



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Aides de jeu > L'univers des fées  
> La Glamour > **L'Ire du Dragon**



## L'Ire du Dragon

dimanche 25 décembre 2005, par [Mattboggan](#)

L'Ire du Dragon est un autre pouvoir qui vient de la Glamour. C'est un pouvoir inné chez tous les changelins, mais ce sont les guerriers - et notamment les sidhe - qui le maîtrisent le mieux et apprennent à l'invoquer. Un changelin qui éveille l'Ire du Dragon fait appel à sa Glamour pour qu'elle le consume d'une flamme ardente qui l'enveloppe alors. Sous l'emprise de la "colère" du dragon (les légendes disent qu'il s'agissait d'un grand dragon arcadien nommé Ourobouros), le changelin devient plus rapide, plus agile au combat. L'Ire du Dragon est irrémédiablement lié au combat à l'épée, car les fées sont probablement les meilleurs duellistes du monde et passent leur temps à combattre avec de telles armes. Les chevaliers-faé sont connus pour leur excellence. Les sidhe sont les maîtres incontestés de cette discipline. Certaines maisons - Gwydion, Scathach, Daireann, Aesin, Varich, etc - apprennent l'Ire du Dragon dans leur enseignement basique.

Un changelin dans le Tumulte qui fait appel à l'Ire du Dragon devient un danger mortel. Il entre dans la furie bersek orbori, devient un véritable démon de combat, mais se brûle souvent ou, au moins, franchit un seuil supplémentaire du Tumulte à l'issue du combat.

**Système** : Le personnage doit dépenser un point de Glamour et faire un jet de Glamour avec pour difficulté son niveau de Banalité. Chaque succès lui confère un dé (avec un minimum de dés égal à son score de Souvenance). Ces dés de l'ire peuvent être ajoutés à tout groupement de dés de combat (y compris lors d'actions multiples mais dans ce cas le

groupement final ne doit pas être supérieur au groupement originel).

Si un personnage est dans le Tumulte et invoque l'Ire du Dragon, il le fait automatiquement (il fait le jeu uniquement pour savoir à quel degré il réussit). Par contre, il doit réussir un jet de Volonté dif. son score de Glamour et faire trois succès sans quoi il franchit le seul suivant du Tumulte. En cas d'échec, il est enveloppé d'une aura de Glamour pure avec les effets suivants :

- S'il était dans le premier seuil de Tumulte : les dés de l'ire sont doublés.
- S'il était dans le second seuil de Tumulte : les dés de l'ire sont doublés et ses yeux reflètent le pouvoir brut du Songe : quiconque y regarde doit réussir un jet de Volonté dif. 8 ou entrer dans le Tumulte à son tour.
- S'il était dans le troisième seuil de Tumulte : Les dés de l'ire sont triplés ; le personnage devient une silhouette cauchemardesque de Glamour pure tout droit issue du Songe Profond ; les armes chimériques et les Arts n'ont aucun effet sur lui (sauf avec Fée 5 en Royaume) et quiconque entre en contact avec lui est projeté dans les profondeurs du Songe. A la fin de la scène, le personnage est dévoré dans une explosion cataclysmique du Songe.

A noter que chaque kith a un bonus (de -1 à -3 à la dif.) pour invoquer l'Ire du Dragon selon la situation : les sidhe lorsqu'ils se battent en duel, les satyres lorsqu'ils sont en pleine nature, les bonnets rouges lorsqu'ils sont blessés, les boggans lorsqu'ils défendent leur maison...