune, échangeant leur savoir technologique contre trésors et objets magiques.

Chaque Faction cache ainsi ses savants et ingénieurs immigrés. Leur apport, la lutte entre Factions, la curiosité des Drakes, l'espoir de vaincre les maladies, ont alimenté **la course au progrès scientifique**, similaire à l'ère Meiji, mais venant cette fois de la base.

Mille ans d'évolution ont rattrapé les Drakes d'un coup, ce qui a donné naissance à des mutants : les Striés. Certains Drakes, jaloux, veulent aussi devenir *Draco Superior*, tels le **Mouvement Transmutant**. À l'opposé, un sous-groupe de la Nation Draconique – la **Ligue Anti Rayés** – considère les Striés comme une espèce étrangère envahissante, et en a enlevé et exécuté.

Chapitre second : quelles aventures jouer ?

Le thème majeur des parties tourne autour des **bouleversements** de société, et de la manière de se maintenir au sommet de la vague de changements. Rien n'est figé, chaque mois amène des surprises, de nouvelles Inventions, des évolutions qui donnent le tournis.

Le deuxième thème est la **politique**, la diplomatie, les conspirations entre factions.

Les joueurs vont vouloir chercher **les causes** du Miasme et du Fléau. Chaque Faction voudra l'exclusivité des découvertes des SJ, quitte à les détruire plutôt que les partager.

Quatrième thème : les relations avec **l'extérieur**. La fin de l'isolement amène les Striés-Joueurs à explorer ce qui se trouve au-delà des frontières.

- a) Ils se feront ambassadeurs, concluront des traités.
- b) Ils en ramèneront d'autres Inventions, rendant les Drakes indépendants des savants étrangers - où ils se feront voler leurs trouvailles.
- c) Les Striés-Joueurs verront les autres Crocs, et percevront l'ampleur du Dragon Cosmique.

- d) Les intrusions d'Étrangers ne sont qu'un début ; des Empires expansionnistes se constituent ; ils rivaliseront pour envahir et coloniser la petite Terre des Dragons - pensez aux rivalités européennes sur l'Inde ou la Chine au XIX^e siècle.

Enfin, au bout du Désert roux et au bord du néant, **L'Exilé** sabote depuis des siècles les enchantements des Anciens. Ses propres incantations lui permettront de lever les armées de spectres des autochtones, et de conquérir la Terre des Dragons pour lui seul.



Huit Lieux dangereux

1. **Fosse-au-Miasme**, marais hanté formé après la première apparition du Miasme
2. **Vapeur**, station balnéaire des Montagnes Acérées, nid d'espions.
3. **Les Ruines Interdites**, d'antiques vestiges du Peuple des chevaux
4. **Phare-au-Loin**, autre vestige au large du rivage de l'Océan Acide.
5. **Forgelande**, le quartier des savants fous, prêt à exploser ou prendre feu
6. **La Grande Girolle**, domine la Jungle des Champignons.
7. **L'Oasis de la Nympe**, dans le Désert roux, et son temple, dont les adeptes connaissent le repaire de l'Exilé.
8. **Le Souterrain des Mille Vents**, qui pourrait traverser les Montagnes Acérées, mais de terribles turbulences empêchent toute exploration.

Huit Étrangers

1. **Ondine** réfugiée dans une rivière ou des sources chaudes
2. Ingénieur **nain** caché par les bricoleurs de Forgelande
3. Tribu de **Gobelins** à la recherche de leur ancien maître
4. Chasseur **elfe** en embuscade dans la Jungle des Champignons
5. Covenant de **sorcières** préparant des envoûtements à Fosse-au-Miasme
6. Voleurs **hobbits** épuisés après la traversée de l'Océan Acide
7. **Orque** élémentaliste vivant sous le Croc avec ses golems de lave
8. **Ours-garous** Tueurs de Dragons, déterminés à ramener des trophées

Synopsis de première aventure



Le **chambellan Azchon** se rebiffe. Il convoque les Striés-Joueurs, qu'il perçoit comme neutres et aptes à devenir ses propres Drakes de mains. Leurs missions : capturer un Étranger, l'interroger, trouver ce qui est arrivé aux Étrangers déjà capturés.

Ce qui se passe

Les Étrangers capturés sont livrés à la Garde Principale. **Igné Philosophal**, un Officier corrompu, revend au plus offrant ceux qui ont de la valeur (armurier,...), et drogue les autres pour les rendre amnésiques.

Ces inutiles sont revendus au rabais à **Morzyloeil le Prévoyant**, un grand propriétaire terrien des marches de l'ouest. On pense qu'il les tue à la tâche dans ses plantations.

Les sorcières jumelles du Prévoyant défont les effets chimiques. Retrouvant leurs talents, les créatures souterraines creusent des tunnels, les Nains forgent des outils, les Elfes coupent les meilleurs bois et les Humains en font des grues. Le tout d'après les plans du Prévoyant lui-même. Ces prisonniers construisent des ponts, des routes à flanc de falaise, à travers les Montagnes acérées. Dans quelques années (le surnom de Morzyloeil est bien mérité), ses alliés les hordes du Peuple des chariots mèneront une charge éclair... jusqu'au Croc, qu'ils brûleront. Ils vengeront ainsi le génocide de leurs cousins, un millénaire plus tôt !

Le Méchant de l'épisode



Morzyloeil, vieux mâle portant beau, aux écailles chatoyantes.

Caste : Intendant. Vénère Gaia.
Faction (en froid) : Ingénieurs.
Métier : Entrepreneur.

**Sta 5 Viv 2 Emp 6 Co 5 Art 5
Mag 2**

Pouvoir : étrangle à distance.

Sorts : Charme-Personne,
Contrôle du climat sur sa propriété étendue.

Inventions : télégraphe (pour discuter avec les équipes d'ouvriers lointains), tromblon, bulldozers.

Motivation : il y a quarante-sept ans, lors de la Descente, Morzyloeil avait été désigné pour rencontrer les Anciens. Il revint humilié, sans leur bénédiction.

Le titre de Pendragon qui ne lui fut pas donné ? Il le gagnera lui-même !

Inspirations de l'auteur de la troisième étape

Jeu de rôles : *Rêve de Dragon*

Livres : *le Hobbit*

Bandes Dessinées : *X-Men*