

Le culte Dragon

L'Appel du Dragon est un chant unanime
qui gronde depuis la création.

Il est perceptible en toute chose et son souffle revigore la
nature et inspire les hommes.

Le Dragon est le protecteur éternel de la création, le pilier
élémentaire autour duquel tous s'animent.

Un supplément officiel pour le jeu de rôle Vivere.

Ce pdf sera complété de nombreuses illustrations et fera l'objet d'une compilation papier.

Un grand merci à tout les souscripteurs et à ceux qui participent à la vie de cet univers.

Relecteurs

*Florian Strzelecki, Yann Lerculeur, Paul-Henri Verheve, Stéphane Laval, Philippe
Busso, Gaëtan Fortin, Marianne Rolin.*

Les premiers jour d'Insuris

La colonisation du système d'Hypéris est un épisode douloureux pour le peuple du culte. Abimées par des décennies de voyages spatiaux, seulement deux barges d'Exode atteignirent Insuris. Elles se séparèrent rapidement, la première se posa sur Hypéris, tandis que l'autre dériva jusqu'à Draconis.

Durant trente jours, les Barges gorgées de colons se vidèrent sans discontinuer. Toujours à leur bord, trois rescapés de la Grande Guerre et leur descendance, des dragons montés eux aussi dans les vaisseaux se réveillèrent tardivement pour s'exiler loin du tumulte de la colonisation. Les monstres s'échappèrent sans se soucier des hommes, brisant la barge et dévastant les premières cultures. Homir rejoignit le pôle nord d'Hypéris après être restée de long mois endormie, tandis que Vuldur et Noctar se séparèrent après quelques jours sur Draconis pour ne plus jamais se revoir.

Jusque là, les colons étaient restés dans l'attente d'une réponse ou d'un signe de leurs protecteurs. Ces journées de tensions à guetter le souffle de ces créatures mythiques censées porter en elles l'héritage de Primasia se poursuivirent, malgré des périodes de famines et un fort dictat religieux.

Les colons étaient déstabilisés dans leurs pratiques religieuses car les créatures qu'ils adoraient avaient des personnalités méconnues et des humeurs changeantes. Devant cette instabilité, les croyants se tournèrent vers les descendants des prêtres primasiens qui firent alors autorité.

Fraîchement investis de la fonction de régents, les prêtres guidèrent alors ces millions de personnes désœuvrées et perdues et tentèrent de reconstruire une société aussi forte que jadis, sans trahir ni ternir la réputation et l'orgueil de leur culte. Ils s'y employèrent encore de nos jours.

Quand les dragons disparurent, les nouvelles terres des hommes du culte Dragon furent dévastées. Attendus comme des prophètes, les dragons levèrent les yeux au ciel pour s'envoler aussitôt, laissant derrière eux un nuage de poussière et un ouvrage technologique dévasté par les marques de leur passage. Sans se soucier de quoi que ce soit, les dragons détruisirent une partie des barges qui les avaient abrités.

Les colons se mirent à la recherche d'une forme sociétale stable susceptible de porter au mieux les valeurs du culte. Chaque prêtre se vit assigné quelques centaines de colons, et tous prirent des chemins différents pour construire leur cité. Avec les décombres de la barge comme centre géographique, ils bâtirent autour de vastes cités entourées de terres agricoles prospères parfois survolées par les descendants de leur défunt guide.

Insuris de nos jours

Désormais orphelins de leur Avatar, les prêtres restent les seuls héritiers humains du langage draconique. Ils assurent la transmission de ce langage dans leur propre confrérie pour être prêts lorsque les dragons reviendront. Les dragons primordiaux surveillent l'humanité depuis leur repère et attendent un signe des Dieux pour retourner parmi les hommes.

Si Homir, Vuldur et Noctar ne sont toujours pas revenus dans les colonies, c'est que les Dieux ne le leur permettent pas. Le sacrifice de l'Avatar et de Primasia est un péché. L'humanité se doit d'expier ses fautes pour mériter la présence des Dieux parmi eux.

Sur ces bases, une nouvelle structure sociale fut instaurée. La grande théocratie du culte Dragon, décidée par les colons eux-mêmes, est le seul rempart entre le monde des hommes et celui des créatures de Primasia.

Il fut établi d'honorer les temps jadis et de construire humblement les symboles du repentir de l'humanité. Sur les nombreux chantiers de colonisation furent entamés la construction de remparts et d'édifices religieux, assurant à la population instruction et sécurité.

◆ La résolution

Depuis le traumatisme causé par la mort de leur avatar, les suivants du Dragon redoutent la guerre. Depuis plusieurs décennies, le culte a limité et presque interdit toute recherche technologique visant à améliorer les performances offensives du culte. Les technologies qui permettent d'assurer la tranquillité et le confort des citoyens sont tolérées et encouragées.

Politiquement, le culte ne s'oppose pas aux différents conflits, mais il s'interdit d'y participer même pour y mettre un terme.

Malgré son déficit technologique, le culte est assuré de sa puissance militaire et politique par une population soudée et un puissant lien d'amitié envers ses différents alliés. Le culte est à même de repousser seul toute invasion sur ses terres.

L'entretien de l'armée est donc limité et aucune menace n'a été suffisamment convaincante pour forcer un regroupement militaire. Le culte Dragon ne s'ouvre pas vers la politique extérieure, le commerce et les échanges se limitent à ceux qui se donnent la peine de venir sur les terres du culte. Il peut s'avérer très généreux envers ses alliés et les investisseurs étrangers. C'est pourquoi, les ambassades du culte Dragon sont quasi inexistantes. Le culte Dragon ne possède pas de responsables politiques à l'étranger, en dehors de quelques paladins missionnaires chargés de collecter l'impôt dans les colonies éloignées.

◆ La venue du Phénix et du Griffon

Après quelques années d'attente, le culte Dragon reçut la visite du Culte Griffon et du Culte Phénix. Arrivés depuis Trempas après l'ouverture de la première ligne de Lertz, ils furent accueillis tels des sauveurs, ce fut l'occasion de grandioses cérémonies. La joie de retrouver ceux qui ont partagé le même passé douloureux fut célébrée. Chaque année, au même moment du cycle, on fête le retour des alliés du Dragon et on commémore le début de la reconstruction. C'est la seule commémoration festive que les prêtres régents tolèrent dans leur calendrier. Elle impose un jour de congé et une semaine de festivités diverses. A cette occasion les ambassades du Griffon et du Phénix reçoivent de nombreux dons.

En revanche, les ambassades Licornes et Hydre peinent à se faire une place à la cour de cette théocratie rigide.

◆ La chasse

La chasse est un métier toléré par le culte Dragon, elle est reconnue d'utilité publique, et fait partie des principes fondateurs du culte. Le braconnage lui est sévèrement réprimé. Chasser l'animal qui servira à la communauté est une action aussi utile que la protection du culte ou la collecte des impôts. Ainsi, chaque ville se doit d'entretenir son groupe de trappeurs et de chasseurs qui dépendent directement des ordres des prêtres de la province. Ces groupes se retrouvent parfois en conflit de territoire, car les zones de chasses se chevauchent et les créatures non sédentaires seront convoitées par certains domaines. Le dragon est, par nature, un chasseur carnivore, mais il ne tue que pour s'alimenter ou protéger ses terres. L'Avatar a enseigné à son peuple à limiter le gaspillage pour que chaque année les ressources naturelles se renouvellent. Les prêtres un peu zélés auront tendance à éliminer certaines espèces gênantes sous couvert de vouloir protéger leur colonie.

◆ Une protection ambiguë

Le dragon est un animal sacré pour le culte. Les dragons primordiaux dans leur arrogance épargnent les colonies isolées, par contre, les cités de plus grandes tailles sont parfois la cible de caprices meurtriers. Depuis près de cinquante cycles le culte veille quotidiennement à la sérénité de ces créatures dont la colère est redoutable. Les dragons de petites tailles sont plus sauvages et beaucoup plus présents autour des colonies. La chasse de ces animaux pour leur viande ou leurs organes, bien qu'interdite, fait parfois l'objet de décret tant l'animal est nuisible pour les colonies. Heureusement, les primordiaux ne les considèrent même pas comme leurs enfants, mais comme une espèce dégénérée.

Les organes et les écailles de l'animal sont, selon ce qui est rapporté, dotées de propriétés uniques. S'il ne fait aucun doute que ses écailles et ses griffes sont très utiles dans la confection d'armures et d'objets tranchants, ses organes auraient de nombreuses vertus et apporteraient longue vie, fertilité, ou permettraient la concoction de potions aux pouvoirs plus fort que toute magie.

La politique

Les forces politiques, ouvrières et militaires du culte Dragon focalisent leurs efforts pour garantir la survie des fidèles. Le culte ne cherche ni alliance, ni conflit. Depuis des siècles, il accumule les richesses et étend son territoire, sans jamais accroître son armada et sa technologie. Il faut parfois de longues années de négociations aux cultes extérieurs pour vendre une technologie au culte Dragon, ce dernier découvrant l'utilité et le confort de celle-ci lorsqu'elle devient obsolète ou que les conditions climatiques n'en permettent plus un usage convenable. Après plusieurs bévues économiques liées à un système administratif lent et archaïque, les cultes commerçant avec celui du Dragon ne lui fournissent plus que ce qu'il demande et vont à l'essentiel.

Le culte Dragon base ses richesses sur l'agriculture et la production d'oeuvre d'art, d'écrits et de cartes richement enluminées et détaillées. Son expansion technologique est limitée, car les gisements de minerais ou d'hydrocarbures sont très souvent un nid douillet pour un dragon local que l'Église interdit de chasser.

Seuls quelques prêtres, sous la pression économique, ont fait le choix de chasser l'animal ou de négocier avec lui les ressources de son domaine. Ceux-ci ont pu alors développer leur industrie et commencent à profiter d'une croissance économique et technologique sérieuse. Souvent jalouxés par leurs confrères ces prêtres vérouillent l'accès à leurs terres et imposent des péages contrôlant ainsi la fuite de leurs richesses.

Pourtant, les conseillers du grand orateur ont fixé des taxes et des impôts supplémentaires aux territoires favorisés et obligent, dans une certaine mesure, à faire circuler les ressources de première nécessité quand un territoire isolé et en difficulté.

Ces jalousies entraînent des tensions et des rebellions

Aria, fille du Loup

Affectée à la garde des grandes nécropoles du culte Dragon, cette jeune veuve du culte Dragon a récemment décidé de reprendre ses habits du Loup. Ayant épousé en secret un homme du dragon, elle fut dénoncée par ses pairs et répudiée du culte Loup. Pourtant isolée sur Hypéris, elle garde la tête haute et essaie de mêler ce qu'il y a de meilleur pour les deux cultures.



au sein du culte, les prêtres régents sont parfois amenés à prendre les armes pour protéger leurs terres contre un rival ou contre un dragon venu les reprendre.

Le don

De part l'implication dans l'entretien des nécropoles des pionniers et son partage de connaissances, le Loup est le culte avec qui le Dragon entretient des relations étroites et sincères. Ils forment un couple politique indissociable. Jamais le culte Dragon n'a envoyé d'hommes au sein des colonies du culte Loup, cependant il lui reverse annuellement une part de ses richesses. Le montant de ce don désintéressé est un secret gardé par l'Église que même la Guilde ne peut contrôler ou taxer. Un décret signé sur Kolia par le Grand Orateur, le haut responsable de la Guilde, et le conseil du Loup, interdit toute opération de la Guilde sur cette transaction. Ce virement symbolique, recevrait les sacrements de chacune des deux parties dans le respect de leur longue amitié et du patrimoine commun. Évalué à plusieurs millions de pièces de bronzes, ce trésor de monnaies, d'outils, de bijoux et de minosys transite chaque année au travers du Lertz à destination de Noctia.

Les péchés

Les bases religieuses du culte sont centrées sur le dévouement, le partage et l'équilibre des choses. Chacun, selon sa place, devra faire en sorte que cet équilibre soit maintenu et qu'aucune force ne soit gaspillée. Ceci passe principalement par l'impôt et la prière, et il existe en plus des péchés graves auxquels aucun membre du culte ne saurait commettre :

La longévité

La longévité est un péché grave pour ce culte qui voit dans la mort un renouvellement. Céder sa place est donc célébré avec une joie sereine. Pourtant, la médecine et la magie font sans cesse des progrès pour améliorer le quotidien des hommes, certains secrets découverts par le culte Chimère ou d'excellents lanceurs de sorts assureraient une vie plus longue que celle accordée par les Dieux. Quand un individu arrive à un âge avancé, il est donc encouragé à partir et bien souvent des présents lui sont offerts pour son départ. Ceux qui chercheraient à accroître leur longévité sans que celle-ci ne profite réellement à ses concitoyens par l'apport de connaissance ou le partage de ressources familiales ou personnelles se voient bannis et exilés lorsque la faute est avérée.

On sait que ce péché est très ancré dans les certaines communautés de lanceurs de sorts. Des prêtres régents seraient les héritiers d'artefacts créés par les dragons primordiaux leur octroyant une longévité accrue.

L'ignorance

Ignorer est une faute grave, seul l'étranger sera pardonné. Le culte Dragon, par son expansion démographique, n'a pas pu maintenir un équilibre dans le respect de ses traditions et les échanges de savoirs. Certaines colonies éloignées oublient, par manque de contact, la perte des archives ou la mort de leur prêtre, les bases culturelles et le calendrier des célébrations. Le devoir de mémoire à propos du sacrifice du Dragon, le principe de l'échange et le montant de l'impôt doivent être maintenus. Perdre ce lien ou chercher à s'en éloigner est une faute grave, que le Dragon lui-même n'aurait pas toléré.

Les communautés autarciques sont pourchassées, pillées et souvent détruites. Elles ne sont ni déportées ni rattachées au reste des colonies si elles affirment cette indépendance.

L'égoïsme

Payer l'impôt aux prêtres régents revient à rendre au Dragon les richesses que sa présence a fait croître. Ces richesses doivent être utiles et redistribuées aux méritants. Ce geste doit être volontaire et désintéressé, si le fidèle peut donner plus que ce que le culte lui impose, il sera récompensé sous diverses formes. La participation aux rites et aux célébrations quotidiennes sera remarquée et encouragée. Mais attention à celui qui se repose sur l'épaule de son frère alors que son bras pourrait servir la communauté. Gare à celui qui oublie et à celui qui fraude. Si le Dragon partage ce n'est pas par bonté mais par devoir envers les Dieux. Manquer de respect envers sa tâche est un péché.

L'armée

Surveillée et entretenue par les biens publics, l'armée est la grande gardienne du culte et de ses trésors. Encouragée par les prêtres pour ne porter aucune arme tranchante, ces soldats pieux et déterminés n'obéissent qu'aux ordres des Régents. Il n'existe pas de milice privée ou de garde personnelle pour d'autres nobles que les Prêtre régents.

Composée de plusieurs milliers d'hommes, l'armée du Dragon se divise en deux groupes. D'un côté les miliciens et soldats patriotes, de l'autre les paladins du Dragon.

Les patriotes sont la force principale de l'armée du culte. Groupés en garnisons rattachées à un régent, ils devront s'organiser de façon autonome selon les richesses de leur domaine autant pour développer leurs spécialités que pour entretenir leur matériel.

Les régents les plus modestes ne disposeront que d'une poignée de soldats, tandis que les plus riches ou coalisés pourront déployer des régiments de cavalerie, d'engins de sièges et de vaisseaux de combat.

Si l'armée du Dragon est silencieuse, cantonnée à la sécurité des villes ou patrouillant pour empêcher d'éventuelles attaques de créatures inconnues, elle sait défendre ses terres et maintient un regard permanent vers les étoiles pour empêcher toute tentative d'invasion. Si sa flotte spatiale est réduite à quelques centaines de bâtiments anciens, ces derniers sont lourdement armés et toujours prêts à faire front.

L'armée du dragon est principalement orientée sur la défense mais l'on sait que si une force d'invasion devait être organisée, le culte n'aurait aucune difficulté à réaliser cette entreprise.

Ce qu'en pense les autres

Le Griffon : un allié puissant à qui il ne faut pas tourner le dos. Je ferai plus aisément confiance à son peuple qu'à ses dirigeants.

Le Phénix : ce culte pourrait entreprendre tant de choses, car il a la puissance, la richesse et la ferveur de son peuple. Il s'endort doucement et prend du retard sur la modernité.

La Chimère : si nous avons son talent et sa magie pour stabiliser les choses, nos recherches seraient déjà terminées. Comme le dragon n'est pas préteur nous travaillerons sans son aide.

L'Hydre : nous étions si proches autrefois. Son peuple n'a pas l'indépendance dont nous autres jouissons. Sans liberté, il n'y a pas d'épanouissement. Sa nature est fertile mais terne.

Le Loup : sa force et son courage sont un héritage que beaucoup ont déjà oubliés. Il ne méritait pas cette fin, nous louerons son sacrifice à jamais.

La Licorne : que faire de sa neutralité quand on dispose de la plus grande armée qui soit ? Il s'agit du plus grand gaspillage militaire de l'histoire. Une force qui pourrait nous libérer.

La Licorne Noire : qu'il est agréable de côtoyer un allié fort et apaisé. Quand il sera libre de voyager, peut-être ferons-nous un bout de chemin ensemble.

◆ Les paladins

L'autre partie des forces armées du culte est composée d'un petit nombre de soldats d'élite, souvent rattachés aux affaires militaires, à la direction des milices ou encore, à la sécurité du Grand orateur lui-même. Cette garde dévouée et solide jouit de ses privilèges et abuse parfois des honneurs de son rang. Cet ordre de moines-chevaliers est autorisé à agir dans l'intérêt des régents et à protéger le culte contre ses ennemis internes, les espions, les sans-dieux et le fléau.

Comme l'armée régulière, les paladins s'efforcent à ne pas faire couler le sang. Symboliquement, cela passe par l'usage d'armes contondantes ou incapacitantes, préférant un ennemi affaibli ou brisé et dont le sort sera laissé aux mains des Dieux. Ce sont des guerriers pieux, parfois cruels et éprouvant peu de compassion envers les autres, mais dont le travail est nécessaire pour garantir l'ordre et la sécurité.

Si les ambassades du culte Dragon sont peu nombreuses, c'est parce que le dernier rôle du paladin est de négocier l'impôt dans les colonies éloignées d'Insuris. Le fait que les édifices administratifs du culte n'existent qu'au sein de ses propres terres renforce sa politique défensive et autarcique.

Un paladin reçoit ses ordres directement du prêtre régent auquel il est lié par le devoir, mais leurs services peuvent être loués et échangés entre les différentes paroisses. Les paladins reçoivent le meilleur équipement qui soit et amassent de grandes richesses durant leur vie. Plus que tout autre citoyen du culte, ils doivent conserver l'équilibre entre la nécessité de leur travail et le partage de leur patrimoine.

Ils sont tenus de garder la même sobriété que les moines et maintiennent celle-ci dans leurs gestes et leurs paroles. Malgré leur vertu, ces bénéfices font tomber certains d'entre eux dans les mêmes travers que les régents.

◆ Les prêtres régents

Les prêtres de la caste dirigeante se font appeler les prêtres régents. Parmi eux le Grand Orateur et son conseil de sages, dominant l'ensemble de la caste des régents dont la valeur et l'impact politique varient en fonction des ressources qu'ils apportent au clergé. Plus un prêtre régent possède de richesses sur ses terres et plus son poids politique sera grand. Certains arrivent à s'imposer sur d'autres plans, la qualité de l'impôt prélevé, les forces militaires, les ressources spécifiques et les matières premières extraites du sol de leurs paroisses ou tout simplement les bibliothèques et les richesses de l'artisanat peuvent amener un poids supplémentaire dans la balance politique.

L'ordre des prêtres régents est mixte et chaque membre se doit faire vœu de célibat et de chasteté pour se consacrer entièrement à son devoir. Il arrive que certains quittent la fonction pour se lancer des études ou pour se marier, cet abandon, parfois salutaire est assez mal perçu par les autres régents, tandis que la population semble apprécier ce geste.

L'autorité du prêtre est absolue, sous ses ordres toutes les couches administratives doivent répondre avec la même ferveur et d'aucun ne devrait le contrarier. Il est le maître de cérémonie, le responsable de sa paroisse, maire de la capitale de son domaine et enfin, responsable des garnisons militaires de ses terres. Il est garant du bon fonctionnement de tous ces organes et détenteur de la parole du Dragon.

C'est après un service long de dix années auprès d'un autre régent, qu'un moine ou un prêtre peut prétendre à cette position. C'est à la suite d'une cérémonie orchestrée par le Grand Orateur lui-même que les prêtres régents sont nommés parmi les plus méritants. Du haut des balcons de leurs monastères, ils bénissent les dragons nichant dans les montagnes voisines et attendent un signe en retour pour confirmer leur bénédiction.

Le prêtre régent est dévoué à sa cause et pourra être amené à tout sacrifier pour sa paroisse, sa vie étant l'énergie et le liant social pour des centaines et parfois des milliers d'individus.

◆ Le peuple

Les gens du culte Dragon vivent assez difficilement la pression cléricale imposée par quelques individus. Ne pouvant contester l'autorité sans que l'armée n'intervienne, ils se soumettent bon gré mal gré à ces bienfaiteurs autoproclamés. La redistribution des richesses apporte au peuple un certain confort. L'impôt est calculé par d'autres et prélevé régulièrement avec justesse. Cet équilibre octroie aux personnes les plus humbles un travail et le matériel pour l'effectuer, et leur

Excé de zèle

La compétition entre les différentes paroisses amène l'autorité à prendre des mesures parfois très sévères.

Le contrôle des richesses entrant et sortant de leur territoire devient une priorité tout comme l'exploration des régions voisines pour y exploiter leur richesse.

Toutes ces activités engendrent des répercussions sur la qualité de l'impôt prélevé et des services reversés au peuple.

Les bénéfices matériels et fiscaux dont peuvent bénéficier les entrepreneurs sont négociés au cas par cas par les moines au service des prêtres régents dans le but de les séduire et limiter la fuite de ces derniers vers des paroisses plus avantageuses à leurs affaires.

Ces avantages parfois outrageux, sont tenus secrets entre les différents prêtres régents. Ils garantissent l'enrichissement du territoire au détriment de ses occupants les moins fortunés.

Les risques qu'encourt un prêtre régent et les investisseurs seraient une évaluation fiscale de la Guilde Phénix ou pire encore d'un paladin au service du Grand Orateur.

L'équité devant être cohérente entre les différents partis, ces autorités n'hésiteront pas à mettre leur nez dans les affaires secrètes révélant la vénalité de la régence locale.

impose en échange de le réaliser pour pouvoir profiter de leur temps libre.

La ferveur est forte dans ce culte et cela maintient la cohésion sociale. Les populations semblent dociles et calmes mais, quand la régence d'un prêtre devient trop sévère pour elle et qu'elle ne sait plus contenir sa colère, une révolution peut éclater. La violence de ces soulèvements entraîne parfois l'intervention des forces militaires. Si elles sont insuffisantes, le prêtre fera appel aux forces de ses voisins pour reconquérir son territoire et l'aider à le contrôler. Bien souvent, pour éviter d'atiser la colère des colons insurgés, le prêtre régent fera appel à des alternatives pacifique pour apaiser les tensions comme une démission de ses fonctions, une baisse des charges ou le retrait de forces militaires.

La journée d'un membre du culte Dragon est divisée entre son temps de travail, son temps de prières, de dons et son temps de vie. Chacun doit arranger son emploi du temps pour équilibrer ces moments de façon quotidienne et mensuelle. Des registres sont tenus par les moines

Rituel sanguin

Les lanceurs de sort du culte Dragon les plus emblématiques sont reconnaissables à leur tenue sans manche souvent chargée de décorations symboliques.

À l'inverse des paladins, les lanceurs de sorts les plus pieux ont une dague sacrificielle dont le rôle est d'offrir le sang de son porteur en échange des forces magiques environnantes. Les sorts lancés seront accompagnés d'une gestuelle unique faisant scintiller les bras couverts de cicatrices de leur lanceur. Selon la tradition, le prêtre doit quotidiennement sacrifier un peu de son sang pour s'octroyer les faveurs divines et utiliser son don. Le lanceur de sort devra quotidiennement s'infliger des saignés symboliques pour renforcer son lien avec la magie.

La dague rituelle n'est pas considérée comme une arme, mais comme un outil. Si elle devait servir à autre chose elle perdrait tout caractère sacré et le don de magie serait gaspillé.

Pour un prêtre du dragon, lancer un sort sans ces étapes rituelles est un sacrilège pouvant être lourdement sanctionné.

Pourtant, seul l'élément de Vie est considéré par le culte et ses pratiques. Si un membre du culte venait à développer un autre élément, il sera envoyé par le clergé chez un culte plus à même de valoriser son élément.

pour vérifier l'activité de chacun de manière globale mais, les dits registres se bornent souvent à évaluer la fréquence et la qualité de l'impôt versé.

Les seuls à se plaindre ouvertement du clergé sont les membres de la bourgeoisie et les entrepreneurs. Ces personnes doivent s'arranger avec les règles de leur paroisse pour développer leurs activités de façon constructive sans briser les règles de leur régent. L'impôt sera prélevé différemment et les temps de vie et de prière feront l'objet d'aménagements professionnels. Ces arrangements sont tenus secrets par l'église et les noble concernés et créent de grandes jalousies parmi ces castes. Si des arrangements trop déséquilibrés se font connaître, les risques d'explosion sociale augmentent.

Les alliés du Dragon

Le culte Dragon n'a pas d'ennemis, son histoire a cependant créé des affinités prononcées envers certains cultes. Le premier allié et ami reconnu est le culte Loup. Il est le seul culte pour lequel les autorités daigneront s'engager pour l'aider et le défendre. Puis viennent

le Phénix et le Griffon, qui permirent la réunification du patrimoine et garantissent par le commerce de technologies, une sécurité technique et matérielle. Le culte Dragon ne porte guère d'intérêt aux Licornes, toujours en croisades et menaçant perpétuellement l'équilibre des mondes. Selon le Dragon, les cultes Hydre et Chimère par leur manigance et leur manque d'altruisme, sont une cause perdue pour définir des bases sereines dans le nouveau schéma politique universel établi depuis l'Exode.

Crimes et châtements

Le culte Dragon punit rarement ses brebis égarées. Préférant l'exil à la démonstration publique, les jugements sont énoncés en place publique par des crieurs. Lorsque la faute touche un membre de sa confrérie ou qu'il s'agit d'un crime grave les sentences sont prononcées du haut des clochers par les prêtres régents eux-mêmes.

Les peines encourues sont souvent égales à la faute. Ainsi, un meurtre sera condamnable à mort et un vol sera puni par la réquisition des biens volés et la perquisition d'objets de valeurs équivalentes. Les récidivistes sont bannis et exclus des villes. Les prêtres marqueront leur peau par une scarification symbolique sur la joue, afin que ces derniers puissent être reconnaissables ou qu'ils aillent.

Noces et funérailles

Les cérémonies de mariage du culte Dragon sont purement symboliques, les époux doivent jurer fidélité au culte avant toute promesse de fidélité mutuelle afin que le compte commun participe au bien de la société. C'est une cérémonie humble où les parents des époux s'échangent de présents de valeur identique. Les noms des mariés sont ensuite inscrits dans un registre. C'est une cérémonie très administrative qui sera célébrée discrètement au sein des familles.

Les funérailles sont, quant à elle, célébrées avec passion. Le défunt est confié à un membre du culte Loup qui conduira le cortège funéraire jusqu'à son tombeau. Ensuite, un repas festif sera célébré et conduit par ce même prêtre dans la demeure du défunt.

◆ Le grand pacte

Parmi les dragons de grandes tailles, trois d'entre-eux portent le statut de Dragons primordiaux. Natifs de Primasia, ces animaux ont survécu à l'Exode et essaient aujourd'hui de reprendre leur place au sein des colonies depuis la disparition de l'Avatar. Ces créatures quasi divines au pouvoir et à la taille colossale cherchent à reprendre leur place dans la chaîne alimentaire depuis la mort de l'Avatar. Ils exercent une pression politique constante sur les colonies du culte. Le Grand Orateur et ses suivants entretiennent en secret un pacte qui retient ces créatures loin des colonies et suffit encore à étancher leur soif de destruction. Chaque année, six prêtres seront envoyés aux pôles d'Hypéris

pour apaiser Homir, quatre iront se perdre dans la Forêt Silencieuse pour retrouver Vuldur et enfin, quatre autres seront abandonnés dans les tourbières de Noctar. Ses hommes de foi envoyés pour célébrer la grandeur de ces créatures serviront à apporter un grand nombre d'offrandes et serviront aussi de repas à la créature.

Ce chantage a permis au culte de prospérer, par ce sacrifice, les colonies se prémunissent de toute attaque de ces monstres, dont la colère ne saurait être contenue.

Les dragons primordiaux sont craints des hommes et des créatures de tailles inférieures, leur magie peut être ressentie sur plusieurs kilomètres.

Homir (le blanc)

Ce dragon blanc est la dernière femelle de sa génération. Convoitée par Vuldur et Noctar, elle se tient à l'écart et s'est accaparée les colonies sur Hypéris. Peu d'homme se souviennent d'elle comme d'un dragon blanc, sa fascination pour le culte l'a poussée à jouer avec les codes symboliques de ce dernier. Elle a pour habitude d'aspirer par capillarité le long de sa peau le sang de ses victimes, teintant les écailles de la pointe de sa gueule d'un rouge criard pour renforcer ses intentions. Aujourd'hui, les habitants sont persuadés que le seul dragon primordial qui réside sur leur monde est un immense dragon rouge. Il n'existe pratiquement plus aucune représentation d'un dragon blanc sur Hypéris. Homir s'est forgé la réputation d'un être sanguinaire et redoutable dont les écailles rougeoyaient du sang de ses victimes.

Vuldur (le vert)

Enfoui dans l'immense Forêt Silencieuse de Draconis, le grand dragon vert sommeille en attendant qu'Homir daigne accepter de le rencontrer. C'est un dragon avare et capricieux dormant sur l'épave d'une Barge d'Exode qu'il aurait lui-même déplacée jusqu'à sa tanière avant de s'assoupir. Ce trésor inestimable est aujourd'hui recouvert par une épaisse végétation qu'il fait croître par sa magie. Il n'a cure du pacte et des colons, il rit de voir chaque année des moines arpenter ses terres. Il se délecte de ces offrandes et vérifie qu'il ne manque rien.

Noctar (le noir)

Au loin des colonies indépendantes, Noctar, le plus jeune des trois primordiaux s'est établi au milieu des marécages de goudron et des vapeurs toxiques proches des sommets de Draconis. Ce territoire dévasté n'est pas convoité par Vuldur, contre qui il ne rivalise pas. Pourtant, ses ambitions de voir un jour prospérer une nouvelle génération de Primordiaux le rend très actif. Ses écailles immunisées à bien des poisons et ses connaissances magiques pourraient apporter des solutions permanentes aux colonies de Boronia. Quelques prêtres auraient déjà fait le déplacement pour solliciter son aide dans les colonies de Boronia, mais il n'a d'yeux que pour Hypéris où il prévoit de se rendre bientôt.

Hypéris

Système solaire : *Insuris, colonie du Dragon*

Activité : *Monde-capitale Dragon*

Niveau technologique : *Moyen*

Type : *Monde lourd*

Population : *17 millions d'habitants*

Climat : *Tempéré (10°C - 25°C)*

Nombre de citée : 113



Colonisation

Hypéris est un monde lourd et rocailleux dont la majorité de sa surface est couverte de roches volcaniques sèches et poreuses balayées par les vents. Les terres cultivables où la Barge d'Exode s'est posée ont été rapidement exploitées et la population n'a pas migré depuis. Les dragons se sont éloignés au nord et ne reviennent que pour tourmenter les paysans et les prêtres. Depuis la Barge, tout un réseau de routes et de cités s'est tissé pour former les paroisses actuelles que les prêtres régents se partagent.

Le continent principal d'Hypéris a été colonisé dans sa quasi intégralité. Plusieurs milliers d'hectares d'espaces vierges ont été défrichés pour en faire des zones de culture, tandis que les sols moins propices à l'agriculture ont servi à l'installation des villes, des casernes et des zones d'atterrissage.

Le réseau routier est dense et sécurisé entre les paroisses par de nombreux postes de garde, très peu de secteurs se trouvant au centre des terres du Dragon restent sans surveillance, les animaux et la végétation jugés dangereux ont été repoussés au-delà des limites des zones habitables. Les espaces sauvages conservés au cœur des terres servent de réserves de chasse et font l'objet d'un travail de gestion attentionné par les trappeurs.

Sur tout le territoire colonisé, il règne un climat chaud et sec. Sans brûler, l'aridité d'Hypéris n'assèche pourtant pas ses habitants, réfugiés à l'ombre des massifs et coupés des vents par les murailles bâties autour des plus grandes cités.

Les pluies sont régulières, mais le sol sableux ne garantit pas une irrigation naturelle stable qui permettrait à des végétaux plus massifs de pousser. Hypéris est couverte de steppes que l'homme s'efforce

d'écorcher pour y implanter ses cultures. Par endroit, au plus profond de certaines cuvettes, poussent des fougères de la taille des arbres et dont les feuilles oranges s'enroulent sur elle-même. Formant de vastes forêts, créant de l'ombre et conservant une humidité constante propice à une faune plus variée que celle des montagnes et des plaines.

Posée presque sur l'équateur de la planète, au milieu d'un continent immense, la Barge d'Exode a favorisé l'expansion des colons au centre d'un vaste territoire rocailleux. Délaissant ainsi les zones côtières, les îles et les autres continents aux climats plus propices. Les pôles, convoités par Homir furent abandonnés à ses caprices. C'est avec difficulté que l'immense population d'Hypéris tentent de migrer et de se diviser vers les territoires moins secs situés au nord, mais leur motivation se brise contre l'immobilisme du clergé et les risques inhérents à toute découverte de nouveaux territoires.

La zone centrale colonisée est montagneuse, aride et parcourue par des vents réguliers. Des tempêtes sévissent souvent ici et déplacent des tonnes de sable, qu'il faudra ensuite enlever.

Symbole de prospérité

C'est pour rester en lien avec sa politique de sobriété et ne pas s'attirer les convoitises, que les prêtres régents ont décidé de centraliser l'économie du culte sur Hypéris. Cela afin d'affirmer aux autres colonies qu'il est capable de faire croître ses cités sur un sol pauvre et sans ressource.

La rudesse du climat et le manque de ressources de son sol évitent au culte d'attirer l'attention sur ses terres ou les espaces qu'il n'aurait pas encore découverts. On sait que les montagnes poreuses pourraient abriter de grandes richesses, mais on se dispense de communiquer à ce propos. Seuls la pierre, l'os et toutes les ressources

simples sont exploités.

Mais gare à celui qui tenterait de se rapprocher des pôles. Ces terres sacrées sont défendues par les suivants du plus grand des trois dragons primordiaux, Homir. Survoler Hypéris est assez difficile pour un transporteurs et l'on préférera les déplacements au sol. Les vents déplacent de grandes quantités de poussières qui encrassent les moteurs et le matériel de guidage forçant l'atterrissage des vaisseaux. Il est parfois dangereux de s'approcher de sa surface car les changements climatiques sont parfois totalement imprévus et clouent au sol les plus valeureux messagers.

L'équipement de communication est limité aux grandes villes et ne couvre pas l'ensemble des terres du cultes. De nombreux voyageurs négligeants se sont déjà perdus sur Hypéris.

La capitale du culte Dragon est une vaste cité construite autour des vestiges de la barge. L'emplacement de cette dernière a été remplacé lors de son démantèlement par un monastère entouré de remparts qui ne laisse voir depuis les cieux que ses jardins et ses cultures. Il est surplombé par d'immenses tours où nichent parfois quelques descendants de l'Avatar attirés par les prêtres qui étudient toujours leur langage.

Autour de ce symbole d'une théocratie puissante la ville s'étant sur plusieurs kilomètres en quartiers, routes et fortifications. Son artère principale se termine à l'entrée du monastère et dessine une spirale au sein de la ville qui se disperse en de nombreuses rues plus petites.

Cette ville colossale est défendue par des centaines de paladins et des milliers de soldats, les murs de son monastère sont parcourus par une magie qui restaure le bâtiment, le protégeant des dégâts naturels. Cette ville porte le nom de Farnelung, un dragon primordial rouge fidèle à L'Avatar, qui aurait volé avec les barges pour les défendre jusqu'à ce qu'elles sortent de l'atmosphère.

D'autres villes copient cette architecture et ses réseaux; sa circulation, faisant l'admiration des autres cultes. Le Dragon protège ce qu'il a de plus précieux, ses terres, ses hommes et son histoire derrière d'immenses remparts visibles à des kilomètres, si bien que tout voyageur au sol ou dans les airs pourra s'orienter en les voyant. La forte gravité de la planète ne permet pas à l'homme d'y construire des tours et des édifices aussi flamboyants que par le passé. C'est avec encore plus d'acharnement que le culte tente de reproduire ses plus belles constructions, s'efforçant à bâtir sur de lourdes fondations des monuments d'une hauteur modeste, mais solides enfoncé, robuste et très ornementés.

Draconis

Système solaire : *Insuris, colonie du Dragon*

Activité : *Monde autonome, agriculture*

Niveau technologique : *Moyen*

Type : *Monde sauvage*

Population : *5,4 millions d'habitants*

Climat : *Tempéré (de 12°C à 34°C)*

Nombre de citée : *63*



La seconde planète du culte Dragon est la plus clémente par son climat, mais reste de loin la plus hostile par sa faune et sa flore. Couverte de marécages et de forêts impénétrables, les zones colonisées ont fait l'objet d'une déforestation importante. Le travail pour créer des zones habitables et cultivables dura plusieurs années. Comme pour Hypéris, le réveil des dragons fut brutal et laissa un grand vide dans le cœur des croyants. Vuldur et Noctar, rivaux depuis toujours firent une trêve et allèrent s'isoler dans des zones éloignées l'une de l'autre, laissant le champ libre pour l'homme et sa colonisation.

Si le Grand Orateur envoie régulièrement des émissaires pour s'assurer de la loyauté de ses colonies, il peut être rassuré, ses colons sont, malgré la rupture, toujours aussi fidèles et certainement plus confortablement installés que ceux d'Hypéris.

Pour des raisons de sécurité, les habitants ne sont pas invités à quitter les territoires défrichés pour explorer ce monde sans y être préparés. Les dragons mineurs eux-mêmes sont restés à proximité des villes ou ont fui avec les primordiaux tant les dangers extérieurs sont nombreux. Plantes carnivores, prédateurs et fruits toxiques, ont dissuadé les plus braves de s'aventurer sur les terres sauvages sans les connaître.

Les premiers jours sur Draconis furent difficiles et le maintien de l'ordre et de la ferveur collective fut une tâche cruciale. Les prêtres contraints à renforcer leur armée pour maintenir la cohésion dans un territoire étroit ont, par de violentes interventions militaires, divisé la population. Cette explosion démographique créa plusieurs groupes dissidents à l'ordre des prêtres régents. Certains furent renversés et d'autres conservent encore leur place. Des groupes de plusieurs centaines d'individus quittèrent de leur propre chef les zones paisibles aux abords des barges, suivis par de nombreux soldats, pour aller s'installer sur des territoires qui ne

subiraient pas le joug de prêtres régents. Protégés par la nature sauvage, ces groupes dissidents forment des communautés respectueuses des enseignements du culte, mais restent divisés dans leur perception de l'autorité.

Les prêtres régents de Draconis laissent de côté la traque de ces individus afin d'économiser leurs forces et sécuriser leurs acquis. Ce qu'il reste des pionniers d'origines s'est remis des blessures de la division tandis que les groupes séparatistes tendent à disparaître. Les grands prêtres sont convaincus que Noctar et Vuldur viendront se venger tôt ou tard des infidèles.

Si Hypéris drague une bonne partie des ressources de ce monde, Draconis arrive à survenir sereinement à tous ses besoins agricoles. Les vastes forêts fournissant l'essentiel des matériaux de base, tandis que l'exotisme de sa faune assure les besoins en outillage et en bêtes de sommes. Un habitant de Draconis, qu'il soit loyal ou dissident passera souvent pour une personne moins civilisée qu'un autre membre du culte. L'environnement sauvage les a rendus plus prompts à résoudre les situations conflictuelles par la force, l'arrogance et l'intimidation que toutes autres personnes dans l'espace connu.

◆ Le sommeil

Contrairement à Hypéris, Draconis est épargné par l'activité draconique. Les deux dragons primordiaux ont, semble-t-il, signé une trêve avec les prêtres locaux. Vuldur s'est éloigné à l'ouest et sommeille dans une forêt verdoyante, tandis que Noctar tourmente les marais du sud. L'Homme est donc à l'abri de leurs caprices et a pu se concentrer sur l'essentiel : la sécurité, la culture et le développement. Les dragons mineurs ont préféré suivre leurs aînés et se sont écartés des espaces colonisés, laissant des menaces de moindre importance aux prêtres régents. Les dragons mineurs et primordiaux ne sont qu'une anecdote dans les registres du culte sur

Draconis, leur instinct de survie ayant repris le dessus sur d'éventuels caprices, l'accumulation de ressources et d'objets précieux n'est pas une priorité ici.

Le sommeil de Vuldur est vénéré et fait l'objet de processions annuelles pour le remercier. Les offrandes accordées ce jour-là sont nombreuses et variées, allant d'objets d'art à des têtes de bétails en passant par les pierres précieuses. Par ces offrandes, les prêtres régents prétendent qu'ils maintiennent le sommeil du grand Vert jusqu'au cycle suivant et garantissent la sécurité de leurs colonies. Apaisé le dragon ne s'éveillerait pas à moins d'être profondément offensé. Vuldur n'est pas réputé pour sa férocité, mais son courroux n'est pas à prendre à la légère. Noctar quant à lui, ne demande ni offrande ni procession. Il s'est créé un domaine où il siège comme par le passé. Entourés des siens, il entretient son caractère malsain et corrompu dans le ravage des villes hors du contrôle des régents et commande les siens d'une manière violente et sanguinaire.

◆ La traque des infidèles

La rébellion a créé deux catégories de populations sur Draconis. D'un côté les loyaux membres du culte et de l'autre les rebelles et leurs villes indépendantes.

Les rebelles ont assez bien réussi leurs implantations extérieures en bâtissant d'immenses villes troglodytes ou arboricoles où ils continuent de perpétrer à leur manière les rites du culte. Ils ne participent pas aux cérémonies impliquant les primordiaux et ne payent aucun tribut aux prêtres régents. Le culte Dragon entretient des relations difficiles avec ces villes pourtant riches et prospères. Ils se sentent lésés par cette perte de contrôle qu'ils ne peuvent réprimer sans engendrer la guerre et enflammer et créer la révolte sur ses terres.

Des paladins du Dragons et leurs cohortes sont régulièrement missionnés sur Draconis pour rallier ces tribus à la régence des prêtres, entraînant des rixes violentes de la part de ces communautés sans loi.

Le statut particulier d'indépendant du Dragon irrite. Les autorités et la Guilde font pression pour que le culte rassemble son troupeau. Ces groupes autonomes mettent parfois la main sur des ressources ou des territoires pouvant profiter aux autres colonies.

En dépit des querelles liées à la pression fiscale et territoriale, les colons indépendants de Draconis, font l'effort de commercer avec les villes officielles du culte. C'est en secret que certains régents bénéficient de ressources et d'avantages supplémentaires qui garantissent la sécurité des indépendants à proximité.

Les colons issus des cités dissidentes ne s'aventurent que rarement en dehors de Draconis et la circulation de ces personnes reste rare. Au lertz d'Hypéris, un colon

dissident devra encore se battre avec l'administration pour obtenir l'autorisation de quitter le système.

◆ Des ressources inaccessibles

Le territoire colonisé est à l'intérieur d'un continent recouvert de jungle et bordé de marais. Les montagnes de l'ouest ferment cette zone et servent de nids aux dragons mineurs. Ces montagnes vides de ressources sont abandonnées à la vie sauvage. Les ressources essentielles sont directement extraites des forêts et des cultures, tandis que certaines matières premières comme les hydrocarbures peuvent être collectées à même le sol dans les grands marais du sud.

Ces deux régions ont fortement limité l'expansion humaine et les machines de colonisations destinées au forage et à la mise en route de l'industrialisation ont dû être mises de côté. Beaucoup de ces engins ont été revendus aux habitants de Boronia et d'Hypéris. Les colons de Draconis ont renoncé aux tentatives de développement technologique et se concentrent maintenant sur l'agriculture et l'exploitation des ressources chèrement obtenues après des mois d'après affrontements avec la faune locale.

Il reste bien des montagnes et des espaces fertiles, mais la planète ne semble pas vouloir céder son territoire.

Boronia

Système solaire : *Insuris, colonie du Dragon*

Activité : *Agriculture*

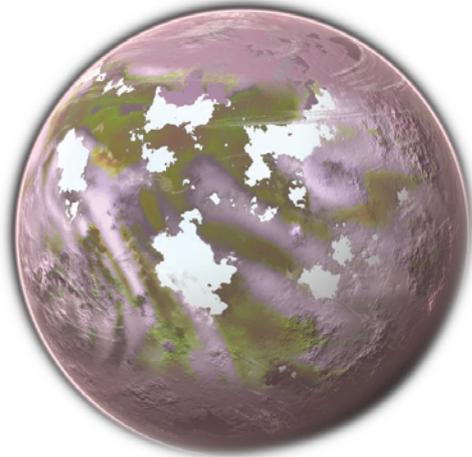
Niveau technologique : *Moyen*

Type : *Monde pollué*

Population : *5,2 millions d'habitants*

Climat : *Tempéré (de 6°C à 25°C)*

Nombre de citée : *47*



Les voyageurs pour Boronia, sont toujours mis en garde contre son atmosphère dense et sa flore dangereuse. C'est bien souvent à la hâte que les voyageurs pour Boronia cherchent à se couvrir le visage pour empêcher la nature parasite et infectieuse de les dévorer via leurs voies respiratoires. Les masques fournis par la station sont peu pratiques pour communiquer, mais ils sont indispensables à la survie. Boronia est couverte de végétaux rongés par la présence de champignons parasites dont les spores sont charriées par les vents. Juste après avoir franchi les premières couches atmosphériques, les engins doivent traverser une épaisse couche de nuages composés de spores. Depuis la station, on parle du «Manteau», que les transporteurs préfèrent éviter en contournant par les océans. Une fois au sol, les colons ont découvert une richesse organique extraordinaire et dangereusement toxique. Les espaces les plus nocifs sont composés dans leur majorité de champignons, qui avec l'âge finissent par s'agglomérer en créant d'immenses constructions fongiques de plusieurs mètres de hauts. Ces zones sont évitées par les colons, car en plus des champignons, des créatures y auraient prospéré. Si l'on s'éloigne de cet enfer, on trouvera une végétation plus rase et une couche de spores moins épaisse, mais toujours aussi mortelle. Il faudra alors s'éloigner encore plus pour apercevoir à mesure que les spores se font plus espacées, les premiers signes de civilisation. De fantastiques cités troglodytes enracinées dans les montagnes et éclairées par des phares.

Les flammes de ces torches percent les couches du manteau et dispersent les éventuelles créatures peu habituées à des lueurs aussi vives et à un air léger respirable.

Les cités sur Boronia sont construites dans ses massifs montagneux et s'enfoncent dans de grands réseaux souterrains. Ses grottes creusées par l'homme

ou vidées de leurs champignons, disposent d'un espace suffisant pour y bâtir des villes. Loin des constructions flamboyantes d'Hypéris, Boronia est dotée d'une architecture adaptée à ses conditions de vies, les maisons sont robustes et étanches tandis que les cultures sont isolées du reste de la cité pour éviter toute contamination.

Si les champignons extérieurs sont dangereux, des espèces consommables et utiles ont été cultivées dans les grottes. Les habitants de ces colonies en savent beaucoup sur la prolifération des spores et comment s'en protéger.

Mais ce qui choquera peut-être des visiteurs natifs d'Hypéris, c'est l'absence de temples flamboyants et de sculptures à l'effigie du sacrifice de l'Avatar. En guise de substitut les prêtres régents porteurs du don de magie, ont développé des runes capables de repousser les champignons. Le sort qu'ils utilisent crée un violent sursaut de vie à l'intérieur des organismes fongiques et accélérant leur développement au point de les tuer dans l'instant. Cette action laisse un air saturé, mais non toxique qu'un système de ventilation filtré expulsera à l'extérieur de la ville. Astron sa capitale, est une ville-troglodyte et portuaire dont l'économie est orientée sur deux domaines, la pêche et la culture de champignons.

Ces runes particulières font l'objet de toutes les attentions. Sur Boronia, le minosys est absent, les runes sont gravées sur des métaux moins nobles et doivent être rechargées régulièrement. C'est donc par ce sacrifice quotidien que les prêtres régents garantissent la survie de leurs semblables. Le sang des dirigeants étant la source de leur sécurité.

Depuis des siècles de développement, les champignons boroniens ont presque tout infecté. Depuis quelques années l'homme découvre la vraie faune de sa planète, bien souvent cachée avec lui dans ses grottes.

La surface de Boronia est plutôt plane et sans

extravagance, à l'origine elle devait être aussi riche et vallonnée que Primasia, mais ces spores ont rongé sa surface et l'ont dépouillée de presque toute vie. Seules les montagnes se tiennent immobiles face à cet envahisseur silencieux.

Les zones colonisés sont plutôt chaudes et humides, car le manteau y conserve l'humidité et la fermentation massive de sa flore maintient une température constante. Les rayons solaires passent difficilement au travers du manteau et une aube brumeuse constante fait office de journée.

On distinguera les saisons et les journées à la couleur des fleurs et au bourgeonnement des champignons.

Quand les nuages sont loin il est possible d'ôter son masque, mais aucun habitant de Boronia ne conseillerait de le faire et encore moins à un étranger. Même au cœur des villes où l'air est clair, on garde toujours son masque à la ceinture, car personne n'est à l'abri des éclosions foudroyantes qui pourraient passer au travers des filtres.

Les récoltes et les différentes activités humaines extérieures à la cité, nécessitent l'usage d'étranges chariots-citernes d'où sortent de nombreux tubes reliés aux travailleurs. Cette citerne, dont l'extérieur est bordé de pompes et de filtres, sert de poumon aux mineurs et aux explorateurs qui travaillent aux alentours.

Boronia donne l'impression d'être désertique, mais son sol est très fertile ce qui en a fait son principal intérêt pour la colonisation. Aujourd'hui encore cette richesse explique que sa population ne l'a toujours pas abandonnée. Tout ce qui se mange sur Boronia est cultivé sous terre à l'abri des miasmes et reste conditionné jusqu'à sa consommation. Ainsi l'agriculture est principalement composée de plantes à tubercules ou à poches, l'eau est distillée et filtrée, de même que les produits de la chasse sont nettoyés attentivement pour retirer les germes éventuels.

Boronia reçoit la visite des collecteurs d'impôts qu'une seule fois par cycle, les paladins venant d'autres colonies n'y sont guère appréciés et ceux qui y vivent sont souvent les plus humbles de tous et se dispensent d'imposer leur autorité.

Car sur Boronia, c'est la vie qui domine avant tout, une vie si dure qu'elle engendre à chaque mort un taux de natalité encore plus grand, entraînant la contamination et la prolifération d'encore plus de vie.

Boronia est une insulte envers tout ce que croit le culte Dragon, ici un mort ne peut recevoir les sacrements qui lui sont dus, en quelques minutes il devient un réceptacle pour une forme de vie mortelle qui menace et englobe tout. Il n'y a donc pas de repos pour les âmes, c'est la vie dans sa forme la plus primale qui consomme tout.

Formes de vie

Le bolet migrateur

Cette espèce de champignon est à l'origine de l'environnement atypique de Boronia. Toxique de nature, le champignon s'est développé et a accru sa taille et son nombre d'années en années. Certains spécimens agglomérés forment d'immenses constructions fongiques semblables à des forêts. Au fil de leurs expansions la couche atmosphérique de Boronia s'est emplie de spores flottantes dont la forte concentration cache la lumière du jour et favorise d'autant la prolifération de l'espèce à la surface.

Le champignon est donc toxique, collant et rend l'air si épais qu'il en devient irrespirable. Retenant l'humidité et réduisant la luminosité, le cycle de vie du champignon s'est altéré et ne connaît plus de saisons. Ses spores se libèrent de façon hasardeuse et les éclosions ont lieu à tout moment de l'année. Avec le temps, les continents voisins, malgré des climats bien différents furent eux aussi infectés.

Tout appareil en provenance de Boronia, doit faire l'objet d'une rigoureuse inspection après son décollage pour limiter l'infection. Des spécialistes travaillent en collaboration avec la station pour empêcher que l'espèce se propage au-delà de la planète.

La limande arboricole

Sur Draconis, les animaux volants ont un prédateur peu ordinaire. Semblables à des poissons plats, ils nichent sur la canopée des plus hautes forêts et attendent patiemment l'arrivée de créatures volantes. La couleur de leur peau se mêle à la sombre végétation et les rend invisible tant qu'ils sont immobiles. Ils s'étendent le plus possible d'un point à l'autre des arbres afin de répartir leur poids à la cime des arbres qui les portent. Leur queue, également plate, émet un puissant claquement lorsqu'ils s'en servent pour se propulser dans les airs et attraper leur proie. Après un bon d'une dizaine de mètres de haut, l'animal redescend en planant et s'immobilise de nouveau. Il attaque tout ce qui pourrait le menacer, plus particulièrement lorsqu'il protège les poches d'incubation de ses petits qui pendent mollement sous la cime des arbres. Les mâchoires de l'animal exercent une pression suffisante pour briser les ailes d'un appareil de transport. L'animal a aussi l'habitude d'embrocher ses victimes sur les branches les plus solides des arbres de son habitat pour le dévorer plus tard.

Taille: 3m - 5m

Poids: 500 Kg

Caractéristiques

Agi: 40, Dext: 40, Init: 30, For: 80, End: 80,

Int: 20, Vol: 30, Per: 30, Sb: 250, Ro: 40, Pro: 80.

Compétences et talents

Esquive: +40, Sauter: +60, Camouflage (canopée) +30,

Griffe: +20 (+20 D), Mâchoire: +30 (+80 D).

Capacités

Cuir épais: +40.

◆ Hanneton-Cerise

A la naissance ce ver ronge les longues fougères rousses qui composent les vastes forêts d'Hypéris. Son abdomen vert et bulbeux se gonflera en grandissant et prendra une couleur rouge luisante proche de celle d'un fruit poussant à l'ombre sous les feuilles géantes..

Accroché à plusieurs mètres au-dessus du sol, il plante ses griffes d'adulte dans l'épais végétal qui compose son habitat et laisse pendre son abdomen telle une cerise. Cette méthode lui permet d'échapper à ses prédateurs naturels, qui le confondent avec des fruits. Vénéneux et mortel son abdomen est rempli de fluides toxiques, brûlant la bouche et l'oesophage de ses infortunés prédateurs. L'évolution faisant son office, seuls les plus sots confondent encore le hanneton du fruit qu'il imite.

Il ne faut pourtant pas s'y méprendre malgré ses habitudes sédentaires et fructivores, l'animal est véloce et très agile. Sa morsure bien que bénigne pourrait s'avérer mortelle à celui qui oserait l'énervé en l'avalant tout rond. Avant d'atteindre sa taille adulte, la larve de cet insecte mesure trois centimètres de long. Sa croissance amènera sa forme adulte jusqu'à des tailles impressionnantes pouvant dépasser les dix centimètres de diamètre, alors il est aussi gros et juteux que les fruits les plus mûrs poussant dans la région.

Taille: 3 cm - 10cm

Poids: 5 g

Caractéristiques

Agi: 30, Dext: 10, Init: 90, For: 10, End: 10, Int: 10, Vol: 10, Per: 10, Sb: 20, Ro: 5, Pro: 5.

Compétences et talents

Escalade: +40, Rester accroché: +40, Camouflage (se faire passer pour un fruit): +50, Sauter: +40, Griffes: +10 (+10 D).

Capacités

Toxique, Instinct à retardement (ci-contre).

Toxique : les fluides internes de la créature provoquent de violentes irritations des zones touchées, généralement la bouche, la langue et la gorge. Une fois absorbées, sa victime sera prise de convulsions avant de mourir tordue par la douleur. L'animal lui, sera mort bien avant brûlé par ses propres fluides ou par la morsure de son agresseur.

Instinct à retardement : l'instinct de l'animal est si primaire qu'il s'en prend à tout ce qui lui est hostile. Pourtant, ses habitudes d'imitation lui ont fait perdre toute perception du monde extérieur. Si bien qu'il devient extrêmement agressif lorsque le danger d'une ingestion prochaine se fait sentir. Réagissant souvent après avoir été avalé (pour les plus chanceux d'entre eux, il se débattrait de toutes ses forces dans l'oesophage de son prédateur. Allant jusqu'à le percer pour s'en extraire causant d'irréremédiables blessures à ses victimes.

Les Dragons

Les dragons tout comme les hommes font partie des survivants de Primasia. Ils doivent leur survie à la prise de conscience des hommes et du courage des Avatars. Un dragon n'est pas un animal comme les autres. Doués de volonté et parfois de la parole, ils se battent pour leur territoire et les trésors qu'ils amassent dans leur repère. À mesure qu'ils vieillissent, leur taille augmente et leurs écailles prennent des teintes variées qui dépendent de leur environnement. On considère qu'un dragon obtient sa taille adulte en une dizaine d'année, mais en réalité ils ne cessent jamais de croître. Les dragons mineurs ont été divisés en deux groupes, les dragons de petites tailles (inférieur à 15 m.) et les dragons de grandes tailles, pouvant atteindre 120 mètres de long).

Les dragons de petites tailles survivent facilement à l'environnement et sont plutôt actifs. Les gros quant à eux, dorment pendant de longues périodes et ne font qu'un ou deux repas par cycle. Lorsqu'ils sortent de leur torpeur, leur appétit peut causer de terribles ravages dans les cultures et les cités humaines.

Les dragons répondent à une hiérarchie et sont extrêmement territoriaux. Un dragon ne tentera jamais d'aller se nourrir sur le territoire d'un dragon plus grand que lui. Un dragon de grande taille une fois éveillé sera en mesure de disputer les territoires des autres plus petits sans se soucier de leurs accords. Nombre d'entre eux se sont déjà entretués au cours de ces rivalités, approchant leur race au bord de l'extinction.

Avec le temps, il gagne une couleur particulière et des capacités magiques apparaissent, devenant petit à petit des créatures semblables à celles qui ont autrefois foulé le sol de Primasia. Naturellement, les dragons sont dotés d'un souffle enflammé, mais celui-ci se voit progressivement remplacé par des souffles de différentes natures qui varient selon la couleur de l'animal.

◆ Les trois Primordiaux

La relation entre les trois derniers représentants des dragons primordiaux est difficile. Le caractère de chacun ne permet pas une entente cordiale respective et seul le caractère du grand blanc semble imposer un rythme.

Les deux mâles (Vuldur et Noctar) veulent se reproduire pour assurer la pérennité de l'espèce et

retrouver leur noblesse perdue. La femelle, Homir cherche à reprendre sa fierté que l'Avatar lui a dérobée pendant de trop longues années. Par ses actes, elle cherche à asservir l'homme et à dominer les colonies. Malgré la distance qui les sépare, l'hostilité et les tensions sont toujours palpables.

Ces dragons de petites tailles sont une nuisance pour les colonies, l'homme cherche à les éloigner et à les combattre pour étendre ses territoire et exploiter les ressources et c'est avec amertume et tristesse qu'ils sont parfois contraints d'abattre ces animaux sacrés, derniers vestiges d'un passé glorieux.

Taille: 5 m - 10 m

Poids: 50 t

Caractéristiques

Agi : 60, *Dext* : 40, *Init* : 40, *For* : 140, *End* : 140,
Int : 60, *Vol* : 70, *Per* : 60, *Sb* : 600, *Ro* : 70, *Pro* : 150.

Compétences et talents

Souffle : (150D), *Mâchoire* : +30 (60D),
Queue : +20 (20D), *Griffe* +30 (30D) +1 action,
Estimation : +10, *Chantage* : +10.

Capacités

Armure naturelle : + 80,
Camouflage naturel : +30 (si immobile),
Prédateur aérien (pilote émérite).

Grand dragon (120 mètres)

Taille: 80 m - 120 m

Poids: 400 t

Caractéristiques

Agi : 70, *Dext* : 70, *Init* : 50, *For* : 240, *End* : 240,
Int : 80, *Vol* : 80, *Per* : 80, *Sb* : 1200, *Ro* : 120, *Pro* : 300.

Compétences et talents

Souffle : (150D), *Mâchoire* : +30 (60D),
Queue : +20 (20D), *Griffe* +50 (30D) +1 action.
Estimation : +20, *Chantage* : +20

Capacités

Armure naturelle : + 180, *6eme sens* : magie,
Camouflage naturel : +20 (si immobile),
Prédateur aérien (pilote émérite),
Parôle (langue draconique, commun).

Talents et dotations uniques des colonies d'In-suris

Prédateur

Cette empathie animale particulière fait que les animaux hostiles et apprivoisés confondent le personnage avec un prédateur. L'intelligence animale sera parfois mise à l'épreuve et ceux-ci pourrait bien jauger cet homme et le mettre au défi plutôt que le confondre avec une proie. D'autres le prendront pour un prédateur naturel et s'enfuiront à son approche.

C'est l'environnement hostile de Draconis qui a rendu certains individus très proches de ses prédateurs. Que cela provienne d'un charisme animal, d'une odeur naturelle peu engageante, ou d'habitude de chasse, le personnage fait fuir les herbivores de grandes tailles et pétrifie les petits.

Ce don octroi à son détenteur un bonus de +30 à sa marge en opposition d'intimidation contre un animal intelligent apte ressentir sa présence. Ce talent ne peut pas servir au dressage sur le long terme. Les êtres humains se sentiront mal à l'aise et toute tentative d'action sociale subira un malus de 20 pts.

Langue draconique

Il est quelques prêtres régents ayant abandonné leur service et rejoint le peuple pour mener une vie paisible et prendre une retraite méritée. Certains d'entre eux, possédaient la connaissance du langage draconique. Cet art transmis de génération en génération à quelques individus seulement se perd et disparaît au fil des siècles. Parler cette langue, même à un niveau faible,

Guyrias

Détaché depuis longtemps du pacte et des lois des prêtres autoproclamés, Guyrias fait figure de symbole du soulèvement et de la révolte aux yeux des colons fidèles de Draconis. Inconnu sur Boronia et Hypéris, il dirige d'une main de fer quelques villages arboricoles cachés. Depuis toujours il ne cesse de chercher un moyen pour faire tomber la théocratie du culte au profit d'une société plus juste,

inspirée par les valeurs des Avatars

Licornes. C'est un homme féroce et téméraire mais éloigné des réalités quotidiennes qui pèsent sur le culte entier.

permet de converser avec les dragons dans leur langue maternelle. Sans pour autant les influencer, maîtriser leur langue attise leur curiosité quelque-soit leur taille. Ils prêteront l'oreille au mortel qui saura les charmer. Avec ce don, le personnage peut dialoguer avec un dragon et bénéficier d'un avantage de +20 pour toutes ses tentatives de négociation avec la créature. Mais gare, cette langue rauque et gutturale demande une bonne maîtrise, un bégaïement inattendu pourrait provoquer une diphtongue qui pourrait s'avérer mortelle lors d'une entrevue.

Armure d'écailles

Quelques rares armures du culte Dragon possèdent des propriétés uniques. Sous le métal des plastrons ou par-dessus une cotte de maille, un assemblage d'écailles de dragons mineurs viennent ajouter leur robustesse sans les alourdir. Une armure de ce type est un ouvrage d'une qualité rare. Il est assemblé à la main et chaque écaille, souvent tombée d'un dragon blessé ou ancien, est assemblée une à une avec prudence. Il faut parfois une dizaine d'années pour rassembler suffisamment d'écailles pour réaliser l'ouvrage.

Une armure qui reçoit cette amélioration augmente sa valeur de protection de 10 pts et réduit de moitié les dégâts que pourraient infliger des flammes ou des températures élevées.

Écailles des anciens

Encore plus rares que les écailles des dragons mineurs, la peau des dragons primordiaux est protégée contre les effets des environnements liés à sa couleur. Ces écailles à l'allure inertes se décolorent lentement avec le temps mais, dégagent toujours une aura magique.

Ainsi, il est envisageable d'obtenir des écailles blanches, vertes ou noires qui protégeront respectivement, du froid, des acides et des vapeurs toxiques.

Des rumeurs circulent sur l'existence d'écailles provenant d'autres primordiaux chromatiques ayant disparu. Ce trésor est certainement déjà conservé par leurs pairs ou enfoui parmi les richesses des prêtres régents.

Un objet composé de ce type d'écailles sera immunisé contre les effets de l'environnement associé à la couleur de ces dernières, il augmentera sa valeur de protection de 10 pts et réduira de moitié les effets de la chaleur et des flammes.