

Les Lames du Cardinal

LIVRE I: Le Monde des Dragons



DédAles et Cie

Avant-propos

Notre saga débute vers la fin du règne de Louis XIII en France. Le cadre de cette saga se déroule donc dans l'Europe des romans des Trois Mousquetaires d'Alexandre Dumas. Mais si la toile de fond est l'Europe et la France du XVII^{ème} siècle, il y a un gros « mais » !

« Certes, personne n'ignorait que les dragons existaient, qu'il en avait toujours été ainsi, que la forme humaine leur était devenue naturelle et qu'ils vivaient parmi les hommes depuis des siècles. »

Car notre univers de jeu est celui des romans de Pierre Pevel, les Lames du Cardinal, un monde mousquetaire/fantastique dans lequel la magie et les dragons côtoient notre histoire. Comme celui des romans, l'univers du jeu est une version alternative de la France de Louis XIII dans laquelle les dragons et la magie existent ! Vous pourrez y vivre des aventures épiques et romanesques de cape et d'épée, aimer, vivre, mourir, et bien sûr comploter !

L'idée de base est simple : faire évoluer des personnages dans notre XVII^{ème} siècle en y ajoutant de la magie et des dragons intrigants et retors. Mêlés au contexte historique tendu, vous jouerez des scénarios combinant intrigues politiques, amoureuses, magiques avec de l'action et une bonne dose de panache et de romanesque !

Attention ! Le monde des Lames du Cardinal (LDC) que nous utilisons est très librement inspiré des romans, mais avec potentiellement des nuances, des évolutions ou des changements mineurs. Aussi seul ce livret doit servir de référence pour que nous ayons tous un référentiel commun.

La présence des dragons est connue des hommes et des aventuriers que vous allez incarner. L'univers draconique est totalement intégré dans l'Europe historique dans une vaste uchronie. Le livre J est consacré à l'univers spécifique des dragons. La connaissance de ce livret est donc fortement recommandée pour faire évoluer votre personnage dans le GN.

Sommaire

1. Règne et déclin	1
2. Histoire récente et situation.....	2
3. Les Archéens	3
4. Les Dragons Ancestraux	4
5. Les Dragons Suzerains	5
6. Les Derniers-Nés	6
7. L'aura draconique.....	7
8. Les formes intermédiaires des dragons	7
9. Dieux et dragons	8
10. Saint Georges et le dragon	8
11. Les Dragonnets.....	9
12. Les Syles.....	9
13. Les Tarasques.....	10
14. Les Vyvernes	10
15. Les Dracs.....	10
16. Les Sang-mêlés.....	12
17. Sociétés et alliances draconiques	13
18. La Magie draconique.....	14
19. Le tarot des ombres.....	15
20. Divination et prescience draconique.....	16
21. L'Alchimie draconique.....	16
22. Grimoires draconiques	16
23. Sphères d'âmes	17
24. Sang, feu et os de dragon.....	18
25. Jusqu'ame dorée	18
26. La Draconite	19
27. Les Miroirs de vision.....	19
28. La Ranse	19



1-Règne et déclin

La présence des Dragons remonte bien plus loin que la mémoire des hommes. S'il ne fait aucun doute que durant de longues ères ils régnèrent ouvertement sur la Terre, leur origine même reste inconnue.

Les maîtres de magie considèrent qu'au premier stade de leur évolution se trouvaient les Archéens. Primitifs et violents, ces représentants archaïques de la race draconique n'étaient rien de plus que des bêtes sauvages possédant une puissance démesurée. On suppose que sous leur règne, le monde ne devait être que ruines et désolation.

À leur suite vinrent les Dragons Ancestraux, les créatures les plus intelligentes et les plus évoluées que la Terre ait à ce jour portées. Évolution probable de la descendance d'un ou plusieurs Archéens, leur nombre, quoiqu'inconnu, fut sûrement très restreint. Néanmoins, leur formidable intelligence et la puissance héritée de leurs ascendants leur permirent de s'affirmer comme les maîtres incontestés du monde.

De très anciens grimoires draconiques avancent à demi-mot que les Dragons Ancestraux sont à l'origine de la disparition progressive des Archéens, et qu'une fois leurs aînés maîtrisés, ils purent longuement régner, aux côtés de leur descendance, sur des empires aussi vastes que des continents.

Sous leur égide, les êtres vivants, naguère soumis aux flammes chaotiques et destructrices des Archéens, purent enfin jouir d'une période de développement et de

prospérité, tout en restant entièrement soumis au contrôle impérieux des dragons. Cet âge fut pour la Terre une ère d'opulence sans égale, qui vit la réalisation de grandes avancées ainsi que la naissance des dracs, dragonnets et autres créatures draconiques. Cependant, grisés par leur incommensurable puissance, les Dragons Ancestraux ne prirent que trop tardivement conscience de leur propre déclin. Alors que toutes les autres races vivaient, se multipliaient et prospéraient, les dragons déclinaient en puissance, mais aussi et surtout en nombre.

Débuta alors un âge d'expérimentation, durant lequel ils usèrent et dévoyèrent toutes leurs connaissances et aptitudes magiques pour tenter de s'ouvrir une porte vers leur propre survie. Leur belle unité vola en éclats. Les dragons se retournèrent les uns contre les autres et un nouvel âge de chaos s'installa sur le monde. Cette ère fut marquée par de terribles destructions, le réveil de quelques Archéens, mais aussi par l'émergence de la toute nouvelle race humaine.

Le développement frénétique des hommes, premières créatures vivantes libres et autonomes apparues sous leur règne, aurait dû être perçu comme une menace par les dragons et par conséquent amener à une rapide éradication. Il n'en fut rien. Enfermés dans leurs guerres fratricides et obnubilés par la recherche de solutions à leur disparition, leur réaction ne vint pas.

L'Humanité se fraya une place, parvint à grandir et évoluer. En peu de temps, les civilisations humaines prirent une ampleur telle que les dragons n'eurent plus les moyens de les détruire sans payer un lourd tribut, d'autant que l'Humanité semblait bénéficier d'un soutien inattendu, au sein même du règne draconique. Ils durent se résoudre à cohabiter avec ces nouveaux venus. C'est sans doute en ces temps

anciens qu'ils apprirent à adopter la forme humaine afin de passer inaperçus et de trouver leur place dans l'histoire naissante de cette autre race. L'aube de l'Humanité en fut profondément marquée.

Sous leur forme draconique primale, les Archéens constituèrent de redoutables adversaires pour les héros humains. L'Histoire les connaît sous les noms de Ladon, Fafnir, la Tarasque de Tarascon, la Gargouille de Rouen ou le Graülich de Metz. Leurs bourreaux furent Héraclès, Siegfried, Sainte Marthe, Saint Romain ou Saint Clément.

Les Dragons Ancestraux qui prirent forme humaine furent aussi de formidables meneurs, qui parvinrent à bâtir des empires mythiques tels l'Atlantide, Avalon ou l'Hyperborée. Mais les hommes rêvaient de liberté et leur joug fut à chaque fois brisé, entraînant la chute et la disparition de ces grandes civilisations.

En réalité, l'influence draconique était plus prégnante et durable lorsque les dragons faisaient le choix de demeurer cachés. Ainsi, de nombreux maîtres de magie avancent que le Python protégeant l'Oracle de Delphes, le dieu égyptien à tête de serpent Apophis ou même le Grand Dragon lui-même, Satan, étaient en réalité des Dragons Ancestraux, qui opérèrent telles des éminences grises auprès des puissants et modelèrent ainsi le monde antique.

De nombreux siècles plus tard, à l'aube de celui que les hommes nomment le XVII^{ème} siècle, les Dragons Ancestraux ne sont plus. L'Histoire elle-même tend à les faire disparaître de ses lignes et chaque jour passé les repousse un peu plus dans la légende. Les enfants de leurs descendants, les Derniers Nés, sont désormais parfaitement intégrés, au point que leur forme humaine leur semble souvent plus

naturelle que leur forme draconique. Les maîtres d'hier sont aujourd'hui devenus les égaux des hommes, mais nombreux sont ceux qui rêvent de restaurer la puissance ancestrale de leur race.



2-Histoire récente et situation

La puissance et le nombre des descendants des Dragons Ancestraux n'ont cessé de décroître au fil des siècles. Leur emprise totale sur le monde, à l'origine basée sur leur complète coopération et leur supériorité physique et magique, se mua en ascendance politique locale plus subtile. Peu à peu, au fur et à mesure de leur désunion et de leur intégration dans la société humaine, ils furent absorbés. Leurs capacités surpassaient toujours celles des hommes, mais leurs attitudes et leurs pulsions se rapprochaient constamment de l'exemple humain.

Les choses changèrent drastiquement en mars 1493, lorsque Christophe Colomb revint pour la première fois des Amériques. Il ramenait dans les soutes de ses navires de l'or et des Indiens, mais aussi une plante devenue extrêmement rare sur le continent européen, la jusquiame dorée. Profondément liée à la magie, cette dernière permit aux dragons de raviver leur nature draconique profonde et de retrouver puissance et ambition. Grâce à la jusquiame, une nouvelle ère magique s'ouvrait à eux, une ère où les dragons allaient enfin pouvoir retrouver leur ascendant sur le monde.

Afin de fédérer à nouveau leurs actions et de provoquer la chute des hommes, les dragons réanimèrent ou fondèrent de grandes loges secrètes. La Garra Negra, la Griffe noire, fut probablement la première d'entre elles. Bientôt, les dragons entreprirent de reprendre le contrôle du monde, par la force ou les voies de l'intrigue et de la politique.

En ce milieu du XVII^{ème} siècle, personne n'ignore que les dragons existent, que cette existence remonte à la nuit des temps, que la forme humaine leur est devenue naturelle, et qu'ils vivent parmi les hommes depuis des siècles. Mais peu nombreux sont en revanche ceux qui ont conscience du colossal travail secret qu'ils accomplissent, des complots ourdis contre les grandes nations humaines par leurs loges secrètes, et du grand nombre d'hommes qui sont devenus leurs serviteurs. En réalité, peu d'États échappent à leur emprise. Dans certains d'entre eux, tels que la Suède, ils affirment à présent ouvertement leur domination. Parfois, seule la France semble encore porter les espoirs de survie de l'Humanité libre.



3- Les Archéens

Les Archéens sont les représentants les plus anciens et les plus primitifs de la race des dragons. Sauvages, bestiaux mais néanmoins dotés d'une intelligence

instinctive, ils ne cherchent qu'à assouvir leurs impulsions violentes et impérieuses. Leur puissance est telle qu'un seul d'entre eux mettrait aisément à sac une capitale européenne, ou viendrait à bout d'armées d'hommes aguerris. Le passé récent tendrait à confirmer qu'en réalité, il est impossible d'infliger des blessures sérieuses à un Archéen avec des armes usuelles, quelle que soit leur puissance. Ils ne semblent vulnérables qu'à la magie et à la draconite, pierre alchimique créée dans le but de les vaincre.

Maîtres de la Terre dans les temps anciens, mais incapables de s'allier ou de se sacrifier pour lutter contre un ennemi commun, ils furent exécutés les uns après les autres par leurs descendants. Seuls survécurent ceux qui acceptèrent de se soumettre. Réduits en esclavage, contraints de porter au front des Sphères d'âmes qui annihilent leur volonté et les assujettissaient entièrement à leurs nouveaux maîtres, ils furent utilisés comme armes ultimes durant la grande guerre fratricide que se livrèrent les Dragons Ancestraux. Une poignée d'entre eux survécut et fut plongée dans un long et profond sommeil, oubliée dans des cavernes perdues au plus profond de la terre.

Depuis lors, rares sont les Archéens qui furent aperçus. La connaissance permettant de les éveiller et de les contrôler s'est en effet en grande partie perdue. Seul l'Hérésiarque couronné, maître sorcier de la loge des Arcanes, est parvenu à reconstituer ce savoir antique et à l'utiliser pour lancer par deux fois un Archéen sur Paris. Cependant, son contrôle imparfait des rituels provoqua sa défaite et sa mort. C'est du moins ce qui l'on raconte.



4- Les Dragons Ancestraux

Les Dragons Ancestraux constituent un groupe de descendants des Archéens, réunis par leur extraordinaire intelligence, parvenant à mieux contrôler leurs pulsions et leurs émotions que leurs ancêtres et, surtout, ayant une ambition sans limite. Ils s'unirent et ensemble complotèrent contre leurs parents. Ils mirent au point de nombreuses armes basées sur la magie, dont une se révéla particulièrement redoutable, même pour eux, la draconite. Une fois armés, ils entrèrent en guerre et, grâce à leur capacité à œuvrer ensemble, devinrent aisément les maîtres du monde, asservissant toutes les autres créatures de la création, réduisant les Archéens en esclavage, anéantissant ceux qui résistaient.

Les Dragons Ancestraux vouaient leur existence au savoir, et leur ordre social était établi dans le strict respect de la hiérarchie des connaissances. Leur érudition était si grande qu'au faite de leur civilisation ils parvinrent à créer une vie à leur image, basée sur les attributs propres à leur race. Ils engendrèrent ainsi l'ensemble des créatures draconiques, tels les dragonnets, les Wyvernes, ou les syles, mais aussi de nombreuses autres aujourd'hui disparues ou tout du moins suffisamment rares pour ne pas être répertoriées.

Créateurs de la magie, prescients et physiquement proches de l'effroyable puissance de leurs ancêtres, ils instaurèrent un règne totalitaire durant lequel les autres créatures dominées sans pitié n'eurent aucune chance d'évoluer. Leurs enfants eux-mêmes étaient dévorés dès leur naissance si une vision du futur les révélait porteurs d'une menace, même faible ou incertaine.

En s'efforçant de maintenir ainsi leur indiscutable suprématie, les Dragons Ancestraux provoquèrent en réalité leur propre chute. En effet, les dragons autorisés à vivre ne possédaient ni l'intelligence, ni la vigueur de leurs parents et, au fur et à mesure de la disparition des premiers Dragons Ancestraux, la race draconique s'affaiblit.

Nombre d'entre eux, rongés par la jalousie, l'ambition, ou simplement l'envie de rassembler tous les savoirs, décidèrent alors de tirer profit de cette situation. Ils brisèrent le pacte tacite qui les liait et, chacun de son côté commença à enfanter secrètement sa propre armée. D'immenses fratries possédant intelligence et force virent le jour, tandis que leurs géniteurs utilisaient toutes leurs connaissances magiques pour les renforcer et masquer leurs capacités aux maîtres de la prescience. Lorsque cela fut découvert, l'alliance qui unissait depuis des siècles les Dragons Ancestraux vola en éclats et une guerre totale embrasa le monde draconique.

La Terre fut une nouvelle fois dévastée. Des continents furent brisés et séparés. Certains sombrèrent dans les océans, d'autres apparurent, comme tout droit sortis du néant. Les dragons se livrèrent à une course folle, dévoyant leur savoir pour créer des armes de plus en plus sophistiquées et mortelles, qu'ils employaient aussitôt contre leurs propres frères. La plus terrible d'entre elles fut utilisée par un dragon plus déraisonnable encore que les autres, nommé

Sassh'Krecht. Au terme d'un effroyable rituel, il parvint à maudire l'avenir de sa propre race en réduisant dramatiquement sa fertilité, persuadé de pouvoir sauvegarder la sienne propre et repeupler la Terre avec des éléments issus de sa propre lignée. Ses plans furent percés à jour et contrecarrés. Il semble qu'il ait été abattu et tenu captif dans une Sphère d'Âme. Reposant sur des connaissances que seul Sassh'Krecht possédait, l'âme de ce dernier refusant de livrer ses secrets depuis sa prison, le sortilège d'infertilité devint irréversible, condamnant de fait la race draconique à l'extinction.

Peu à peu, les Dragons Ancestraux s'éliminèrent entre eux. Le déroulement du conflit leur échappa totalement au profit de leurs enfants. Ces derniers, à la puissance certes plus limitée, étaient désormais bien plus nombreux et se révélèrent capables de tenir tête à leurs géniteurs. Ils parvinrent finalement à conclure cette longue guerre fratricide en éliminant les derniers Dragons Ancestraux, entérinant par là même leur propre prise du pouvoir sur le monde.



5- Les Dragons Suzerains

La puissance et l'aura des Dragons Ancestraux étaient telles que leurs héritiers ne pouvaient paraître qu'inférieurs. Une fois le dernier de leurs prédécesseurs disparu, les Dragons Suzerains, tels qu'ils se nommèrent, durent gérer leur propre décroissance, mais aussi l'apparition d'une nouvelle race, l'humanité. Ils parvinrent finalement à s'en accommoder.

Ne pouvant plus régner en maîtres absolus, ils se résolurent à vivre en bonne intelligence avec les autres races. Certes, ils aspiraient toujours à régner plus qu'à servir mais, peu à peu, ils trouvèrent leur place en ce monde nouveau. Ils évoluèrent au fil des siècles et des millénaires, et abandonnèrent leur forme draconique dite « supérieure » afin de se fondre au mieux dans la race qui était destinée à dominer le monde, celle des hommes. Au sein de la société humaine, ils prirent parfois directement le pouvoir, mais œuvrèrent bien plus souvent en éminences grises, cachés dans l'ombre des puissants dont ils influençaient grandement les décisions.

Ils recherchèrent longtemps, sans succès, à recouvrer les connaissances des Dragons Ancestraux, notamment pour restaurer leur fertilité. Toutefois, ils ne possédaient pas l'intelligence de leurs ancêtres et, pour eux, la magie se révéla un outil trop obscur et trop complexe pour pouvoir être appréhendé en son ensemble et modifié.

Leur déclin prit fin avec la découverte des Amériques par Christophe Colomb et le retour de ses caravelles aux cales gorgées de jusquiame dorée. Leur nombre s'était alors dramatiquement amenuisé, et leurs capacités n'étaient plus que l'ombre de celles de leurs illustres ancêtres. La jusquiame changea leur destinée. En consommant cette plante, ils retrouvaient en effet leur lien

profond avec leur nature draconique ainsi qu'un fragment de leur fertilité perdue. En conséquence, même si la consommation de cette plante extraordinaire pouvait se révéler dangereuse, surtout à haute dose, ils décrétèrent qu'elle sonnait l'heure du réveil des dragons. Le monde serait bientôt de nouveau leur.

En peu de temps, ils se réorganisèrent et créèrent de grandes sociétés secrètes afin d'agir de façon efficace et concertée dans un seul but : plonger le monde dans un chaos total au sein duquel ils règneraient en maîtres absolus. Ils pourraient enfin retrouver leur vraie nature.



6- Les Derniers-Nés

Les Derniers-Nés sont les dragons nés après 1493. Conçus par des parents gavés de jusqu'iamé dorée, ils possèdent de forts instincts draconiques, tout en étant emprisonnés dans une forme humaine qu'ils peinent à quitter. Ces jeunes dragons sont pour la plupart incapables d'adopter des formes draconiques, même intermédiaires.

Ils sont soumis aux mêmes travers et désirs impérieux que les hommes, ces instincts étant de plus exacerbés par leur part draconique. À la froideur et l'impassibilité qui caractérisaient leurs géniteurs, les Derniers-Nés préfèrent la passion générée par la luxure, la rage et la violence, les rapprochant

ainsi bien davantage de leurs ancêtres Archéens que de leurs parents.

Ils ne possèdent plus la connaissance et la puissance des Dragons Ancestraux, mais leur esprit se révèle bien plus vif et aiguisé que celui de leurs parents, ce qui leur permet de jouir d'une compréhension plus étendue du monde et de son évolution. Ils parviennent ainsi à appréhender des notions oubliées depuis des millénaires.

Ambitieux, capables, prudents, déterminés et de fait, redoutables, les Derniers-Nés agissent cependant en marge des sociétés secrètes des Dragons Suzerains. S'ils désirent eux aussi le retour en force du règne draconique, leur objectif premier est de reprendre le contrôle du monde des mains des hommes, sans toutefois éradiquer ces civilisations auxquelles ils se sont intégrés et dont leur côté humain goûte finalement les plaisirs. Ils souhaitent de fait voir l'humanité verser dans ses extrêmes, et préféreraient un déchaînement de violence, de luxure et de décadence au chaos total recherché par les Dragons Suzerains.



7-L'aura draconique

La prestance des dragons est telle qu'ils possèdent une aura d'autorité qui est naturellement ressentie par tous les êtres vivants se trouvant à proximité. Néanmoins, pour de nombreuses races, cette aura est devenue synonyme de terreur, mort, esclavage ou destruction, provoquant des réactions de panique ou de soumission incontrôlables. Elle est parfois assez forte pour provoquer le malaise chez des humains et est ressentie par les dracs comme une onde douloureuse qui résonne au plus profond d'eux.

Afin de s'intégrer aux hommes, les Dragons Suzerains et les Derniers Nés ont appris à la contrôler et peuvent, lorsqu'ils sont sous forme humaine, la masquer ou la projeter à volonté. Les créatures possédant du sang draconique sont immunisées aux effets de cette aura, qu'elles continuent toutefois à ressentir. Dans une moindre mesure, tout être possédant une part draconique émet une aura perceptible, reflet de sa puissance. Cependant, il est souvent nécessaire d'être sensible à la magie pour la percevoir pleinement ou comprendre quelle est sa source. Qui plus est, elle est teintée par la personnalité de celui qui la dégage, faisant ressentir sa malveillance, sa brutalité, sa sauvagerie, mais aussi, dans de très rares cas, sa bienveillance.



8-Les formes intermédiaires des dragons

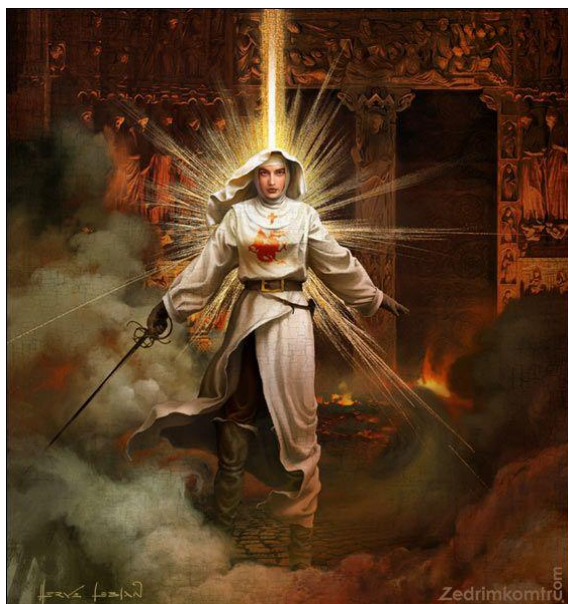
La métamorphose d'humain à dragon passe par divers stades hybrides. Il arrive que certaines transformations involontaires se produisent lorsque le dragon fait appel à la magie, notamment lors de grands rituels, mais la majorité du temps elle est désirée et provoquée. Requérant une vigueur et une énergie peu communes, infligeant une souffrance insoutenable, la métamorphose se révèle difficile à accomplir dans son intégralité pour les Derniers Nés. Il est par ailleurs possible de l'interrompre à n'importe quel moment, le dragon adoptant alors une forme intermédiaire possédant des attributs des deux races.

Il semblerait que le dragon ait un contrôle total sur l'ordre dans lequel la métamorphose se produit. Il peut ainsi se contenter, selon son désir, de gagner en taille, en musculature, se pourvoir d'écaillés ou se

doter de griffes tranchantes, d'yeux reptiliens, d'une queue ondulante ou d'une gueule aux dents acérées.

La transformation semble en outre déclencher un puissant effet mental sur les dragons, qui recouvrent alors leurs instincts draconiques primaires, et l'impression de force, de brutalité et de sauvagerie qu'ils dégagent est toujours saisissante.

Il semble évident que le maintien de cette forme demande énormément de volonté au dragon qui, rendu inconscient ou tué, reprendra immédiatement sa forme naturelle, draconique pour les anciens dragons, humaine pour les Derniers-Nés.



9-Dieux et dragons

Une hypothèse couramment admise parmi les maîtres de magie est que derrière chaque manifestation divine légendaire se trouverait un dragon. Ainsi, l'ouverture de la mer Rouge devant les Hébreux, la scission de la Lune par Mahomet, ou le don de l'olivier par la déesse Athéna à la ville d'Athènes, seraient en réalité des exploits d'origine draconique.

Il va sans dire que les clergés s'accordent, eux, pour réfuter cette hypothèse et excommunier tous ceux qui oseraient la

soutenir en public. Néanmoins, des expéditions sont régulièrement financées par de riches mais anonymes mécènes dans le but de retrouver des artefacts draconiques anciens ayant pu contribuer à ces miracles. Certains affirment même que la Lance de Longinus, qui serait entièrement constituée de draconite, ou que la kunée, le casque de Persée qui rend invisible son porteur, auraient été retrouvés.

10-Saint Georges et Le dragon

Au début du III^{ème} siècle, suite à un intense tremblement de terre, une profonde crevasse apparut à proximité de la ville de Silène, dans la province romaine de Libye. Les soldats romains qui l'explorèrent y découvrirent la dépouille parfaitement conservée d'un dragon, portant au front un magnifique joyau. Le centurion ordonna qu'il fût retiré pour être offert à l'empereur Dioclétien. Mais à l'instant où le joyau fut saisi, l'Archéen, qui n'était qu'endormi, fut libéré de sa servitude. Son réveil plongea la région dans un climat de mort et de destruction, jusqu'à ce qu'un soldat originaire de Cappadoce, Georges de Lydda, l'affronte. Se fiant à des voix mystérieuses qui résonnaient dans sa tête, il parvint à attirer l'Archéen dans une étroite gorge. Le dragon, pris au piège entre des falaises trop proches pour qu'il pût déployer ses ailes titanesques, fut transpercé par la lance du soldat, dont la pointe était constituée de draconite. Pour récompenser son courage et sa bravoure, le joyau du dragon fut offert à Georges de Lydda.

Durant des siècles il constitua l'héritage du saint, précieusement transmis de père en fils. Cette Sphère d'âme, vide, serait aujourd'hui gardée au cœur du mont Saint-Michel, la citadelle des sœurs de Saint-Georges.



11- Les Dragonnets

Les dragonnets sont la première race intelligente conçue par les Dragons Ancestraux. Créés comme des animaux de compagnie à leur image, ce sont des répliques fidèles des dragons à plus petite échelle. Depuis des millénaires ils s'attachent fidèlement à ceux qui les nourrissent et en prennent soin, mais n'hésitent pas à agresser ceux qui les maltraitent. Ils possèdent une forme de lien empathique avec leurs maîtres, dont ils deviennent au fil du temps le reflet, adoptant mentalement et physiquement quelques-uns des traits les plus marquants.

Au XVII^{ème} siècle, les dragonnets sont également employés comme messagers, se révélant plus rapides et plus puissants que les pigeons, dont ils sont friands, ou comme animaux savants par des montreurs de foire. Possédant une intelligence très vive quoiqu'animale, ils surprennent souvent par les capacités dont ils font preuve.

12- Les Syles

Les syles sont le produit d'une expérience ratée par les Dragons Ancestraux. Cependant, leur capacité de survie était si forte que les plus robustes et les plus vives survécurent à l'extermination de leur race. Elles proliférèrent alors dans les souterrains profonds et les terrains inhospitaliers, tels des parasites acharnés et affamés.

Parfois grosses comme des chats, ces salamandres carnivores à la langue bifide et aux griffes tranchantes sont extrêmement véloces et voraces. L'odeur du sang les rend folles au point de dévorer leurs congénères blessés. En groupe, elles peuvent s'enhardir et s'attaquer à un homme. Leurs dents, très petites mais acérées comme le morfil d'une dague, leur permettent de déchiqueter les chairs tendres en un temps record. Dotées d'une agressivité sans limite, elles continuent à mordre, griffer et déchirer même aux portes de la mort. Quand la faim se fait sentir, elles attaquent au mépris de leur sécurité.



13- Les Tarasques

Les tarasques sont d'énormes reptiles à carapace. Elles possèdent trois paires de très courtes pattes. Lourdes et lentes, elles font montre d'une force colossale et peuvent aisément renverser un mur par inadvertance ou passer au travers d'une maison d'un même pas égal. Aussi stupides que placides, elles font d'excellentes bêtes de trait pouvant sans effort apparent tracter un train de trois chariots où sont empilés de nombreux troncs élagués d'arbres.

14- Les Vyvernes

Montures ailées créées par les dragons, elles sont utilisées par les compagnies de messagerie installées dans les grandes villes. Elles n'existent quasiment plus à l'état sauvage. Quant aux Vyvernes blanches, plus rares et plus résistantes, elles ne servent de monture qu'aux Louves des Sœurs de Saint-George.



15- Les Dracs

Si l'on n'y prend pas garde, il est facile de confondre un drac avec un homme de grande taille et de forte carrure, à la démarche nerveuse et bestiale. Cependant, lorsque les détails de son corps deviennent visibles, la confusion n'est plus possible. Les dracs possèdent un visage un peu bouffi dans lequel sont enfoncés des yeux reptiliens

glaciaux aux paupières verticales et membraneuses. Ils ont un teint olivâtre. Leur puissante mâchoire est dotée de crocs jaunâtres. Leurs mains et pieds sont munis de doigts aux extrémités griffues. Et leur corps est en partie recouvert d'écailles.

La très grande majorité des dracs possède des écailles d'une teinte grisâtre, pouvant varier du noir terne au beige sale, en passant par l'ardoise. Ce sont les dracs communs, mais qui représentent déjà de redoutables adversaires.

Les dracs aux écailles noires sont de puissants combattants, plus violents et plus impulsifs encore que leurs congénères. Ils forment la force de frappe principale de la race drac et sont utilisés comme des mercenaires sans conscience par les dragons et les hommes.

Les dracs rouges sont généralement plus maigres et élancés que les autres dracs, mais ils sont aussi plus subtils et retors, compensant leur manque de puissance physique par leur rapidité et leur habileté. Ils sont généralement des meneurs réfléchis, craints et respectés.

Enfin, les dracs blancs, en réalité blafards, couleur os sale, sont des dracs ayant peu à peu perdu leur teinte originelle suite à la pratique intensive de la magie draconique. Ce sont les Saaskir, les prêtres-sorciers, des dracs nés sous le signe de l'Astrologue en prière, ceux qui possèdent l'autorité naturelle que confèrent la connaissance et la maîtrise de la magie.

Engendrés par les Dragons Ancestraux afin de servir d'esclaves, puis utilisés comme des unités combattantes sacrificiables, les dracs sont des créatures fortes et durables, coléreuses et impulsives, brutales et primaires. Créés pour être des serviteurs, ils portent au plus profond d'eux une soumission instinctive et totale aux dragons

qu'ils ne parviennent jamais à réfréner entièrement. Ce n'est d'ailleurs pas la révolte qui amena les dracs à l'indépendance, mais plutôt une décroissance de la puissance draconique et le désintérêt de leurs maîtres vis-à-vis de leur race, devenue trop rustre et limitée à leur goût.

Les dracs s'organisent en lignées que les Saaskir font remonter jusqu'aux dracs originaux, les Grands Ancêtres, créés par les Dragons Ancestraux. Regroupées en tribus et en villages, les lignées se tolèrent entre elles, même s'il n'est pas rare qu'elles se livrent de courtes mais intenses guerres fratricides pouvant conduire à la destruction de l'une d'elles. Les mâles et les enfants de la lignée vaincue sont alors exterminés, tandis que les femelles sont réduites en esclavage et intégrées de force dans les rangs des vainqueurs. Seule l'existence d'une autorité supérieure crainte, comme celle d'un dragon, peut forcer les lignées à mettre de côté les animosités qui les opposent.

Lors de la naissance des premières civilisations humaines, les dracs constituèrent à la fois de redoutables adversaires et de puissants alliés. Ils furent d'abord combattus et repoussés par des hommes désireux de coloniser de nouveaux territoires. Puis, leur irrépressible attraction pour la violence et le sang les conduisit à participer aux nombreuses guerres qu'a connues l'humanité, le plus souvent en tant que mercenaires, n'hésitant jamais à se rallier au plus offrant.

Au XVII^{ème} siècle, les dracs ont déjà été surpassés en nombre et en puissance par les hommes, qui les ont repoussés hors des frontières de leurs États. On ne retrouve de vraies communautés dracs que dans quelques gros villages subsistant dans les coins les plus reculés des grandes nations d'Europe, comme les contreforts des Alpes ou des Carpates. Les dracs restent néanmoins maîtres des régions

marécageuses et tiennent ainsi la Camargue et le delta de l'Ebre, en Catalogne. Certains sont aussi ponctuellement parvenus à prendre le dessus sur des communautés humaines et ont ainsi été capables de prendre le contrôle de régions entières.

Depuis quelques décennies, de nombreux dracs sont parvenus à se faire accepter par les hommes et se sont installés dans les grandes villes comme Paris. Loin de l'influence des Saaskir, ils ont peu à peu perdu toute notion de tribu et se sont alors mélangés sans distinction, remplaçant l'autorité ancestrale de la lignée par celle du chef de bande.

Pour un drac, la force est toujours une façon acceptable, sinon la seule, de résoudre un problème quel qu'il soit. Refuser de se battre ou se faire ridiculiser dans un combat est même pire que d'être vaincu. De simples querelles peuvent donc rapidement se transformer en de véritables combats ne cessant qu'à la mort de l'un des deux combattants. Les jeunes dracs sont continuellement brimés et rabaissés, jusqu'à ce qu'ils démontrent la force de résister et se rebellent contre leurs aînés. Ils gagnent alors leur place au sein du groupe, et sont considérés comme adultes.

La supériorité physique et la renommée étant les deux clefs principales de la société drac, un chef se révèle à la force de ses poings, et ne se maintient en place qu'en écrasant ceux qui lui tiennent tête. Seul le respect des ancêtres et des origines draconiques peut surpasser la soumission à la force brute. Ainsi, les Saaskir, détenteurs ancestraux de la magie draconique, forment une caste physiquement faible, mais très affirmée dans la société drac.

Les tribus dracs constituèrent de redoutables bataillons de mercenaires. On les retrouve ainsi au service des pharaons, au

sein de leurs gardes rapprochées, symboles vivants de la protection du dieu Apophis. D'anciennes gravures suggèrent que les cavaliers d'Alexandre le Grand étaient en grande majorité des dracs dissimulés sous leur armure menés par des capitaines humains. Lors des invasions barbares, ils furent regroupés en de puissantes unités montées intégrées aux troupes hunniques d'Attila, et prirent beaucoup de plaisir à réduire la civilisation romaine à néant. Plus récemment, les troupes irskehns, redoutables compagnies de cavalerie au service de la grande Espagne, composées uniquement de dracs noirs aux écailles faciales surlignées de jaune vif, firent des ravages sur les champs de bataille, conjuguant les désirs de leurs employeurs et ceux de leurs anciens maîtres, les Dragons de la Griffe noire.

Entre eux, les dracs parlent le dracien, une variante simpliste et directe du draconique. L'ancienne langue magique n'est quant à elle connue que des Saaskir, qui l'utilisent pour leurs rituels. Cependant, ils n'en comprennent que vaguement le sens. Leur magie se transmettant oralement de maître à élève, des éléments parasites involontaires se sont peu à peu intercalés, typant au fil du temps les sorts maîtrisés par les lignées. Pour qui sait les interpréter, les effets secondaires des sortilèges utilisés par un Saaskir peuvent aisément indiquer la lignée du lanceur de sort.



16-Les Sang-mêlés

Un sang-mêlé est un être hybride, un mélange à parts égales d'humain et de dragon, fruit des amours rares d'un dragon et d'une femme ou l'inverse. De nombreuses conditions, magiques ou non, président à sa conception, ce qui rend leur nombre extrêmement faible et leur destinée toujours unique. Il est dit qu'ils échappent totalement à la prescience draconique, et constituent ce faisant des éléments chaotiques incontrôlables, pouvant à eux seuls réduire à néant des plans séculaires patiemment exécutés.

Leurs mères sont elles aussi toujours marquées par le destin et la magie, ce qui

les a rendus à-même d'accepter un germe draconique. Cependant, au terme des neuf mois de grossesse, et parfois même avant, leur contact prolongé avec l'obâtre dont leur enfant est porteur les condamne à développer la grande ranse. Si l'accouchement ne les tue pas, elles n'y survivent généralement pas très longtemps. Les bébés se voient par conséquent éduqués par leur père, embrassant la cause draconique, tout en étant considérés comme des monstres par les deux races dont ils sont issus.

De son ascendance draconique, un sang-mêlé ne conserve que peu de traits physiques. Il possède un corps athlétiquement supérieur, des sens aiguisés et des yeux reptiliens. Il hérite cependant de la mentalité et de l'esprit des dragons, se montrant en règle générale individualiste, calculateur, orgueilleux et froid. Marqué par la nature magique de son géniteur, un sang-mêlé possède une allure et une prestance inhumaines. L'aura qu'il dégage est certes plus faible que celle des dragons eux-mêmes, mais elle provoque toujours un effet sur les hommes, que ce soit de la haine ou une irrésistible attirance. Les dracs, quant à eux, le craignent tout autant qu'un dragon.

17-Sociétés et alliances draconiques

De nombreuses alliances traversent l'histoire draconique, à commencer par celle constituée par les Dragons Ancestraux afin de soumettre les Archéens. Elle perdura jusqu'à la grande guerre draconique qui vit son éclatement et la fin de l'ère des dragons. Cette alliance fut la plus longue et la plus fructueuse de toutes mais de nombreuses autres ont depuis été constituées.

En ce milieu de XVII^{ème} siècle, la Griffes noire reste la loge la plus active depuis sa renaissance lors de la découverte des Amériques. Pour autant, à l'instar de celle-

ci, d'autres sociétés secrètes plus anciennes ou clandestines œuvrent activement dans l'ombre. Ne dit-on pas que l'énigmatique Loge des Arcanes aurait été dissoute après avoir lancé un Archéen sur Paris en 1633... On parle aussi de loges bienveillantes sans en avoir de preuves formelles.

Connue en France sous le nom de Griffes Noire, la Garra Negra est la société draconique la plus puissante du XVII^{ème} siècle. Particulièrement influente en Espagne et dans ses territoires, elle n'est en réalité pas secrète au sens où l'on ignore son existence, mais au sens où ses membres ne se font pas connaître. La Griffes noire est d'ailleurs un acteur très présent sur la scène diplomatique et politique européenne et, à ce titre, la plupart des gouvernements ont des contacts avec elle.

On parle beaucoup d'elle depuis 1493, à la suite de la découverte des Amériques par Christophe Colomb et du retour de ses caravelles aux cales gorgées de jusquiame dorée. Cependant son origine est sans doute beaucoup plus lointaine, la Griffes noire est de fait la plus ancienne des sociétés secrètes draconiques fondées par les Dragons Suzerains. Sa loge la plus influente et la plus active se trouve à Madrid, au sein même de la cour espagnole, au point que celle-ci est souvent surnommée la Cour des Dragons. Tentaculaire, la Garra Negra œuvre principalement en Espagne mais également dans les Provinces-Unies, en Italie et en Allemagne, où des loges locales soumises à son autorité ont par la suite été établies.





18-La Magie draconique

Inventée par les Dragons Ancestraux pour prendre l'ascendant sur leurs ancêtres Archéens, la magie draconique permet, à travers l'utilisation de rituels et sortilèges, d'obtenir des effets surnaturels illimités. De conception éminemment subtile, ils sont regroupés dans d'antiques grimoires précieusement conservés par les dragons. Écrits en draconique ancien, ils doivent être exécutés avec une minutie absolue sous peine d'obtenir un désastre à la moindre erreur.

Les rituels sont des réalisations magiques puissantes, durables, longues et complexes, tant pour leur exécution que pour leur réalisation. Ils mettent en jeu une immense quantité d'énergie magique, notamment d'interminables psalmodies à faire réciter sans relâche par une assemblée d'assistants, et de nombreuses composantes physiques, comme du sang de vrai dragon. Ils doivent en outre se dérouler à un moment précis, correspondant à une aura magique et un alignement astral particuliers, et se conformer à une disposition exacte de runes et symboles draconiques sur le lieu de l'incantation.

Les sortilèges sont plus simples et bien plus rapides à exécuter. Certains ne réclament qu'un unique mot déclencheur. Ils demandent tout de même une préparation

préalable, requièrent une concentration absolue de la part du sorcier, et ne produisent au final que des effets très limités.

Tous les dragons sont naturellement capables d'utiliser la magie. Cependant, les mots des rituels se déclinent en draconique ancien, une langue que peu d'entre eux comprennent encore réellement, et que la majorité des Derniers-Nés ne maîtrise pas. Ils se contentent donc de répéter fidèlement les intonations et les mots des rituels découverts dans d'anciens grimoires et n'en saisissent en réalité que le sens général, obtenant parfois des effets inattendus.

Les Saaskir, quant à eux, se transmettent leurs rituels et mots de pouvoir depuis des générations. Au fil du temps, ils les ont involontairement transformés et une forme de sélection s'est opérée, chacun ne transmettant au final que les éléments qu'il maîtrisait le mieux. Ainsi, chaque lignée possède ses spécificités magiques et peut donc être identifiée par ce biais.

Les maîtres de magie humains sont des érudits, astrologues, devins, médecins, philosophes ou même des hommes d'église, ayant appris le draconique ancien, et comprenant la structure globale des sortilèges et rituels. Présents dans chaque grande maison, ils ne peuvent cependant pas utiliser la magie. Sa pratique est rendue illégale par les édits royaux, mais elle

nécessite surtout que le sorcier possède en lui une part draconique, ce qui n'est bien sûr pas leur cas. Certains franchissent cependant les limites. Ils s'injectent du sang de dragon, s'adonnent à la liqueur de jusquiamme dorée, ou bradent leur âme durant des cérémonies d'initiation draconique. Ils gagnent alors la possibilité d'incanter, mais le prix à payer est très élevé. Ils contractent souvent la ranse ou deviennent esclaves des dragons.

19-Le tarot des ombres

Le tarot des ombres est un jeu de tarot draconique possédant vingt-deux arcanes majeurs très spécifiques. Il est couramment employé en sorcellerie et en magie divinatoire, où il sert de catalyseur, facilitant le passage de l'énergie magique dans le monde réel. Inventé par les Dragons Ancestraux, il constitue un langage simplifié et condensé permettant d'accéder à la magie. Chaque arcanes majeur représente en réalité une facette des énergies magiques, et les vingt-deux assemblés recouvrent tous les possibles. Le pouvoir du tarot ne réside pas dans les cartes elles-mêmes, mais dans les symboles et concepts représentés.

Ces derniers aident le sorcier ou le devin à focaliser ses capacités afin d'obtenir de meilleurs résultats. Lors de rituels mineurs ne nécessitant pas le rassemblement d'une assemblée à des fins incantatoires, le sorcier dispose les arcanes devant lui suivant des schémas minutieusement reproduits, et évite ainsi d'avoir à créer un pentacle complexe impliquant l'inscription précise de runes et glyphes magiques.

Le tarot des ombres possède notamment la particularité de donner accès à la partie draconique nécessaire pour pratiquer la magie. Des humains ordinaires peuvent donc l'utiliser et obtenir de réels résultats. Cela n'enlève toutefois rien à la complexité de l'art divinatoire, les arcanes étant toujours très

difficiles à décrypter. Peu sont ceux qui possèdent suffisamment de connaissances pour l'utiliser efficacement, la très grande majorité des devins qui parcourent les routes d'Europe armés de ce tarot étant en réalité des charlatans.

Le tarot des ombres

Les lames (également appelées arcanes) du tarot des ombres sont toutes associées à un concept bien défini. Certains pensent en outre que l'ordre du tarot n'est pas innocent, et que sa séquence complète donne une vision du destin draconique dans son intégralité. Nous laisserons bien sûr le soin aux astrologues de commenter cette dernière théorie.

0 : L'Astrologue en prière	Fatalité
1 : La Tisserande oubliée	Sacrifice
2 : Le Voleur sans mémoire	Avidité
3 : Le Jongleur indécis	Audace
4 : La Danseuse à l'épée	Honneur
5 : La Sentinelle silencieuse	Réactivité
6 : L'Enlumineur aveugle	Impulsivité
7 : Le Maître d'Armes aux flambeaux	Sagesse
8 : La Vestale de pierre	Foi
9 : Le Pèlerin immobile	Stabilité
10 : L'Hérésiarque couronné	Autorité
11 : Le Gentilhomme au corbeau	Changement
12 : L'Architecte des mondes	Discipline
13 : La Courtisane amoureuse	Sensualité
14 : L'Assassin sans visage	Subtilité
15 : L'Horloger des chimères	Diplomatie
16 : La Gardienne derrière le miroir	Résistance
17 : La Magicienne sous le voile	Ruse
18 : La Demoiselle en la tour	Ambition
19 : L'Alchimiste des Ombres	Connaissance
20 : Le Guerrier immortel	Héroïsme
21 : Le Chevalier au dragon	Domination

20-Divination et prescience draconique

Les dragons possèdent le don de double vue qui leur permet de scruter le futur. Néanmoins, celui-ci change constamment sous l'effet des connaissances acquises par ce même don et des décisions alors altérées. Il est donc très difficile d'avoir une vision claire des événements à venir, et seuls ceux qui possèdent un caractère inéluctable sont clairement entraperçus. Si les Dragons Ancestraux possédaient un savoir suffisant pour parvenir à interpréter efficacement leurs visions, les dragons du XVII^{ème} siècle sont, eux, plus souvent déstabilisés par celles-ci

Certains hommes sont eux aussi capables de percer les secrets de l'avenir et ont, pour cela, dû maîtriser l'utilisation du tarot des ombres. Leur art de la divination se concrétise par l'interprétation du tirage et de la disposition des arcanes majeurs du tarot, et non par des visions directes du futur. Ils peuvent prédire des images, des sensations de ce qui se réalisera dans l'avenir. De fait, les dragons recourent eux aussi régulièrement au tarot des ombres pour donner du sens aux images qu'ils ont reçues par le biais de visions.



21-L'Alchimie draconique

L'alchimie est une discipline ancestrale qui est notamment à la recherche du Grand œuvre, la réalisation de la transmutation des métaux vils en métaux nobles, et de la Panacée, médecine universelle et élixir de longue vie. Sa pratique mélange souvent toutes sortes de considérations scientifiques, philosophiques, mystiques et spirituelles, mais elle reste toujours naturelle, refusant de recourir à la magie draconique.

Néanmoins, certains alchimistes ont décidé d'utiliser les connaissances des dragons, et **une nouvelle branche clandestine et illégale de l'alchimie est née**. Elle est basée sur l'utilisation d'ingrédients chargés de magie, telle la jusquiame dorée, afin d'obtenir des effets surnaturels. Plus efficace que l'alchimie classique, elle comporte cependant une grande part de risque. Manipuler la magie peut conduire à de véritables catastrophes, et provoque à long terme des effets indésirables. La ranse en est un exemple.

De nombreuses unités militaires sont armées d'acier-mage - l'alliage de métal et de draconite qui peut infliger de terribles blessures aux dragons.

22-Grimoires draconiques

Les Dragons Ancestraux, créateurs de la magie draconique, vénéraient le savoir. Sa représentation physique, les grimoires, étaient à la fois de remarquables œuvres d'art et un condensé particulièrement dense de leurs connaissances. Une grande majorité d'entre eux fut perdue ou détruite, mais quelques-uns ont survécu au passage du temps et aux guerres qui, au fil des siècles ont ravagé le monde draconique. Au XVII^{ème} siècle, ils sont pour la plupart aux mains des dragons, qui les conservent

jalousement. Ils renferment ce qui reste de l'antique connaissance de la magie, rituels et sortilèges de grand pouvoir, et restent l'unique moyen d'acquérir ce précieux savoir.

23-Sphères d'âmes

Les Sphères d'âmes sont de puissants artefacts magiques créés à l'origine par les Dragons Ancestraux pour asservir les Archéens. Couronnés de ces hypnotiques joyaux, les anciens dragons se voyaient dérober leur libre-arbitre et se trouvaient totalement soumis à leurs descendants. S'ils étaient laissés sans instruction, ils plongeaient dans un sommeil léthargique proche de la mort. Mais s'ils étaient commandés, un puissant rituel permettait à l'esprit de leur maître de s'insinuer en eux, les transformant alors en esclaves serviles, à la fois intelligents, soumis et terriblement destructeurs.

Avec le temps, les Dragons Ancestraux comprirent qu'ils pouvaient aussi utiliser les Sphères d'Âmes pour vaincre la mort. En y projetant leur âme et leur essence, ils pouvaient survivre à la disparition de leur corps physique. Prisonnier de la Sphère d'Âme, un dragon peut néanmoins interagir avec les personnes qui entrent en contact avec celle-ci, ou qui se lient avec elle. Avec plus de maîtrise, certains se sont même révélés capables de projeter pour de courts instants leurs silhouettes fantomatiques dans le monde réel.

Grâce à de puissants rituels, les âmes emprisonnées dans les Sphères d'Âmes peuvent se voir rappeler parmi les vivants, au prix de nombreuses autres âmes et vies. Cependant, elles peuvent également être utilisées aux dépens du dragon prisonnier, pour asservir et contrôler d'autres créatures. Ainsi, la Griffe noire utilise des Sphères d'âmes retenant des dragons renégats ou

tombés en disgrâce pour lier à jamais ses fidèles au cours de grandes cérémonies d'initiation.

Une Sphère d'Âme est un petit globe pouvant tenir dans la conque des mains. D'un blanc laiteux si elle est vide, elle devient hypnotique, noire, luisante et envoûtante, comme emplie d'une encre mouvante, si un dragon y est prisonnier. Elle fige la lumière au lieu de la refléter, et les volutes profondes qui l'animent semblent absorber l'âme de tous ceux qui posent les yeux sur elle.

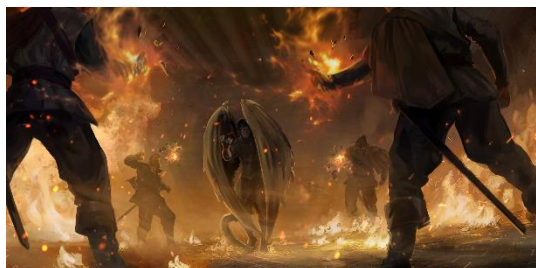


24-Sang, feu et os de dragon

Brasier vif d'aspect commun lorsqu'il brûle à une intensité raisonnable, le feu de dragon peut virer au blanc éclatant lorsqu'il est porté à sa puissance maximale. Rien ne peut alors lui résister. Sa flamme imprime une chaleur qui jamais ne s'estompe, et les blessures qu'elle inflige ne peuvent totalement guérir. Dans sa forme la plus pure, le feu draconique ne nécessite pas de combustible autre que la magie ambiante pour brûler, et certains alchimistes sont prêts à tout pour en acquérir une petite flamme conservée dans un flacon de draconite cristallisée.

Le sang de dragon est lui aussi très recherché, par les sorciers autant que par les alchimistes. D'une température invariante, constamment à la limite de l'ébullition, jamais il ne refroidit. Composante essentielle de très nombreux rituels, ce sang est également très recherché par quelques illuminés qui n'hésitent pas à se l'injecter afin de partager, l'espace d'un instant, la conscience et la puissance des dragons. Ils paient généralement très cher cette audace.

Les os des dragons ne sont pas source de magie, mais ils possèdent une dureté surnaturelle. Seul le fer ocre lorrain est suffisamment résistant et abrasif pour permettre de les entamer et de les travailler afin de leur donner une forme nouvelle. Les objets en os restent cependant rares, étant considérés comme une insulte mortelle par les dragons eux-mêmes. Leur possesseur est généralement condamné à un trépas lent et douloureux.



25-Jusquiame dorée

La jusquiame dorée est une plante toxique de la famille de la belladone. Ses feuilles sont ovales et grossièrement dentelées, et les nervures qui les parcourent comme la corolle de sa fleur sont d'un jaune d'or éclatant, ce qui la distingue des autres espèces de jusquiame et lui confère son nom. Grande plante ramifiée pouvant dépasser le mètre de haut, elle semble pouvoir pousser partout. Toutefois, elle est impossible à cultiver et ne pousse qu'à l'état naturel. Elle peut être distillée et raffinée en liqueur, séchée pour produire une fine poudre ou des feuilles de tisane, écrasée en une pâte huileuse. Son suc peut être bu et ses fleurs consommées cuites ou crues.

Avec le sang et le feu de dragon, elle est l'une des trois seules substances connues qui concentrent de la magie naturelle. Surexploitée par les dragons, la jusquiame dorée disparut il y a longtemps du Vieux Continent. Elle fut redécouverte par Christophe Colomb dans le Nouveau Monde, et entraîna le renouveau de la race draconique. La majeure partie de la jusquiame dorée qui circule au XVII^{ème} siècle provient des Amériques, où elle est récoltée avant d'être acheminée à grands frais vers l'Espagne, puis l'Europe entière. Véritable concentré de magie, elle produit sur les dragons un effet immédiat, leur donnant la capacité d'utiliser leur magie à son plein potentiel. Elle les entraîne vers un retour à

la forme draconique première et à la bestialité primale de la race. Toute race possédant du sang de dragon est sujette à son influence. Résister à ses effluves est difficile, tant elle entraîne un éveil instinctif de la part draconique. Certains hommes en consomment aussi, à très petites doses et souvent mélangée à d'autres substances, soit pour accéder à la sorcellerie, soit pour ressentir durant quelques instants les émotions et la force draconique.

26-La Draconite

La draconite est une pierre alchimique créée par les Dragons Ancestraux, aussi noire et luisante que l'obsidienne. Sa capacité première est d'infliger de terribles blessures aux dragons. Elle peut également servir de répulsif et de bouclier contre ces derniers car elle agit comme un destructeur de magie. **Le procédé magique et alchimique de fabrication de la draconite ne fut jamais transmis par les premiers Dragons Ancestraux. Désormais perdu, il représente le Grand Œuvre de l'alchimie draconique, le but ultime que tous rêvent d'atteindre.**

Existant donc en quantité limitée, la draconite est une substance infiniment précieuse pour tous ceux qui sont confrontés aux dragons, et chaque éclat est réutilisé. Ne pouvant être refondues et réassemblées, les grandes pièces de draconite sont, avec le temps, devenues rares. Elles sont précieusement conservées et prudemment utilisées. Les petits fragments sont quant à eux réduits en poudre et, mélangés par alchimie à de l'acier lorrain, devenant de l'acier-mage, un métal plus facile à travailler, mais aux propriétés atténuées.

27-Les Miroirs de vision

Les miroirs de vision sont des artefacts couramment utilisés par ceux qui œuvrent

pour les dragons. Correctement positionnés et activés grâce à des phrases rituelles draconiques, ils permettent à deux personnes possédant chacune un miroir de se voir et se parler quelle que soit la distance qui les sépare. Cependant, la vérité ne peut leur être masquée, et les images qu'ils projettent sont toujours le juste reflet de la nature profonde de ceux qui l'emploient.

28-La Ranse

La ranse est une maladie virulente, contagieuse et au final mortelle, qui frappe les hommes et les femmes qui fréquentent trop les dragons ou sont trop proches d'objets ou de personnes possédant une forte nature draconique. **C'est un mal incurable que la médecine du XVII^{ème} siècle est impuissante à combattre, ou même à soulager.** Un grand nombre de remèdes sont disponibles et des nouveaux apparaissent constamment dans les officines des apothicaires et sur les étals des bonimenteurs. Mais il ne s'agit bien souvent que de potions de charlatans ou de praticiens plus ou moins bien intentionnés.

La maladie se développe à un rythme différent suivant les malades. Certains sont très rapidement contaminés, tandis que d'autres doivent être exposés longtemps à une force draconique pour être infectés. De plus, le rythme de sa progression s'accélère en provoquant d'insoutenables douleurs à chaque fois que le malade est mis en présence de magie ou de dragons. Dans le pire des cas, la mort peut survenir deux semaines après la contagion. Mais beaucoup vivent encore longtemps après l'apparition des premiers symptômes, sans trop en souffrir.

La ranse se développe en deux temps. Le symptôme initial est une petite tache sur la peau, d'abord guère plus inquiétante qu'un grain de beauté, et qui passe souvent

inaperçue. Peu à peu la tache grossit, devient violacée et rugueuse. Lorsqu'elle se veine de noir et se craquèle, le malade a atteint le stade de la grande ranse. La tache suppure, et des tumeurs profondes se développent. Le malade devient contagieux et les premières douleurs apparaissent. Les premières grosseurs, les premières malformations, les premières monstruosité accompagnent ce dernier stade et les malades, devenus des monstres pitoyables, sont mis à l'écart, réduits à mendier pour survivre. Ils sont alors obligés par décret du Roi à porter une bure rouge et à s'annoncer d'un tintement de crécelle. Au moindre écart, ils sont enfermés de force à l'hospice des Incurables à Paris, bannis au cœur des forêts les plus profondes, ou simplement lapidés par des foules poussées tout autant par la colère que par la peur.



Si l'on en croit l'Église, la ranse est une démonstration flagrante que les dragons sont le mal incarné. Pour les médecins du XVII^{ème} siècle, qui associent l'infection à la présence d'obâtre mêlé au sang du malade, il s'agit d'un déséquilibre des « humeurs ». Aux quatre fluides qui imprègnent les organes, le sang, la bile, le phlegme et l'atrabile, vient s'ajouter l'obâtre draconique qui perturbe les autres et corrompt ainsi la nature humaine jusqu'à la détruire.

Pour les dragons, il s'agit d'une agression de la nature humaine par leur prédateur naturel draconique. Il arrive que certains des Derniers-Nés puissent en souffrir, tant leur côté humain est devenu naturel pour eux, mais en règle générale, les dragons se désintéressent totalement de ce phénomène qui, au pire ne leur nuira pas, au mieux servira leur cause.