



LE LIEN DRACONIQUE

(Julien BLONDEL)

L'étendu du lien :

Avant toute chose, rappelons que le lien draconique n'a rien d'un « mariage », d'une union sacrée poussant l' élu et le dragon à partager les moindres instants de leurs vies. Le terme de « compagnons », utilisé par tous, représente bien cet échange, cette amitié profonde qui permet aux deux êtres de partager des émotions, des moments précieux, et de se rendre toutes sortes de services. Rares sont les dragons qui souhaiteront, ou accepteront même, accompagner leur élu en toutes circonstances. Au lieu de cela, le lien se traduit plus par une série de séparations et de retrouvailles, de moments partagés et de solitudes, permettant aux deux compagnons de mener leurs propres quêtes tout en comptant sur la présence de l'autre.

Cet état de fait facilite grandement la gestion des aventures, car le maître de jeu n'aura ainsi pas à gérer la présence de cinq dragons dans un groupe de personnages... Certaines aventures se prêteront mieux que d'autres à l'intervention des dragons, mais la plupart des scénarii resteront résolument axés sur le périple des seuls personnages, et l'apparition épisodique de leurs compagnons.

L'appel aux dragons :

Proposer une partie de Prophecy, lancez les personnages à l'aventure, laissez-les seuls une petite heure et attendez. Que se passe-t-il ? Immanquablement, l'un d'eux viendra tôt ou tard à souhaiter l'intervention de son dragon, que se soit pour obtenir une information ou une aide beaucoup plus concrète, car la majorité des élus ont en effet la fâcheuse habitude de faire fréquemment appel à leurs compagnons... Les chances de réussite de tels « appels » dépendent d'un grand nombre de paramètres, tels que la distance qui sépare les deux êtres, les motivations de l' élu ou encore la famille du dragon. Cependant, la règle est simple : le dragon entend toujours l'appel de son élu. Quelles que soient les circonstances dans lesquelles l'appel est effectué, le dragon perçoit en effet, grâce au lien empathique permanent qui les unit, les principales émotions de son compagnon. Par exemple, si l' élu est en grand danger, le dragon saura automatiquement que quelque chose tourne mal et pourra, en fonction de son éloignement, se rendre immédiatement sur les lieux. Par contre, si l' élu tente de faire appel à son dragon sans urgence particulière, le dragon ressentira sûrement l'appel, mais ne verra aucune nécessité de déplacement.

La règle qui suit permet de gérer les conséquences d'un appel en fonction des motivations de l' élu :

En effectuant un jet de Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une difficulté de 10, chaque niveau de réussite obtenu par le personnage définit les conditions dans lesquelles le dragon acceptera de se déplacer.

Il est possible de dépenser des points de maîtrise pour augmenter les chances de réussite, mais en aucun cas de faire appel aux tendances.

Echec : un jet raté indique que le dragon n'entend pas l'appel et ne peut en aucun cas se déplacer.

Réussite simple : le dragon perçoit les émotions de l' élu, mais ne lui répond pas et ne se déplace qu'en cas de danger mortel.

1 niveau de réussite : le dragon perçoit l'appel et peut envoyer un bref message télépathique à l' élu. Si ce dernier est au calme, la communication peut s'établir et durer un nombre de minutes égal au résultat du jet. Le dragon peut se déplacer si les motivations sont vraiment importantes (urgence, danger de mort, etc.).

2 niveaux de réussite : le contact télépathique s'établit automatiquement et le dragon peut apporter quelques conseils à l' élu, mais il ne se déplacera que si les raisons de l'appel sont sérieuses ou s'il se trouve proche de l' élu.

3 niveaux de réussite : le contact télépathique s'établit automatiquement et le dragon peut utiliser le lien pour conférer une partie de sa puissance à l' élu (soins, facultés ponctuelles, etc.). Si l' élu le lui demande, il acceptera généralement de se déplacer.

4 niveaux de réussite et + : le dragon comprend l'importance de l'appel et fait tout pour aider son compagnon.

Quelques modificateurs :

Il est évident que les conditions de l'appel peuvent fortement influencer le résultat du jet, et la décision finale du dragon. En règle générale, tout ce qui peut nuire à la vie de l' élu fera pencher la balance en faveur d'une réponse favorable et d'une aide concrète, à défaut d'un déplacement. De même, la présence d'un dragon en face de l' élu et, de façon plus générale, d'un adversaire démesuré, convaincra sûrement le dragon d'intervenir. Tout danger de mort entraînera une action, ou une réaction, de la part du dragon.

A l'inverse, un appel injustifié ou abusif nuira à une intervention draconique, les dragons préférant laisser leurs élus faire preuve de leurs capacités et affronter seuls les dangers de la vie humaine. De plus, un acte répréhensible ou contraire à la philosophie du dragon nuira fortement à une réponse favorable, provoquant même, dans la plupart des cas, une mise à l'épreuve plus ou moins sévère de l' élu.

L'aide draconique :

Le fait qu'un élu parvienne à faire entendre son appel n'implique pas forcément que le dragon lui accorde son aide, ou tout du moins, l'aide qu'il avait escomptée... Les dragons, même liés, restent foncièrement indépendants dans leur manière d'aborder les échanges avec les humains. Si certains feront tout pour aider leur compagnon, d'autres moins attentionnés, n'accorderont que les faveurs qu'ils jugent appropriées.

Quelques aides courantes sont cependant communes à tous les compagnons draconiques :

Fils d'Heyra et de Brorne en tête, tous les dragons ont la capacité de soigner la plupart des plaies humaines, seules les blessures les plus mortelles nécessiteront l'usage d'une magie réservée à quelques lignées précises (Heyra, Szyl, Ozyr et Brorne, notamment).

Pour soigner un humain, le maître de jeu doit lancer un nombre de dés égal à la tendance dragon du personnage. Chaque tranche de 5 points obtenus permet de soigner (d'effacer) une case blessure, en commençant par les plus sérieuses. Les dragons peuvent également utiliser cette faculté pour soigner un autre humain que leur élu, du moment que sa tendance fatalité est strictement inférieure à sa tendance dragon. Dans ce cas, le dragon lance un dé de moins (minimum 1).

Sans forcément aller jusqu'à combattre, un dragon peut s'opposer à un autre pour défendre ou intervenir en faveur de son élu et de ses compagnons d'aventure. La loi du lien est généralement respectée par tous les dragons, exception faite de ceux de Kalimsshar, qui considère que l'homme

est toujours en mesure de se défendre par lui-même. Pour qu'un dragon accepte d'agir ainsi, il faut cependant que les raisons soient fondées et que, bien évidemment, l'élus et/ou ses compagnons n'aient rien fait qui justifie la colère du dragon opposé. Dans ce cas, le compagnon draconique peut éventuellement proposer un marché, une entente ou un duel à son frère, de façon à dégager la responsabilité des humains dans le conflit. De telles interventions restent néanmoins subordonnées à une profonde confiance entre l'élus et son compagnon, ainsi qu'à une « dette », une promesse de retour ou d'accomplissement personnel de l'élus.