



Les Dents de la Forêt

vendredi 2 avril 1999, par [JyP](#)

Or donc, pour une raison quelconque, les mages doivent récupérer un coeur de draco (chez moi, pour un rituel visant à annuler les effets d'un *Coeur Broyé*). Un mage de passage à l'Alliance leur indique un endroit sûr pour trouver de telles bêtes, les grandes forêts au delà du royaume de Pologne. Une expédition est alors organisée...

Ce que le mage n'a pas précisé, c'est qu'il s'y est déjà rendu, mais pour d'autres raisons. En passant, il avait dérangé quelques êtres féériques qui vivaient là-bas, et ce de manière durable puisque des mages étaient revenus pendant un certain temps pour collecter les sources de vertu trouvées par ce mage. À force d'être harcelés puis attaqués, les mages avaient renoncé. C'était il y a assez longtemps...

Lors de leur voyage, les mages (il y en a au moins deux dans l'expédition, j'espère !) vont rencontrer par hasard un satyre. Il va se révéler assez joueur (je te touche, t'as perdu !), et va les suivre "par curiosité". En fait, il a flairé sur eux l'odeur du mage qui l'avait dérangé autrefois, et a décidé de faire un tour à sa façon.

Il guide alors l'expédition jusqu'à une tanière de draco, et laisse les mages massacrer en paix. Une fois la bataille finie, il indique aux mages que pour les avoir guidé, ils lui doivent une faveur. Puis il s'en va. (Pour la faveur, il verra plus tard. Il va déjà assez s'amuser avec ce qu'il a prévu).

Le draco que les mages ont tué faisait en fait partie d'une grande famille (c'est une grande forêt très sauvage, après tout). Le satyre va mettre au

courant le reste de la famille, qui décidera alors de venger la mort de Groamr, le neveu du puissant Grimror.

Et c'est parti pour une série de draco qui vont attaquer l'Alliance, du type Les Dents de la Mer™ ! Ils sont aussi imprévisibles et vicieux que les requins de la série, peuvent se cacher en forêt, mais peuvent également utiliser des stratégies différentes. Le premier se contentera sans doute d'une attaque frontale de l'Alliance. La périodicité de ces attaques est à votre discrétion... Avec des dracos de plus en plus puissants, flairant eux aussi la piste des mages. Si les joueurs sont assez polio pour ne rien faire, se contentant d'avoir ainsi une nouvelle source de vertu livrée à domicile, Grimror finira par venir. Il s'agit bien sûr non d'un draco, mais d'un véritable dragon...

Mais comment se fait-il que les autres mages n'aient pas subi de telles représailles ? En fait, ils ont subi ces attaques, jusqu'à créer un sort *Perdo Imagonem* (Corporem) qui efface le fumet qui conduisait chez eux. Le mage qui a conseillé aux joueurs d'aller en Pologne leur devra sans doute une faveur après cela... à moins qu'il n'ait agi de manière délibérée.

Pour les caractéristiques de ces dracos, prenez Ruklin comme exemple dans le livre de règles. La descendance de Grimror partage les caractéristiques suivantes :

- Une protection d'écailles vertes, capables d'arrêter les armes les plus acérées (Encaissement > +15)
- Le pouvoir Camouflage (Rego Herbam 30), 4



points, pour se cacher en forêt

- Les écailles contiennent du virtus animal, voire

virtum

- Le trait de caractère Glouton, à au moins +3