



# Le Dragon

jeudi 4 février 2010, par [Shlopoto](#)

## Prologue

### Un foyer de la résistance

Sur le territoire Chinois, tout prêt de la frontière des Nouveaux Territoires, se trouve un réseau de grottes qui a été utilisé comme cachette à maintes reprises au cours des siècles. S'y cachaient tour à tour les bandits, les opposants, les résistants... tous les indésirables du moment et de la région. Il fut utilisé par un groupe de trafiquants qui eurent le malheur de s'opposer au Pinacle, des agents de la Roue de Jade ont fini par découvrir la cachette et les trafiquants ont été éliminés.

### Le temple

Les agents ne se sont pas contentés de faire le ménage, ils ont également exploré les grottes. Depuis longtemps elles ont été aménagées, on y trouve des dortoirs, des pièces où entreposer vivres et marchandises, et même un petit temple assez correct. C'est surtout ce dernier qui a attiré l'attention du chef de l'expédition, un Animal Transformé, qui y a reconnu un site feng shui. Malheureusement il était trop tard pour lui quand il a constaté que la magie était très forte au sein de ce petit temple, tellement forte qu'il savait que la réversion serait inévitable. Sous sa vraie forme c'est un dragon, animal qui ne peut survivre que dans un environnement très magique. Depuis très longtemps il n'y a plus assez de magie dans le monde pour y abriter des dragons mais dans ce temple elle est suffisamment forte pour qu'il survive, il a donc résolu de ne plus en sortir, après avoir ordonné à son équipe de quitter les lieux.

### Métamorphose

Comme prévu la réversion s'est produite et le

dragon est apparu, occupant quasiment toute la salle. Des agents de la Loge sont revenus pour étudier le phénomène mais le dragon s'est révélé très peu sociable et leurs études ont tourné court. Les choses en sont restées là, pour l'instant.

## Action

### Vous avez trouvé un site feng shui

Au cours de leurs aventures les personnages des joueurs auront mis la main sur un document qui donne l'emplacement d'un site feng shui, vous pouvez en faire la scène d'intro, une baston quelconque dont le document est la récompense. Quand j'ai fait jouer ce scénar le document était une des plaquettes du Trésor des Requins. Le document peut être très vieux, le site l'étant lui aussi. Le site se trouve au nord des Nouveaux Territoires, sur le sol de la Chine. On peut aller jusqu'à la ville la plus proche en prenant le train express, ensuite c'est une petite expédition en voiture pour rejoindre le site puis à pied par des chemins de randonnée.

### Les grottes

Les grottes font partie d'un petit massif rocheux qui sert de lieu de randonnée. Grâce au document les personnages joueurs en trouvent l'entrée assez facilement, bien qu'elle soit très discrète. Après quelques échelons on arrive dans les grottes, série de cavités naturelles aménagées au cours des siècles par les nombreux occupants. L'exploration révèle des traces de passage récent, des traces de bataille et du sang séché à de nombreux endroits. Il y a également quelques caisses éventrées crachant de la paille, des vases cassés, des paillasses, mais plus rien à ramasser. Reste cependant un groupe électrogène en état de marche, un des câbles qui



en partent conduit au temple.

## Le temple

Le temple est précédé d'un petit couloir, à l'entrée duquel un peu de matériel scientifique a été installé il y a peu : table et chaises, étranges appareils de mesure, classeurs et feuilles diverses. Le tout semble avoir été abandonné en grande précipitation, le matériel est grillé et les feuilles ne sont que des notes incomplètes oubliées là, le reste a été emmené. Le couloir n'est pas très long et on aperçoit le temple d'ici. Cependant un symbole étrange a été peint récemment sur le sol, juste à l'entrée du couloir. Un magicien ayant Fertilité ou un géomancien peuvent découvrir que ce symbole est une sorte de bouclier qui empêche la magie d'aller plus loin dans le couloir (comprendre son utilité et découvrir le rituel qui permet de le tracer sont deux choses fort différentes). Le même magicien sera ravi de découvrir que l'indice de magie, à l'intérieur du temple, est de +9 ! Ceci grâce à la configuration précise des lieux.

## Le dragon

Le dragon utilise sa magie pour que les visiteurs ne le voient pas avant d'être entrés dans le temple. Ils auront le temps d'examiner un peu l'endroit avant que le dragon ne commence à révéler sa présence : grondements sourds, souffle chaud, léger glissement d'écailles contre les parois, un animal mythique se doit de mettre l'ambiance avant d'entrer sur scène. Et le voilà soudain, il était sous leurs yeux depuis le début et le voile se lève enfin. Il passe presque aussitôt à l'attaque, après une formule comme : "Les mortels ne sont pas les bienvenus ici !"

Pour le combat on peut faire dans le grand spectacle. La magie du dragon doit être très impressionnante, quand il utilise le feu c'est tout le temple qui semble rentrer en fusion (il fera cependant attention de ne jamais l'abîmer), quand il utilise le froid ce sont des milliers de grêlons tranchants comme des rasoirs qui traversent toute la pièce et vont se briser dans un fracas d'apocalypse. De plus il invoque régulièrement des Fantômes (1d6, et il recommence régulièrement).

Ces Fantômes sont des sortes de vers éthérés qui flottent dans l'air, leur bouche est garnie de longues dents en acier qui font un bruit extrêmement stressant en claquant.

Le dragon est très fort, et le +9 n'arrange rien à l'affaire. Les personnages joueurs peuvent l'affronter et peut-être le battre mais l'astuce serait plutôt d'endommager suffisamment le temple pour faire tomber le niveau de magie, le dragon ne pouvant survivre si la magie est trop basse. Le MJ fixe le niveau minimal comme il veut, mais ça ne devrait pas être en dessous de +4.

## Epilogue

### Le Petit-Fils du Dragon

Vous l'avez vu, ce n'est pas vraiment un scénario mais plus un événement peu ordinaire. J'avais enchaîné avec l'arrivée à Hong Kong, quelques scénars plus tard, d'un jeune homme nommé Xiang, surnommé le Petit-Fils du Dragon. Les joueurs n'ont pas fait le lien tout de suite mais le chef d'expédition transformé en dragon était son grand-père. Ce jeune homme très vigoureux est venu pour trouver ceux qui ont tué le dragon, bien décidé à le venger.

### Malédiction

Comme si ça ne suffisait pas, la destruction du dragon provoque une malédiction sur les personnages joueurs, malédiction qui durera sept séances. Une fois par séance, 2d6 Fantômes Invoqués feront leur apparition au moment inopportun pour attaquer les personnages joueurs qui étaient présents lors du combat contre le dragon. Par exemple pendant leur sommeil.

## Les personnages

### Dragon



## Dragon

Physique 13

Esprit 10 Intelligence 12

Chi 10 Chance 2

Réflexes 13

animal transformé : tortue

attaque avisée (3/3), rétribution (3/3)

### **sorcellerie 18**

blast (flammes, transmutation, glace, arme invoquée), invocation, divination, mobilité

### **pouvoirs de créature 16**

transformation (1), augmentation conditionnelle (1), distorsion de l'âme (1), haleine fétide (1), retour inévitable (4), régénération (4), lacération de l'esprit (1), domination (1)

### **esquive 17**

## Fantômes Invoqués

Physique 5

Esprit 5

Chi 0 Magie 5

Réflexes 5

### **pouvoirs de créatures 7**

forme éthérée (1), pointes abyssales (1), retour inévitable (2)

### **esquive 7**