

Des Dragons à travers les Âges

« Les dragons devraient légitimement régner sur le monde et faire la guerre à tous les autres donneurs-de-noms afin de les soumettre, comme il en était à l'Âge des Dragons. À défaut, les Jeunes Races devraient être anéanties, retirées du monde afin que notre force et notre magie puissent le façonner à nouveau. »

• Usun, Maître-des-Jungles •



Les objectifs principaux que vise cette aide de jeu sont les suivants :

- faire un récapitulatif cohérent de l'histoire des dragons à travers les âges,
- dresser la liste exhaustive de tous les dragons mentionnés dans les suppléments ED,
- dresser une chronologie la plus exhaustive possible concernant les actes des dragons.

Du aux informations parcellaires disséminées à travers de nombreux suppléments et éditions, du à nombre d'inexactitudes ou d'informations se contredisant, des approximations et des estimations ont dues être arbitrairement choisies afin de garder une cohérence d'ensemble. Toutes les informations contenues dans cette aide de jeu et notamment les dates reculées ne peuvent pas être prises comme étant officielles.

Les sources ayant servi à écrire cette aide de jeu sont : **Throal the Dwarf Kingdom** (ED1 VO), **The Ork Nation of Cara Fahd** (ED1 VO), **Dragons** (ED1 VO), **L'Empire Theran** (ED1), **Horrors** (ED1), **The Book Of Dragons** (ED2), **Le Recueil du joueur** (EDC), **Le Recueil du Maître de jeu** (EDC), **Prélude à la Guerre** (EDC) ou **Prelude to War** (ED1 VO) ainsi que le site internet earthdawn.blogspot.com et l'aide de jeu **Dragons de Barsaive** de Rika (merci à lui !).

Les évènements à partir de **Barsaive at War** (ED2) ne sont pas pris en compte et les dragons issus des suppléments **Cathay**, **The Five Kingdoms** (ED3) ne sont pas intégrés à cette aide de jeu.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consulter le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure



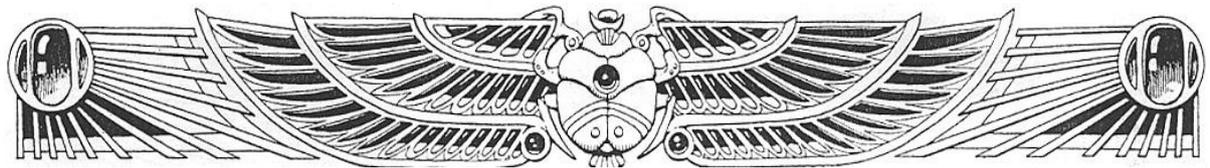
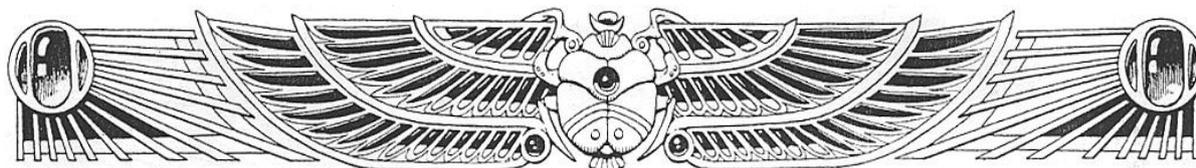


Table des matières

1-Du Flux de magie et des différents Âges.....	3
2-De la vie d'un dragon en bref	3
3-De l'Histoire des dragons	4
3-1 De l'Âge du Ténébreux	4
3-1-1 Du premier des dragons.....	4
3-1-2 De la création des Donneur-de-noms	5
3-1-3 De la guerre contre le Ténébreux	6
3-2 De l'Âge des Dragons.....	7
3-2-1 De la jeune époque des dragons.....	7
3-2-2 Du cas « Alamaise » et des premiers Draconiens	7
3-2-3 De la révolte	8
3-3 De l'Âge des Légendes	8
3-3-1 Du réveil dans un autre Âge.....	8
3-3-2 De nouveaux serviteurs : les Dracos !	9
3-3-3 Du rôle de Yuichotol.....	9
3-3-4 Le retour des Draconiens	10
3-3-5 De nouveaux ennemis.....	10
3-3-6 D'Aardéléa, un nouvel espoir.....	11
3-3-7 D'une guerre à venir.....	11
4-Du bestiaire Draconique.....	12
4-1 Des premiers dragons.....	12
4-2 De la première génération de dragons.....	13
4-3 Des plus anciens dragons encore en vie	14
4-4 Des dragons plus récents.....	17
4-5 Des dragons derniers nés	19
4-6 Des dragons étrangers.....	23
5-Des artefacts Draconiques	25
5-1 Des Yeux d'Ailes-Suprême	25
5-2 Du Cœur d'Ailes-Suprême	25
6-De la Chronologie Draconique.....	26
7-Annexe : D'un essai de phylogénie Draconique.....	29





1-Du Flux de magie et des différents Âges

Le flux magique est étroitement lié aux âges et pour Earthdawn, cela a d'énormes conséquences. Earthdawn, le 4ème âge, aussi appelé l'Âge des Légendes doit faire face à la montée et à la chute du niveau magique. La montée de la magie a permis aux horreurs d'entrer dans le monde et à la période de son summum, débute le Châtiment pendant lequel les horreurs «règnent» sur la terre et les donneurs-de-noms se cachent du monde en se réfugiant dans des kaers souterrains. Puis après une période d'environ 400 ans le niveau de magie a cessé de diminuer. Pour être exact, ce fait date très précisément de 1415TH.

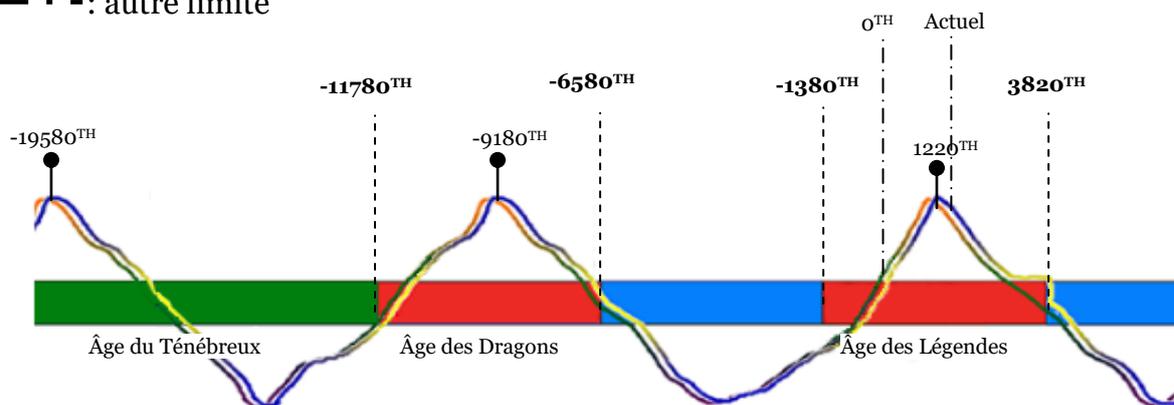
Le calendrier d'Earthdawn se base sur le calendrier maya et ce dernier suit des cycles d'environ 5200 ans. Un cycle complet correspondant à un âge dont l'époque médiane indique le pic du flux magique c'est-à-dire à un Châtiment soit 2600 ans après le début ou avant la fin de l'âge. Il devient donc aisé, avec une certaine marge d'erreur, de déterminer les dates de début et de fin de chaque cycle de magie et de déterminer l'ensemble des dates de la chronologie des différents âges.

Vous trouverez donc ci-dessous un schéma explicatif des différents cycles de magie...

Les dates données ci-dessous ne sont que des approximations.

Légende :

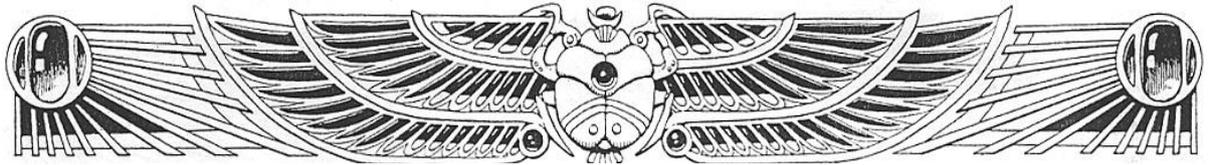
-  : âge de magie
-  : âge sans magie
-  : âge méconnu
-  : limite d'un âge
-  : Châtiment
-  : autre limite



2-De la vie d'un dragon en bref

Un dragon nouveau-né s'appelle un dragonnet. Il faut en général environ un siècle pour qu'un dragonnet soit prêt à émerger de sa coquille. Quand le dragonnet atteint l'âge de 200 ans, il est temps pour lui de quitter son gardien et de se débrouiller seul quelque temps, il devient un adolescent.





L'adolescence est heureusement la période la plus courte de la vie d'un dragon et ne dure que 50 à 100 ans. Puis le jeune dragon pénètre dans le royaume de l'espace astral comme un oiseau revient à la forêt où il est né. Là, il se sert de sa magie pour tisser un cocon de filaments astraux autour de lui, dans lequel il pourra dormir et subir sa transformation. Il reste dans l'espace astral de cinq à dix ans pendant que se produit la transformation.

C'est à l'issue de cette transformation qu'un dragon devient un dragon adulte. Une fois adulte, un dragon peut continuer à vivre ainsi pendant des milliers d'années.

Enfin, si un dragon vit assez longtemps, accumule assez de pouvoir et de sagesse pour survivre, il évolue alors assez pour atteindre le dernier stade de sa vie : celui de grand dragon. Les grands dragons sont les aînés de leur race. Il faut longtemps pour qu'un dragon adulte devienne un grand dragon, environ 2000 ans. Beaucoup de dragons ne survivent pas pour devenir des grands dragons, nous estimons à un dragon sur quatre ceux qui parviennent à atteindre ce stade.

3-De l'Histoire des dragons

3-1 De l'Âge du Ténébreux

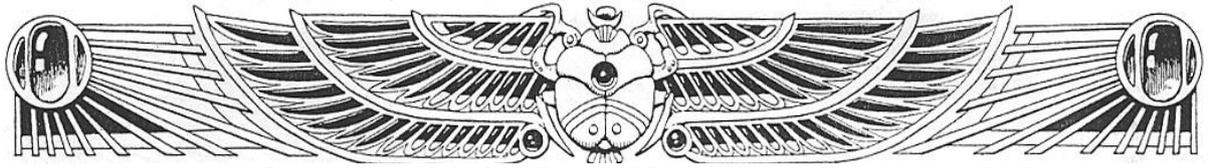
Bien avant que le premier dragon ne s'élève dans les cieux, le monde n'était que ténèbres, une éternelle nuit sans lune, que ni le soleil, ni les étoiles ne parvenaient à percer. D'épais nuages noirs étouffaient le ciel et déversaient de froides pluies battantes érodant la terre stérile comme un fléau de sauterelles affamées. Les mers et les rivières étaient d'ignobles cloaques bouillonnants, infestés par la maladie et la mort.

Tel était l'âge du Ténébreux. Mille et sept yeux jaillissaient de sa tête afin qu'il puisse surveiller éternellement son royaume maudit. Ses terribles oreilles ne se fermaient jamais afin qu'il puisse toujours entendre les grincements de dents, les pleurs et les gémissements de toute chose vivante. De sa bouche, d'immenses poisons se déversaient dans les eaux et les vents. Sa chair pourrissante engendrait d'innombrables abominations : des choses aveugles et rampantes aux nombreuses pattes, des essaims de créatures aux ailes noires et aux sabots fourchus qui voilaient les cieux striés d'éclairs, et de puissantes bêtes aux crocs innombrables qui régnaient sur les eaux sombres.

3-1-1 Du premier des dragons

Au fur et à mesure que les âges passaient, Le Ténébreux finit par se lasser de ses ignobles laquais car ils étaient dépourvus d'intelligence. Il en créa donc d'autres à son image. Bientôt, ses enfants, les Horois, commencèrent à engendrer leurs propres et immenses rejetons. Chacun essayait de surpasser les autres en créant les plus ignobles des créatures, s'efforçant d'impressionner Le Ténébreux, et les horois devinrent bien vite follement jaloux les uns des autres. Ils se mirent alors à s'affronter, manœuvrant leurs rejetons comme des généraux. Leur sang souillé inonda les océans, et leurs laquais se nourrirent des cadavres putréfiés qui jonchaient les terres. Le Ténébreux se réjouissait de ce carnage et il créa de nouveaux horois pour remplacer ceux qui avaient été dévorés par leurs semblables.





Au cours de cette période de ténèbres éternelles, Le Ténébreux donna naissance à un horoi qui n'était pas comme les autres. Au début, il ne semblait pas vraiment différent de ses congénères. Mais au fil du temps, il changea. Il se désintéressa tout d'abord des terrifiantes batailles qui consumaient tous les autres. Puis il déploya ses sombres ailes membraneuses et s'élança dans les cieux. Les sbires grotesques de ses frères le poursuivirent, griffant sa peau et lacérant ses yeux, mais il ne leur prêta aucune attention. Il continua de voler de plus en plus haut, jusqu'à ce qu'il eut dépassé les sombres nuages, et que ses tourmenteurs ne puissent plus le suivre. Il chevaucha les vents et atteignit l'autre côté du monde, un endroit que Le Ténébreux n'avait pas encore corrompu. Épuisé par son voyage, il se posa et sombra dans un profond sommeil. Il dormit pendant des âges entiers, alors que les carnages et la souffrance ne connaissaient pas de répit dans le domaine du Ténébreux.

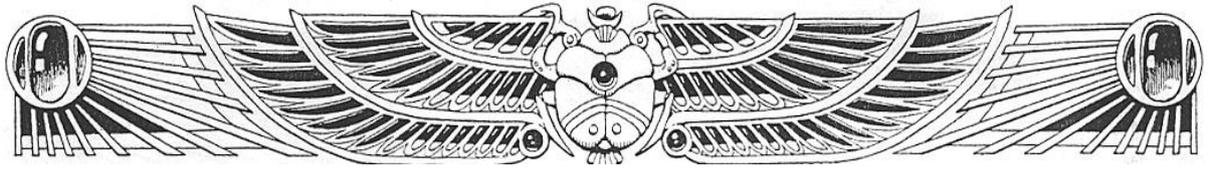
Puis un jour, un rayon de soleil perça les éternels nuages qui voilaient les cieux. Il réchauffa l'horoi et le réveilla. Il s'aperçut alors que sa peau noire, gluante, boursouflée s'était transformée en brillantes écailles blanches. Quatre puissantes jambes, une fine queue, un long cou musclé et une paire de gracieuses ailes, reliés à un corps robuste, remplaçaient sa masse difforme. Alors que l'horoi se contemplait, émerveillé, il réalisa que tout était silencieux. Il ne percevait plus les cris de douleur et de terreur qui emplissaient le domaine du Ténébreux. Alors qu'il inspectait les environs, il se rendit compte qu'il était seul. Rien ne rampait sous ses pieds, rien ne se glissait dans la mer et rien ne grouillait dans le ciel. Pendant un instant, l'horoi ressentit un immense soulagement. Puis il ferma un moment ses grands yeux et ressentit autre chose. Pour la première fois de sa vie, il sut qu'il se sentait seul.

3-1-2 De la création des Donneur-de-noms

Alors que cette pensée s'imposait à son esprit, une chose merveilleuse se produisit. Sous ses pieds, il sentit l'herbe jaillir de terre, puis des buissons, des arbres et des forêts entières. Soudain, le son des vagues s'écrasant contre le rivage atteignit son oreille et l'horoi sut qu'un océan s'étendait au-delà de l'horizon. Puis vint le bruit des rivières et des cascades, puis celui des animaux de la forêt. Alors que l'horoi observait ce que sa solitude avait invoqué, son cœur s'emplit d'une chose qu'il n'avait jamais ressentie : la joie. C'est alors que neuf larmes se formèrent dans ses yeux et tombèrent sur le sol. Là où la première goutte tomba, une magnifique créature ailée semblable à l'horoi apparut. Cette créature, il l'appela le Dragon. La deuxième et la troisième larme engendrèrent des créatures qu'il appela l'Elfe et l'Humain. Les quatrième et cinquième créèrent l'Obsidien et le T'skrang. De la sixième et la septième naquirent le Nain et le Sylphelin. De la huitième et la neuvième, le Troll et l'Ork.

Ces nouvelles créatures se répandirent sur ces nouvelles terres et s'y reproduisirent rapidement. Leurs voix chantaient aux oreilles de l'horoi, et leurs communautés étaient comme des bijoux ornant une tapisserie. Au fil des jours, l'horoi enseigna tout ce qu'il savait à ses enfants. Il leur apprit à récolter leur nourriture dans la forêt et les rivières, à chanter, écrire et peindre. Et avec tristesse, il leur apprit comment forger et manier l'épée et le bouclier. Les armes intriguèrent les enfants curieux de l'horoi, car ils ne connaissaient pas la guerre. L'horoi leur dit qu'un jour, les ténèbres s'abattraient sur eux et qu'ils devaient être prêts à se battre.





3-1-3 De la guerre contre le Ténébreux

Pendant ce temps, le domaine du Ténébreux ne cessait de croître, jusqu'au jour où sa progéniture atteignit les frontières de ces terres vierges. Lorsque les créatures ignobles virent les merveilles que leur frère avait créées, elles se précipitèrent vers leur sombre maître pour lui raconter ce qu'elles avaient vu. Quand Le Ténébreux entendit cela, il jura la destruction de l'horoi et de ses enfants. Il rassembla alors ses laquais et forma une terrifiante armée. L'armée du Ténébreux obscurcit le ciel comme des nuées d'orage et se répandit sur les terres vierges, telle une ombre gigantesque. Les sbires du Ténébreux attaquèrent l'horoi et ses enfants de toutes parts, crachant du venin, déchirant les chairs de leurs crocs, déchiquetant, incendiant, massacrant tout sur leur passage. La bataille fit rage pendant sept jours et sept nuits, et les enfants de l'horoi se battirent avec leurs épées et leurs boucliers contre leur ennemi, écrasant en nombre. Finalement, seuls l'horoi et ses neuf premiers-nés faisaient encore face au Ténébreux et à ses légions d'abominations.

À ce moment, l'horoi se dressa sur ses pattes arrières, déploya ses ailes et rugit d'une voix qui résonna comme le tonnerre dans la plaine :

*« Je suis **Tueur-de-Nuit**, la Mère de toute beauté et le Père de toute bonté, Protecteur de tout ce qui est lumière ! Je t'ordonne de quitter cet endroit ! Disparaît ! »*

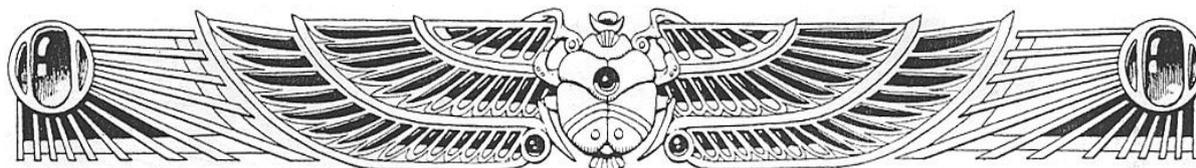
Alors que les enfants de l'horoi l'observaient, une chose étrange se produisit : la terre elle-même, les eaux et les cieux se retournèrent contre Le Ténébreux et sa progéniture. Terrifiées devant un pouvoir supérieur au leur, les créatures maudites s'enfuirent, volant de plus en plus haut dans le ciel jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Le Ténébreux regardait, impuissant, hurlant à ses laquais de revenir et de combattre, mais il ne put pas les arrêter. Fou de rage, il se tourna vers l'horoi et lui dit :

« Horoi ingrat, tu ne sais pas ce que tu as fait mais tu paieras pour ton insolence. Moi, Le Ténébreux, je chasserai tes enfants jusqu'à la fin des temps. Je tuerai jusqu'au dernier d'entre eux et mes séides se repaîtront de leur douleur et de leur terreur. Je ne ferai pas la grâce de donner la mort à ton préféré, le Dragon, celui que tu as créé à ton image car le Dragon connaîtra la souffrance éternelle. Comme tu m'as trahi, les enfants de la lignée du Dragon te trahiront. Je les corromprai, je déformerai leur âme pour qu'ils m'appartiennent. Alors je reviendrai régner sur ce monde. »

Puis Le Ténébreux s'enfuit à la suite de ses sbires, projetant une énorme boule de feu sur Tueur-de-Nuit. À l'approche de l'orbe rougeoyant, l'horoi rassembla ses enfants sous ses ailes. Quand la boule frappa Tueur-de-Nuit, elle explosa en un millier de coups de tonnerre. La terre et le ciel tremblèrent et un immense nuage emplit les cieux. Puis le temps passa, les secousses cessèrent et le soleil brilla à nouveau. Les enfants de Tueur-de-Nuit se tinrent alors près de son visage, mais la grande créature avait succombé. Ils se rassemblèrent autour de son immense tête et pleurèrent son trépas, honorant le sacrifice de Tueur-de-nuit pour que ses enfants survivent. Depuis l'aube de ces temps, tous les dragons morts sont consumés par le feu pour commémorer le sacrifice consenti par le Premier baptisé pour nous sauver.

Ainsi les enfants de Tueur-de-Nuit restèrent seuls à attendre le retour du Ténébreux aussi plus connu sous le nom de : **Verjigorm**.





3-2 De l'Âge des Dragons

A l'Âge des Dragons, l'ère antique lors de laquelle les dragons régnaient sur la totalité des donneurs-de-noms, les enfants de **Cœur-de-Jour**, le premier dragon, devinrent nombreux et forts et sillonnèrent les cieux pour la première fois alors que les jeunes races n'avaient pas encore posé la première pierre de leur première nation.

3-2-1 De la jeune époque des dragons

Les dragons étaient à peine plus que des sauvages, ressemblant plus à des adolescents sans cervelle qu'à des adultes civilisés. Leur cœur gouvernait leur esprit et leur grand intellect était concentré sur leurs rivalités et leurs guerres. Les dragons se battaient entre eux, et contre toute créature qui les défiait. Au cours de ces batailles, de nombreux dragons périrent et la terre trembla de la fureur de leurs affrontements. Puis vint le grand dragon **Logolas**, « **Le Législateur** ». C'était l'un des premiers grands dragons, une créature intelligente et rusée qui avait survécu grâce à son intellect supérieur plutôt qu'à sa force brute. Logolas eut une vision où les dragons usaient de leur farouche habileté à des fins constructives plutôt que destructrices, et il travailla à étendre cette vision aux autres dragons. Il réussit à convaincre deux de ses compagnons grands dragons de le rencontrer, établissant des règles autour de cette rencontre et les liants à de puissants serments... ainsi naquit le premier rite de bienvenue des dragons.

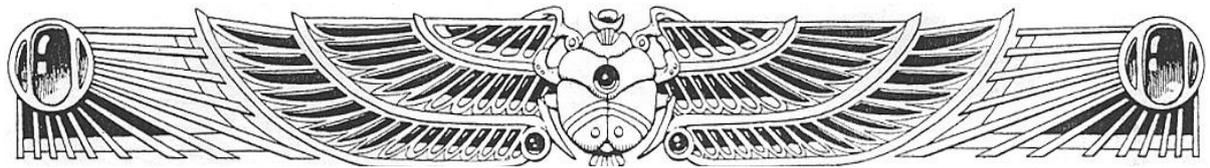
Par la suite, assagies, les dragons apprirent les secrets des filaments et des trames et acquirent une connaissance du monde bien au-delà de celle des jeunes races, à la vie si courte mais du à leurs guerres fratricides, les dragons n'étaient plus beaucoup (on estime qu'ils étaient aussi nombreux qu'actuellement en Barsaive) et il devint donc évident qu'ils devaient déléguer une part importante de leur travail à des serviteurs. Ceux-là appliqueraient les lois et les décrets de leurs maîtres. Pour accomplir cette tâche, les dragons choisirent des donneurs-de-noms particuliers. Ces administrateurs dévoués avaient pour mission d'appliquer les décisions et les instructions de leurs maîtres, qu'ils soient présents physiquement ou non (en effet, les dragons savaient que lorsque le niveau de magie commencerait à diminuer, eux, les dragons créatures hautement magiques, seraient obligés d'entrer dans une hibernation profonde, délaissant momentanément les affaires du monde).

C'est à cette époque qu'**Ailes-Suprême** (la plus grande des grands dragons ayants jamais existé) elle-même, confia à l'un de ses fils, **Ailes-de-Givre**, la charge de superviser les relations entre les dragons et le développement de ceux qu'ils régissaient. À ce titre, il devint étroitement lié aux Jeunes Races et entretint une relation intime avec les enfants d'Alamaise, les serviteurs qui avaient été choisis pour administrer leur règne...

3-2-2 Du cas « Alamaise » et des premiers Draconiens

Il y a bien longtemps, après avoir quitté son pays natal, **Alamaise** s'installa dans une forêt verdoyante au nord de Barsaive qu'il nomma le Bois de Wurm et qu'il revendiqua comme son propre domaine. Les donneurs-de-noms qui vivaient dans ce bois étaient des elfes et il les considérait comme ses serviteurs et ses vassaux, comme il était de coutume à l'époque, qu'un dragon se fasse servir par les jeunes races. Le bois devint donc le centre de son propre royaume. Mais avec le temps, Alamaise





désirait des serviteurs capables de superviser l'ensemble de son domaine et il ne considérait pas les elfes, ni aucune des jeunes races, comme digne de la tâche.

Alamaise prit donc forme elfique et s'accoupla avec des femmes elfes pour mettre au monde le premier de ces serviteurs, un enfant né de son sang et de celui des elfes. Ce fut donc les premiers draconiens de l'histoire du monde. Le premier né fut Nommé Caynreth et était le premier de *Ceux-qui-écoutent-l'harmonie* selon la légende elfique. D'autres ont suivi et sont devenus les fondateurs de la Cour elfique, le centre de la culture elfique. Alamaise enseigna à ses enfants qu'ils étaient supérieurs aux autres donneurs-de-noms car ils avaient du sang de grand dragon dans leurs veines. Cependant, Alamaise étouffa la grandeur de ses enfants, plutôt que de les encourager à atteindre leur véritable potentiel...

3-2-3 De la révolte

En effet, Alamaise n'avait pas réussi à discerner ni à soutenir l'ambition de ses enfants et a ainsi fait naître un sentiment d'injustice en eux. Avec le temps, les enfants d'Alamaise se sont rebellés contre lui. D'abord de manière modeste, en façonnant la culture des elfes et en croyant à leurs propres fins, puis par de plus grands actes de trahison, y compris le vol du savoir magique de leur créateur. Finalement, il y eut une rébellion ouverte et Alamaise lui-même, fut grièvement blessé par Caynreth, sa première fille. Plutôt que de détruire tout ce qu'il avait créé, Alamaise choisit de fuir le Bois de Wyrn pour un autre repaire, où il s'y endormit des milliers d'années, de la fin de l'Âge des Dragons au début de cet âge, tout en guérissant lentement de ses blessures, hors de portée de ses traîtres d'enfants.

Le rôle de premier plan qu'occupa Ailes-de-Givre fut un échec, car dans son arrogance, il sous-estima lui aussi ces donneurs-de-noms, les considérant comme de simples jouets et ne parvint pas à percevoir la trahison qui se cachait en leur cœur. Il n'avait pas réussi à les comprendre ni à identifier leur ambition qui était l'égale de celle de leurs maîtres et leur a donné des opportunités qui ont été exploitées lors de la rébellion. Ainsi Ailes-de-Givre porte-t-il une lourde responsabilité pour les erreurs du passé, et le coût de nombreuses vies de dragons, en particulier celle de sa mère Ailes-Suprême qui pèse lourdement sur son ego.

C'est pour cette raison que les grands dragons interdirent désormais tout accouplement entre dragons et jeunes races. Ils craignent la grandeur qu'ils ont vue chez leurs enfants lors des rébellions passées. Plutôt que d'encourager la grandeur, ils ont cherché à créer une médiocrité et une servitude insensée.

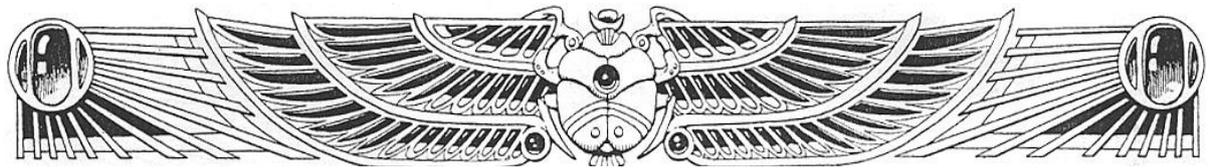
Non seulement les enfants d'Alamaise venaient de gagner leur liberté mais pire que cela, ils avaient semé la graine de la rébellion dans le cœur de tous les autres donneurs-de-noms afin de renverser le règne de leurs seigneurs dragons...

3-3 De l'Âge des Légendes

3-3-1 Du réveil dans un autre Âge

Cela arriva durant les débuts de notre ère actuelle, l'Âge des Légendes. Les dragons sortirent de leur long sommeil et firent une découverte ahurissante : leurs administrateurs n'étaient plus aussi dévoués et avaient profité de l'interminable période d'hibernation des dragons pour prendre le pouvoir. Pire encore, les dragons ne pouvaient détruire purement et simplement ces serviteurs, car les rebelles détenaient une puissance trop importante. Même un dragon y réfléchissait à deux fois





avant d'affronter seul une armée entière. Mais les grands dragons ont pour habitude de réfléchir sur le long terme. Même si, pour l'heure, la situation leur échappait, ils savaient pourtant qu'un jour ils redeviendraient les maîtres du monde mais pour cela, ils auraient besoin de nouveaux serviteurs. Ils décidèrent de créer une nouvelle race composée d'êtres en qui ils pourraient avoir absolument confiance...

3-3-2 De nouveaux serviteurs : les Dracos !

Au cours des nombreux siècles qui se sont écoulés depuis ces temps sombres, Ailes-de-Givre a cherché avec empressement à réparer les fautes du passé et a poursuivi de manière acharnée des recherches sur la création d'une nouvelle race pour servir plus efficacement les dragons et gérer leurs affaires parmi les donneurs-de-noms.

Sa connaissance du fonctionnement des esprits fut la clé de cette tâche et avec la dragonne **Yuichotol** et le dragon **Dompteur-de-Nuages**, ils créèrent le rituel connu sous le nom de *Danse-des-Esprits-Bleus*. Ainsi ont été créés les dracos : des humanoïdes possédant le sang et certaines aptitudes de leur créateur. Il est intrinsèquement impossible pour un draco de trahir son maître comme l'ont fait leurs précédents serviteurs. En effet, la forte proportion de sang de dragon qui coule dans leurs veines les oblige à entrer en hibernation en même temps que leurs maîtres, lorsque les énergies magiques du monde commencent à décliner. Malgré leurs connaissances magiques formidables, Yuichotol, Ailes-de-Givre et Dompteur-de-Nuages furent dans l'incapacité de créer des êtres intelligents capables de se reproduire. Chaque nouveau draco devait être entièrement façonné par magie à l'aide de ce rituel compliqué, long et coûteux.

Le rituel de la *Danse-des-Esprits-Bleus* permet de donner un nom et une architrave au draco, afin qu'il puisse mener une vie indépendante en bénéficiant d'un certain libre arbitre mais de leur côté, les dracos se sentaient incomplets et attristés de ne pouvoir se reproduire (la capacité de pouvoir baptiser un enfant est, après tout, ce qui caractérise un authentique donneur-de-noms).

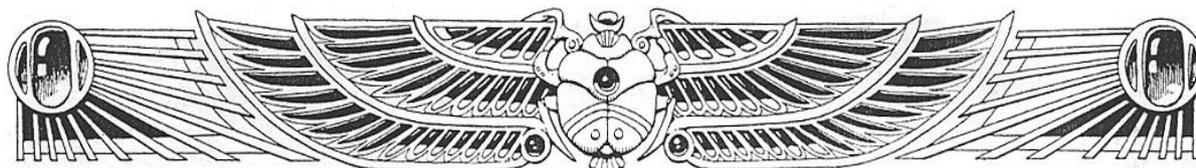
En tout état de fait, les dracos se révélèrent être d'excellents espions et assistants et Ailes-de-Givre qui était à l'origine de cette nouvelle race de pions pour remplacer les donneurs-de-noms qui avaient échappé à ses pairs se vit pour cadeau affubler du nom de *Marionnettiste* par ceux de sa race, celui-ci étant représentatif de son attitude envers ses jouets.

Mais les dragons ne purent créer suffisamment de dracos pour rétablir le contrôle sur leurs anciens royaumes.

3-3-3 Du rôle de Yuichotol

Dès le début des opérations visant à créer les premiers dracos, la dragonne Yuichotol chercha à préserver les méthodes de création de ces êtres pour la postérité et mit au point, une variante de la *Danse-des-esprits-bleus*. Au lieu d'enfermer un esprit draco à l'intérieur d'un corps de donneurs-de-noms, elle l'enferma à l'intérieur d'un livre. Le livre fût baptisé de manière appropriée le *Livre des esprits bleus*. Si un funeste désastre venait à s'abattre sur les dragons de Barsaive, d'autres pourraient un jour ou l'autre prendre connaissance du savoir contenu dans le livre-esprit et réapprendre les techniques de création des dracos.





3-3-4 Le retour des Draconiens

Pendant ce temps, au nord-ouest de Barsaive un grand dragon isolationniste du nom de **Denairastas** à son tour s'accoupla avec des donneurs-de-noms en violation complète avec le code de conduite édicté par ses pairs suite à la trahison des enfants d'Alamaise. Denairastas s'accoupla cette fois-ci avec des femmes humaines mais contrairement à Alamaise, ce dernier considéra ses descendants comme ses propres enfants. Il les éduqua et les éleva selon ses propres valeurs et forma une civilisation à son image. Il s'agit aujourd'hui de la cité-état de Iopos et de sa caste dirigeante, de puissants magiciens : les Denairastas.

Du à l'isolationnisme de leur père cette violation des coutumes draconiques resta un secret farouchement gardé de ses semblables pendant des siècles et ainsi ont pu croire les Denairastas...

3-3-5 De nouveaux ennemis

Yuichotol, Ailes-de-Givre, ainsi que Dompteur-de-Nuage ne perdirent pas de temps à mettre en œuvre leurs nouveaux jouets et pendant la guerre avortée que les Thérans engagèrent contre les dragons, lors des dernières années précédant le Châtiment, ils utilisèrent abondamment les dracos pour infiltrer l'Empire Theran et perturber ses plans empêchant sa collecte d'orichalque et transmettant ses rites de protection à ceux qui en avaient besoin. En conséquence, ce trio fut choisi et ciblé prioritairement par les Therans.

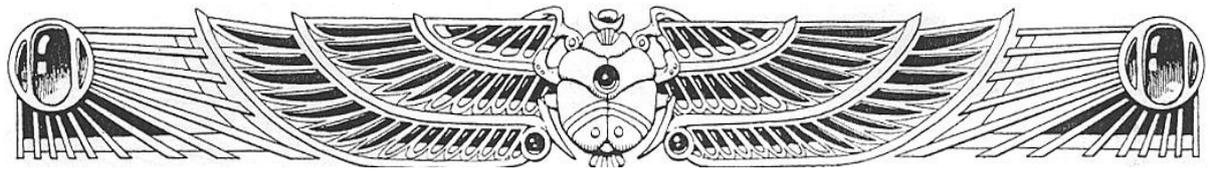
Les premiers à en payer le prix fort furent Dompteur-de-Nuage et Yuichotol qui furent tués et leurs antres pillés par des adeptes thérans alors qu'Ailes-de-Givre en fut réduit à regarder silencieusement de loin, grâce à l'Œil d'Ailes-Suprême, ses pairs féroces et puissants se faire massacrer.

Toutefois Ailes-de-Givre ne resta pas sans rien faire et envoya ses dracos afin de récupérer le *Livre des esprits bleus*. Ces derniers attaquèrent l'un des groupes d'adeptes thérans victorieux et purent récupérer in-extremis le livre.

Les dracos ramenèrent le livre dans l'autre d'Aile-de-givre quelques jours seulement avant que les Thérans ne tournent leurs regards vers son repaire, le grand dragon découvrant que son nom était le prochain sur la liste. C'est **Ombre-sous-la-Montagne** qui persuada Ailes-de-Givre d'éviter une confrontation directe et le convainquit de se retirer et de préparer une réponse appropriée.

Il délocalisa immédiatement son antre, mais dans la précipitation l'un de ses dracos échoua à récupérer le livre et l'un des objets de trame de son maître : une petite statue représentant un dragon sculpté dans de l'obsidienne. Quand les Thérans arrivèrent à son antre, Ailes-de-Givre était parti et son repaire vidé mais ils découvrirent tout de même le livre et la statue et confièrent ces deux objets à un maître-caravanier en partance pour Théra. La caravane fût ensuite pillée par une bande d'écorcheurs orks et l'un d'eux cacha les deux objets dans une grotte située non loin de l'emplacement où sera construit des siècles plus tard, le village de Hanto. L'écorcheur ork fût tué avant de pouvoir récupérer son trésor et les objets demeurèrent cachés à l'intérieur de la grotte, quand, quelques siècles plus tard...





3-3-6 D'Aardéléa, un nouvel espoir

Aardéléa, une jeune humaine, découvrit par hasard le livre et la statuette. Le temps passa inéluctablement et abîma peu à peu le livre. L'esprit draco enfermé à l'intérieur, anxieux à l'idée de disparaître avant de pouvoir transmettre les connaissances qu'il détenait, tissa un filament à l'architrave de la jeune fille dès qu'il l'aperçut. Depuis ce jour, l'esprit d'Aardéléa et celui du draco ont commencé à fusionner.

Aile-de-Givre découvrit l'existence de Hanto et d'Aardéléa lorsque le livre ainsi que son objet de trame lui furent restitués par une bande d'aventuriers. Il envoya aussitôt des agents au village pour enquêter. De leur rapport, Aile-de-Givre conclut qu'Aardéléa était en train de se transformer en un hybride mi-humain, mi-draco. Il réalisa soudainement que cette fille pouvait bien être la clé pour produire une nouvelle souche de dracos capables de procréer. Par l'intermédiaire de messagers, Aile-de-Givre divulgua cette information de première importance aux autres dragons de Barsaive : Ombre-sous-la-Montagne, Alamaise, **Racine-de-Terre**, **Aban**, **Vasdenjas** et **Usun**. Toutefois, durant les inévitables débats qui s'ensuivirent, les dragons ne purent trouver un accord sur ce qu'il fallait faire. Aile-de-Givre souhaitait étudier Aardéléa à distance et discrètement, sans lui révéler ce qui lui arrivait. Pour sa part, Ombre-sous-la-Montagne désirait la rapatrier sur le champ pour la garder en sécurité dans son antre. Malgré les objections émises par Ombre-sous-la-Montagne, les autres dragons donnèrent leur accord pour le projet d'Aile-de-Givre, car il était le dragon le plus profondément impliqué dans cette histoire.

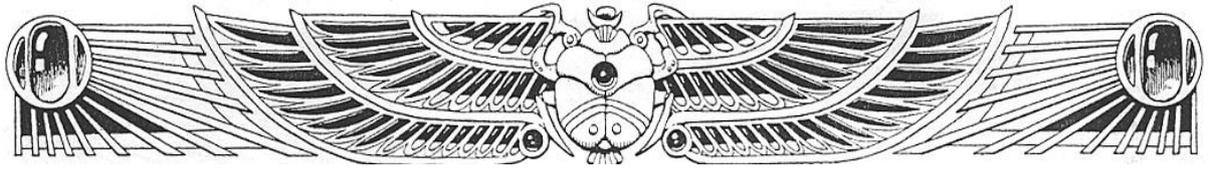
Peu satisfait par la décision prise par le Conseil, Ombre-sous-la-Montagne décida de mener en secret ses propres recherches pour examiner le cas d'Aardéléa. Le grand dragon espérait ainsi obtenir rapidement les informations recherchées par Aile-de-Givre, afin de rapatrier la fille pour assurer sa sécurité. Au final, les actions entreprises par Ombre-sous-la-Montagne eurent l'effet inverse de celui recherché. En effet, les Thérans eurent vent de l'existence d'Aardéléa...

3-3-7 D'une guerre à venir...

L'information arriva jusqu'à une branche secrète de l'organisation thérane consacrée aux recherches magiques en tout genre et particulièrement à l'analyse des forces et des faiblesses des grands dragons (quelques siècles après la malencontreuse guerre lancée contre les dragons, les Thérans considèrent toujours ces créatures comme une menace majeure opposée au pouvoir de l'Empire).

L'information paraissait suffisamment importante pour tenter de capturer la jeune humaine. De plus, les Gardiens du ciel (les mages d'élite de l'Empire théran) se montrèrent bien évidemment curieux vis-à-vis de cette fillette possédant des capacités magiques jusqu'alors inconnues. Les fonds nécessaires furent débloqués pour permettre de monter une expédition d'envergure à Barsaive afin, entre autre chose, de s'emparer d'Aardéléa...





4-Du bestiaire Draconique

4-1 Des premiers dragons

Tueur-de-Nuit : est à proprement parlé le premier des dragons ayant jamais existé. Fils du Ténébreux lui-même, il est né Horoi durant l'Âge du Ténébreux. Ce n'est qu'à la suite d'une étrange métamorphose qui s'opéra bien plus tard qu'il muta en une nouvelle créature : sa peau noire, gluante et boursouflée s'était transformée en de brillantes écailles blanches, quatre puissantes jambes, une fine queue, un long cou musclé et une paire de gracieuses ailes, reliés à un corps robuste remplacèrent sa masse difforme. Alors l'horoi se contempla en dragon qu'il était devenu, émerveillé...

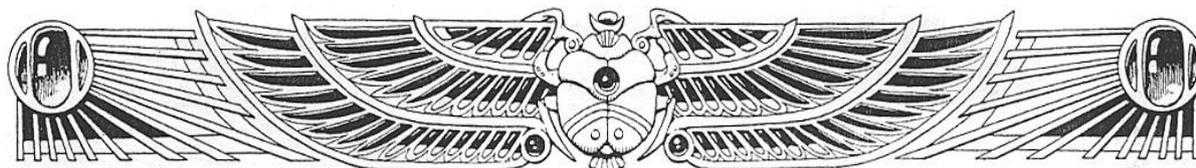


Tueur-de-Nuit après sa transformation



Cœur-de-Jour, est considérée comme étant le premier dragon baptisé, fille de Tueur-de-Nuit et mère de tous les dragons. Né de la première larme qui coula des yeux de Tueur-de-Nuit, son père, vers la fin de l'âge du Ténébreux.





4-2 De la première génération de dragons



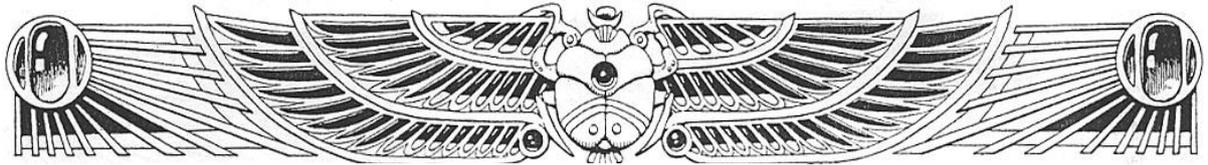
Logolas, « Le Législateur » : né à l'Âge des Dragons, il fut l'un des premiers dragons à atteindre le stade de grand dragon, une créature intelligente et rusée qui avait survécu grâce à son intellect supérieur plutôt qu'à sa force brute. Logolas fut le dragon qui posa les bases de ce qui deviendrait bien plus tard l'étiquette draconique et qui permit de mettre fin à l'époque aux guerres incessantes que se livraient alors les dragons entre eux.

C'est aussi à cette époque reculée que vécut la puissante **Ailes-Suprêmes**, la plus grande des grands dragons ayant jamais vécu. Elle avait la particularité de couvrir et d'élever elle-même ses propres œufs. De plus elle apprenait à ses nouveaux-nés à la fois les traditions mais aussi l'histoire des dragons. Ces derniers étaient élevés pour devenir les plus sages et les plus féroces de tous les dragons. Être issu de la couvée d'Ailes-suprêmes c'était être un prince parmi les dragons, avec un héritage fier et noble. La dragonne fut tuée pendant cet âge lors de la rébellion des draconiens d'Alamaise. Seuls ses yeux ainsi que son cœur ont été préservés et sont jalousement gardés sous étroite surveillance par des grands-dragons. Ils sont considérés comme des reliques inestimables...



La puissante Ailes-Suprêmes





Thermail est l'un des plus célèbres dragons ayant assumé le rôle de Maître-du-Savoir, un rôle très important et respecté. Les Maîtres-du-Savoir sont ceux qui gardent les archives de l'histoire de la race draconique, transmises depuis l'époque de Tueur-de-Nuit et de Cœur-de-Jour, les Premiers Dragons. Les Maîtres-du-Savoir apprennent, entretiennent et transmettent les connaissances d'une génération de dragons à l'autre. Ils servent également de Gardiens-des-Rites, assurant que l'étiquette et les traditions que les grands dragons ont développées soient bien respectées. Thermail est aussi connu pour avoir été le tuteur du grand dragon Vasdenjas pendant sa jeunesse. Thermail connu une mort dramatique qui mit fin à l'une des plus longues longévités jamais observé parmi les dragons. En effet née au début de l'Âge des Dragons, Thermail se suicida, folle de chagrin, en 900TH (de l'Âge des Légendes !) en s'empalant sur le pic de Wyrm suite à la perte et à la corruption de sept de ses œufs (qui furent à l'origine de la création des abominations connues sous le nom d'« Hydre ») laissant derrière elle trois œufs orphelins.

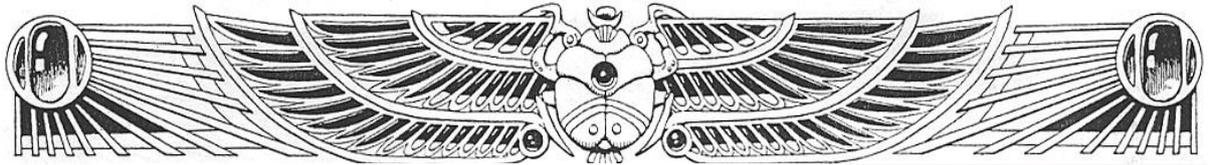


Yuichotol est une dragonne connue pour avoir couvée les grands-dragons Vasdenjas et Vestrivan pendant l'Âge des Dragons. De plus elle a joué un rôle de premier plan dans l'élaboration des dracos au cours de l'Âge des Légendes en participant avec les dragons Ailes-de-Givre et Dompteur-de-Nuages à la création du rituel de la Danse-des-Esprits-Bleus et en créant de son côté le Livre-des-Esprits-Bleus afin de sauvegarder ce savoir à travers les âges. Enfin Yuichotol est connue pour avoir été la compagne d'Ailes-de-Givre, il est reconnu que ces deux dragons se sont accouplés à plusieurs occasions.

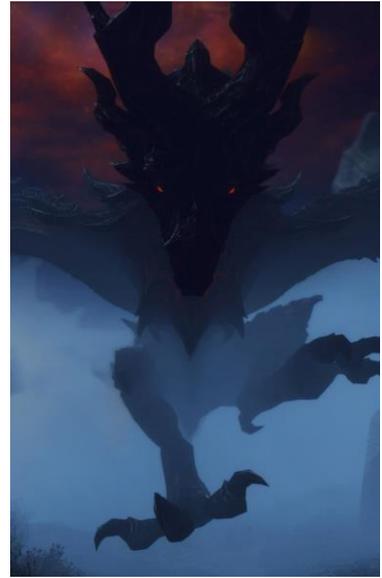
4-3 Des plus anciens dragons encore en vie

Alamaise est un dragon étranger, vivant dans les régions septentrionales de Barsaive depuis des millénaires. Il est originaire d'un pays lointain au nord et à l'ouest de Barsaive, près de la frontière de Vasgothia, où vit encore son frère. Il y a longtemps, un conflit entre Alamaise et son frère a éloigné ce dernier de son pays d'origine. Il est venu se réfugier dans des terres connues aujourd'hui sous le nom de Bois de Sang. Alamaise est un vieux dragon, l'un des plus anciens grands dragons de Barsaive. Il est à l'origine des premiers draconiens, de la création du Bois de Wyrm ainsi que de la cour elfique. Il est l'un des dragons de premier plan de l'Âge des Dragons et il est l'un de ceux qui sont à l'origine de ce qu'est Barsaive aujourd'hui encore...





Ombre-sous-la-Montagne est l'un des plus anciens et des plus puissants grands dragons de Barsaive avec Alamaise et Ailes-de-Givre. Ombre-sous-la-Montagne a éclos bien avant la fondation de n'importe quel royaume à Barsaive, à partir d'une couvée d'œufs protégée par la puissante Ailes-Suprême, la plus grande des grands dragons. Il est le frère de couvée d'Ailes-de-Givre et partage avec ce dernier une puissant intérêt pour les jeunes races. A la différence de son frère, Ombre-sous-la-Montagne préfèrent observer ces dernières à distance malgré le fait qu'il protège dans son antre une petite communauté et qu'il est ouvertement pris parti pour le royaume de Throal pendant la guerre contre Thera en soignant le prince Neden de la magie nécromantique d'un puissant magicien theran du nom de Mordom.



Ailes-de-Givre, également engendré par Ailes-Suprême, est un dragon ancien et puissant, second seulement d'Ombre-sous-la-Montagne, son frère de couvée. Sous la tutelle d'Ailes-Suprême, leur couvain était destiné à être des chefs fiers et vigoureux parmi les dragons, et ils étaient instruits dans la tradition des dragons et entraînés pour atteindre le summum de la puissance et de la sagesse des dragons. Seul Ombre-sous-la-Montagne et lui ont survécu aux épreuves depuis, prouvant qu'il est l'un des plus rusés et résilients de la progéniture d'Ailes-Suprême. Ailes-de-Givre joua un rôle prépondérant durant l'Âge des Dragons, la rébellion des draconiens et la mort de sa propre mère. Depuis le retour des dragons de leur long sommeil à l'aube de l'Âge des Légendes, il est aussi l'instigateur de premier rang concernant la création des dracos.

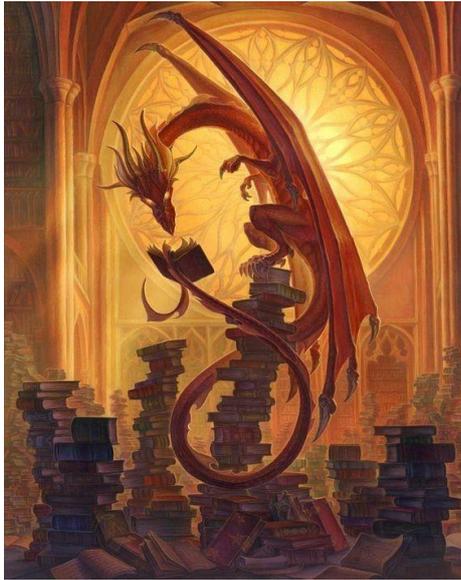
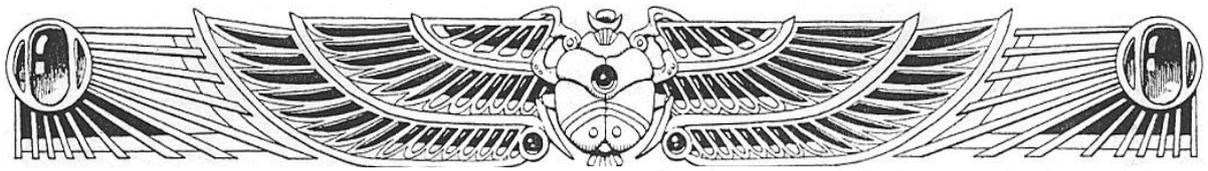


Tout cela en fait le plus grand expert actuel des jeunes races. Il est celui qui veille sur le royaume de Throal et qui en est en

parti à l'origine en soutenant la lignée de la maison Avalus. Connu pour ces nombreuses relations avec des donneurs-de-noms il est aussi appelé par ses pairs « Le Marionnettiste ».

Il est l'un des grands dragons ayant ouvertement pris parti contre l'Empire theran et est de nouveau sur le devant de la scène suite à la découverte par le plus grand des hasards d'une race d'hybride draco/donneur-de-nom.



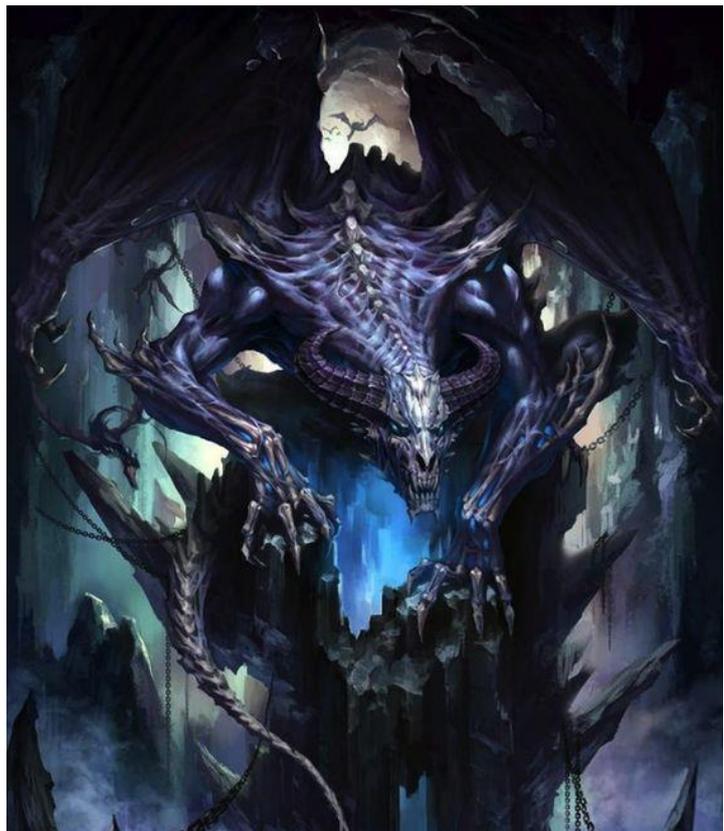


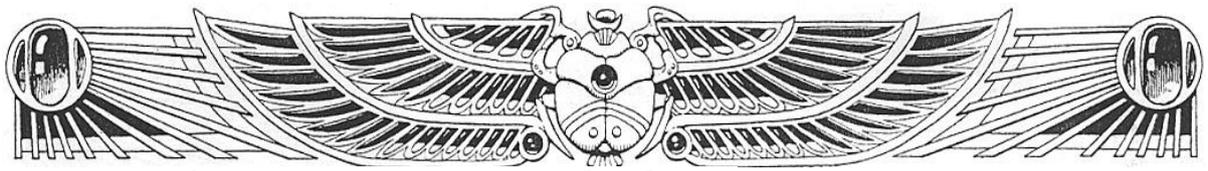
Vasdenjas est né de la couvée du Yuichotol et son frère de couvée n'est autre que Vestrivan, le dragon marqué par une horreur. Chose rare ces deux dragons sont frères jumeaux car nés de deux œufs liés par la coquille. Vasdenjas est l'un des plus savants des grands dragons de Barsaive. Il est le Maître-du-Savoir actuel des dragons de Barsaive. Vasdenjas a endossé ce rôle depuis la mort tragique du dernier Maître-du-Savoir : Thermail dont il fut l'élève pendant l'Âge des Dragons au détriment de son frère. A la mort de Thermail, Vasdenjas récupéra les trois œufs restant dans l'ancre de cette dernière et s'en occupa.

Enfin Vasdenjas est à l'origine de nombreux écrits transmis à la Grande Bibliothèque de Throal car il croit fermement au rôle des grands dragons comme guides et éducateurs des jeunes races.

Vestrivan également issu de la couvée du Yuichotol, il est le frère jumeau de Vasdenjas. Vestrivan est un spécialiste en matière d'horreur mais sa soif de connaissance l'a poussé à la faute lorsqu'il décida il y a des siècles de contacter ces entités afin d'en apprendre toujours plus directement de leurs bouches... Ceci conduisit, malgré une lutte acharnée à sa corruption et depuis lors le corps du dragon est à la fois l'hôte de l'esprit de Vestrivan mais aussi d'une horreur connue sous le nom de « Ravageur-des-Terres ».

Vestrivan est donc le dragon le plus craint par tous les donneurs-de-noms, suite à ses nombreux méfaits (lorsqu'il était sous l'influence de la personnalité du Ravageur-des-Terres). En revanche, la dualité qui secoue l'âme de Vestrivan n'est pas connue des jeunes races ainsi donc, les donneurs-de-noms croient-ils que Vestrivan n'est qu'une abomination...





Denairastas est un grand dragon énigmatique car personne ne sait de quel tueur il est le pupille, s'il a des frères et sœurs de couvée, de quelle région il est originaire ni où il a grandi exactement ?

Il y a de cela plusieurs siècles, Denairastas a volontairement enfreint les traditions draconiques en s'accouplant avec une femme humaine afin de créer une nouvelle lignée de draconiens, versée dans les arcanes magiques et immensément puissante dirigée par Uhl, le patriarche. Pour cette impudence, il a été expulsé de la société des dragons et a reçu le surnom du «Banni» ou encore d'« Exclu ». Ce nom est aujourd'hui porté sans honte et ses missives secrètes adressées à la branche d'or des *Gardiens de la Confiance* l'arborent fièrement. À ce jour, le *Banni* continue de soutenir de loin sa famille élargie, en fournissant à Uhl et à ses plus fidèles serviteurs des informations pour aider son objectif de toujours et qui n'a jamais varié : «diriger» ou plutôt « dominer ».



Tant que sa famille progresse globalement vers cet objectif, le *Banni* semble heureux de rester dans son antre, quelque part dans les montagnes Scol, et il n'a plus été revu depuis le Châtiment. C'est dès le tout début de la formation de leur clan que les membres des Denairastas ont appris la vérité sur leur filiation. Grâce au soutien du *Banni*, la position de dirigeant d'Uhl est encore plus forte qu'il n'y paraît. Afin de l'aider dans sa tâche et dans le cadre de ses plans à long terme pour Iopos et sa famille, le Siège de Malachite, siège du pouvoir d'Uhl, a été créé et offert par le Banni lui-même.

Enfin, concernant la progéniture de Denairastas, appelée « les enfants du dragon » ou aussi «les exclus », il apparaît évident de voir que ces derniers partagent beaucoup de similitudes avec leur grand dragon de père car ils sont réputés être des magiciens-nés, intrigants, indignes de confiance et ayant pour objectif de diriger Barsaive toute entière, autant de traits qui les rapprochent des grands-dragons...

4-4 Des dragons plus récents



Bien que d'une génération plus jeune qu'Ombre-sous-la-Montagne et Ailes-de-Givre, **Racine-de-Terre** a vécu assez longtemps pour acquérir une sagesse considérable, en grande partie depuis la lointaine Cathay, sa terre natale. Il est venu à Barsaive trois cents ans après la mort d'Ailes-Suprême, peut-être à la recherche d'un territoire. Une rumeur coure selon laquelle le jeune Racine-de-Terre aurait perdu une bataille avec un ancien dragon du Cathay nommé **Lotus Blanc**. Peu de temps

après, Racine-de-Terre aurait disparu du Cathay. Il est aujourd'hui le gardien du cœur d'Ailes-Suprême.





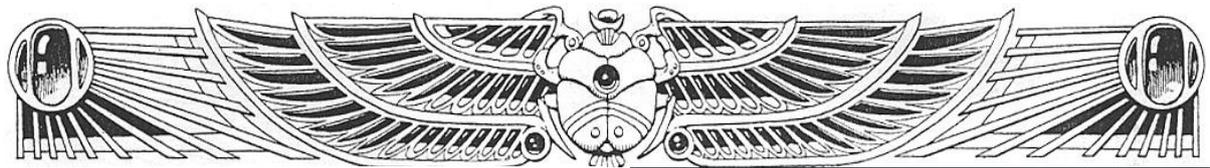
Le nom de **Redwing** n'est pas le nom de dragon le plus connu parmi les jeunes races. Il est le grand-dragon ayant couvée Asante et il régna sur les Monts Caucavics. Redwing du à plusieurs reprises défendre son antre contre des bandes d'aventuriers nains du royaume de Scytha venu y chercher gloire et richesse après avoir entendu nombre de contes mirifiques à son sujet issus de la bouche même d'Asante (cette dernière affichant une passion et une curiosité dévorante pour les nains de Scytha, qu'elle côtoyait régulièrement). Du à sa puissance et à sa trop grande confiance en lui-même Redwing ne parvint pas à résonner Asante et il dû se résoudre (sous l'autorité de Vasdenjas et d'Ailes-de-Givre) par la bannir hors des Monts Caucavics. Comble de l'ironie, s'est en tentant de protéger le royaume nain de Scytha (si cher aux yeux d'Asante) des premières horreurs que Redwing tomba au combat.



Dompteur-de-Nuages est connu pour avoir été un ami d'Ailes-de-Givre et l'un des instigateurs de l'élaboration des dracos au cours de l'Âge des Légendes en participant activement avec ce dernier et Yuichotol à la création du rituel de la Danse-des-Esprits-Bleus. « Dompteur-de-Nuages » connut une fin prématurée peu avant le début du Châtiment, des mains de l'Empire Theran. Fier symbole de la force de l'espèce draconique, il a été identifié comme la première cible des Béhémots Therans lorsque l'Empire a cherché à décourager les grands dragons de révéler la magie qui protégerait les donneurs-de-noms du Châtiment.

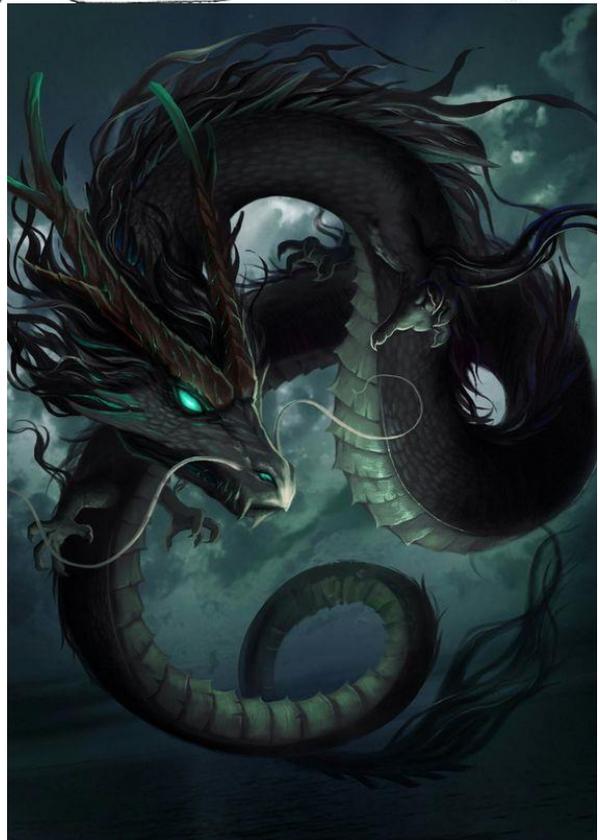
Usun est assez jeune du point de vue des standards draconiques, bien qu'encore plus vieux que n'importe quelle nation de Barsaive. C'est un dragon isolationniste qui vit reclus dans les jungles de Liaj. Il n'est nullement intéressé par les jeunes races, misant sur sa puissance et sa férocité ; il est partisan de la loi du plus fort. A ses yeux, les dragons devraient dominer le monde et les jeunes races être réduites en esclavage ou simplement éradiquées de la surface du globe...





Dvilgaynon est un dragon étranger, originaire de la lointaine Cathay. Elle serait une proche du grand dragon Lotus blanc, celui-là même qui aurait chassé Racine-de-Terre de son territoire. Elle n'est pas aussi vieille qu'Ombre-sous-la-Montagne ou Ailes-de-Givre et serait plutôt d'un âge équivalent à celui du dragon Aban. Dvilgaynon n'est pas son vrai nom, ce dernier serait plutôt plus proche de quelque chose comme « Tva-il-guya-noon », qui dans la langue du Cathay se traduirait par le nom poétique d'« Orchidée-Brulante ».

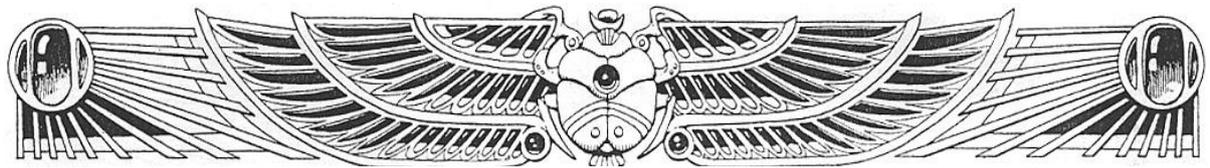
Contrairement à la plupart des dragons Barsaiviens, il est très rare de trouver Dvilgaynon sous sa forme draconique. On la voit presque toujours sous la forme d'une humaine Cathayenne attrayante, agile et de grande taille avec des cheveux noir de jais et des yeux jaune bronze. Dvilgaynon est arrivée à Barsaive accompagnant le retour de Krathis Gron. Il semblerait qu'elle occupe le rôle à la fois de mentor et de conseillère auprès de cette dernière et serait liée de très près à la renaissance de la nation orke de Cara Fahd. Nul ne sait pourquoi Dvilgaynon porte un intérêt si grand à cette nation...



4-5 Des dragons derniers nés

Des grands dragons de Barsaive, **Aban** est la dernière et la seule qui ne soit pas née pendant l'Âge des Dragons. Aban fut parmi les tous premiers dragons nés sous les soins du puissant Dompteur-de-Nuages au cours du premier siècle de l'Âge des Légendes avant qu'il ne se fasse tuer par les therans. Depuis, elle vit recluse au milieu des Marais Brumeux et est un farouche opposant de l'Empire theran. Du à son jeune âge (pour un grand dragon) sa voix n'a que peu d'influence lors des conseils draconiques.





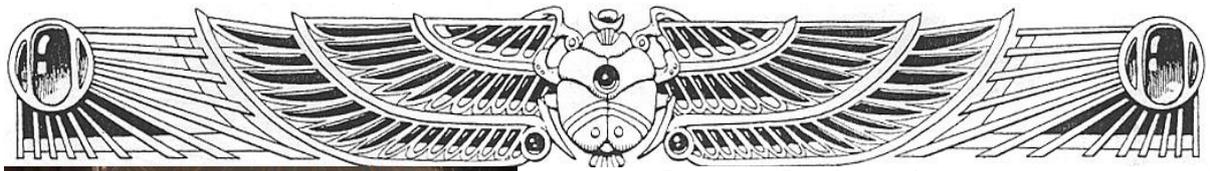
Bien qu'elle soit beaucoup plus âgée que son compagnon (Ciel-de-Nuit), l'âge de huit cents ans d'**Asante** reste encore très jeune selon les standards draconiques. Il est toutefois à noter le fait inhabituel pour un couple de dragons de rester ensemble après l'accouplement et encore plus inhabituel pour ce couple de rester ensemble une fois que leur couvée d'œufs a été pondue et confiée à un ou plusieurs des grands dragons pour l'éclosion et l'éducation subséquente. Cependant, malgré ce comportement vu comme peu orthodoxe par les autres dragons, c'est exactement ce qu'ont fait ces deux dragons...



Ciel-de-Nuit est le plus jeune dragon adulte de Barsaive aujourd'hui, ayant émergé de son cocon astral seulement deux ans avant que Throal ne se soit isolé du monde. Ciel-de-Nuit fut la dernière éclosion de la couvée d'Usun voyant le Soleil avant le Châtiment. Ses quelques frères et sœurs qui sont restés dans leurs cocons après cette année ont été détruits dans l'espace astral par des Horreurs. Physiquement, Ciel-de-Nuit est très grand pour un dragon de son âge et est en couple avec la dragonne Asante avec laquelle il partage un meurs étrange aux regards de tous les autres dragons : ils ont décidé d'élever eux-mêmes leurs propre œufs et ont choisi de rester en couple...

Ailes-de-Tonnerre est l'aîné de la couvée d'Ombre-sous-la-Montagne, c'est un mâle qui vit au sommet d'un pic central de la chaîne des Montagnes du Dragon. C'est un dragon fier et impérieux qui ne montre que peu de compréhension quant à l'intérêt que porte Ombre-sous-la-Montagne aux jeunes races, mais il respecte son aîné et obéi à sa volonté. Il chasse au nord et à l'est des Montagnes du Dragon, allant souvent vers la mer d'Aras.





Charcoalgrin n'est pas un grand dragon mais seulement une autre dragonne parmi les quelques adultes existants aujourd'hui. L'histoire de Charcoalgrin est atypique et commence avant le Châtiment, quand elle était à peine adulte, et quand la glorieuse ville de Parlainth fut achevée et que ses magiciens cherchèrent un moyen pour la défendre des horreurs.

Comme Ombre-sous-la-Montagne, Charcoalgrin était curieuse des jeunes races mais là où Ombre-sous-la-Montagne faisait preuve de sagesse et de discrétion, Charcoalgrin fut victime de son innocente jeunesse et enfrenait les traditions draconiques en développant un contact direct avec le magicien Eyripémès qui devint son ami et élève. C'est elle qui enseigna un ancien sort

issu de l'Âge des Dragons afin de cacher la cité dans l'espace astral.

Suite à la tragique réapparition de la cité, Charcoalgrin relocalisa son antre dans les ruines afin d'y chercher informations et artefacts lui permettant de retracer sa véritable histoire et éventuellement retrouver son ami perdu...

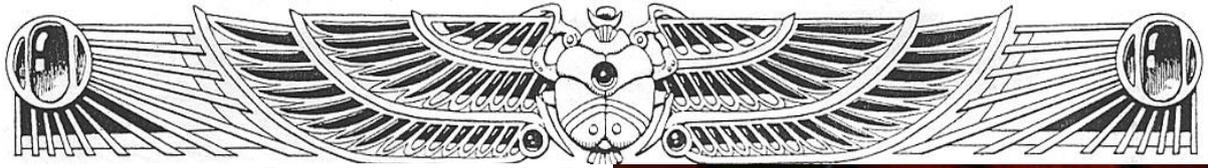
Tisseuse-de-Fumée est une femelle de la même couvée que Danseur-de-Feu. Elle se tient à l'écart des donneurs-de-noms et de leurs actions. Elle habite dans les profondeurs des Montagnes du Dragon, volant parfois vers le sud dans les terres sauvages au-delà de Barsaive pour chasser et explorer.

Elle est en âge de trouver un compagnon pour s'accoupler, mais jusqu'à présent, elle a refusé les avances d'Ailes-de-Tonnerre. La loyauté de Tisseuse-de-Fumée revient bien évidemment à son tuteur : Ombre-sous-la-Montagne.



Lueur-de-Ciel est un jeune dragon sous la tutelle d'Ailes-de-Givre qui a pour mission de garder son repaire des Monts Tylon. C'est là qu'il garde sa couvée d'œufs, y compris ceux qui ont éclos récemment.





Danseur-de-Feu est un mâle de la même couvée que Tisseuse-de-Fumée. Il se cache dans les éperons des Montagnes du Dragon près de la Mer des Enfers. Il s'élève parfois au gré des courants thermiques ascendants. Il partage la curiosité de son tuteur et passe beaucoup de temps à étudier la Mer des Enfers ainsi que les Mauvaises Terres. Occasionnellement, cela lui arrive d'attaquer des navires miniers au-dessus de la Mer des Enfers que cela soit due à sa jeunesse de voir son domaine envahi ou tout simplement par amusement...



Fléau-des-Hydres est une femelle issue de la couvée partagée entre Thermail et Vasdenjas. Elle a choisi son nom dans le cadre de son désir de débarrasser Barsaive des hydres, ces dernières ayant été créées à partir des corps de ses compagnons de couvée. Fléau-des-Hydres chasse les hydres et recueille des informations à leur sujet, peut-être avec l'espoir de réussir à modifier la magie utilisée pour les créer. Elle est une traditionaliste et croit que les hydres sont un affront à tous les dragons.

Greissval est le seul mâle issu de la couvée partagée entre Thermail et Vasdenjas. C'est le seul dragon albinos vivant de nos jours et il est connu sous le nom de «Dragon fantôme» ou encore de «Fantôme de Scytha». Ces noms sont nés des quelques donneurs-de-noms qui ont pu observer sa forme pâle voler haut au-dessus des montagnes des nuits de pleine lune. Greissval est absorbé par ses études au sujet de l'ancienne Scytha ainsi que la chute du royaume nain associé. Il recueille bibelots et trésors récupérés dans les tunnels et repaires nain oubliés dans les montagnes de Scytha.

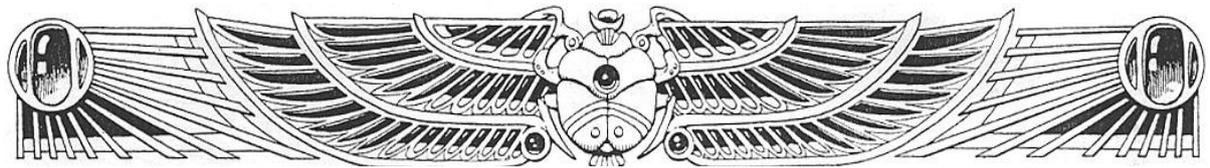


Il est aussi connu pour embaucher régulièrement des adeptes afin de lui ramener des objets perdus dans des ruines ou dispersées à travers Barsaive bien avant le Châtiment. Il a des compétences considérables en nécromancie et au sujet de l'espace astral.



Lotiara est la dernière des nouveau-nés de la couvée de Thermail. C'est une femelle qui vit dans une vallée au sud des Montagnes de Scytha. Elle suit l'exemple de son tuteur en parlant souvent avec les donneurs-de-noms, principalement pour échanger des informations et pour écouter les histoires que les voyageurs peuvent bien lui





raconter. Comme Lotiara est à peine adulte, sa sagesse n'est pas aussi grande que celle de Vasdenjas, mais elle a déjà accumulé suffisamment de connaissances pour qu'aucun érudits donneur-de-nom ne puisse prétendre rivaliser avec elle.

Lotiara a aussi du talent pour comprendre les trames et la magie des filaments, ainsi de nombreux adeptes viennent lui demander de l'aide pour percer les secrets de puissants ou déroutants objets magiques. S'inspirant d'Ailes-de-Givre, Lotiara demande généralement un cadeau approprié en échange d'informations, même si ses exigences peuvent varier considérablement...

4-6 Des dragons étrangers



Nelej, le « **Mangeur d'Arbres** » est un dragon du Cathay vivant dans les jungles d'Indrisa et qui aurait réduit en esclavage une tribu d'humains et d'elfes.

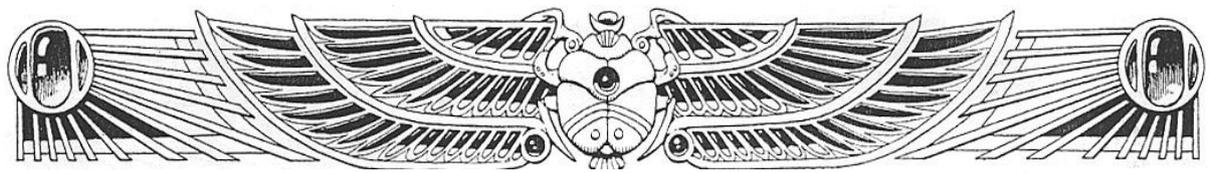
Uruluin serait un dragon très ancien (déjà présent au début de l'histoire d'Indrisa) qui se ferait passer pour une Passion auprès des Pathalans d'Indrisa. Il aurait mené son peuple à combattre les elfes « Ingrats ». Ces derniers exilés de force vers les terres de l'ouest auraient fondé divers royaumes elfiques tel que Créana, Vasgothia, Barsaive et même Thera... ?

Plus récemment et après être revenu d'un lointain voyage, Uruluin mènerait son peuple dans une guerre contre les therans, les incitant à capturer les érudits et les magiciens. Le but de cette manœuvre reste inconnue...



Jinarimaker reste un dragon mystérieux car les informations à son sujet sont parcellaires. Ce dragon aurait localisé son antre au Marac et serait en contact avec le dragon Nidocyl en Vasgothia. Comme son nom l'indique il pourrait être lié de très près à l'existence des créatures connues sous le nom de Jinaris et qui seraient des sortes d'esprits astraux...





Certaines rumeurs Taléennes prétendraient que le véritable dirigeant du temple ne serait pas le Pompate mais un grand dragon aveugle connu seulement sous le nom de « **Peau-de-Taup**e » et vivant sous le palais de ce dernier. Peau-de-Taup

serait à l'origine de la prophétie de Demetrek. Il paraîtrait aussi que chaque nouveau Pompate lorsqu'il accède à cette dignité devrait effectuer un dangereux périple sous terre pour aller chercher conseil auprès du dragon.

D'autres rumeurs prétendraient que la construction des monuments d'Uomonza et la foi en Prima serviraient les projets secrets de cet ancien dragon qui pourrait voir le futur, dit-on...

Enfin, même si toutes ces allégations n'ont jamais été prouvées cela pourrait toutefois expliquer pourquoi le plus puissant exécuteur de la volonté du Pompate est un draco...

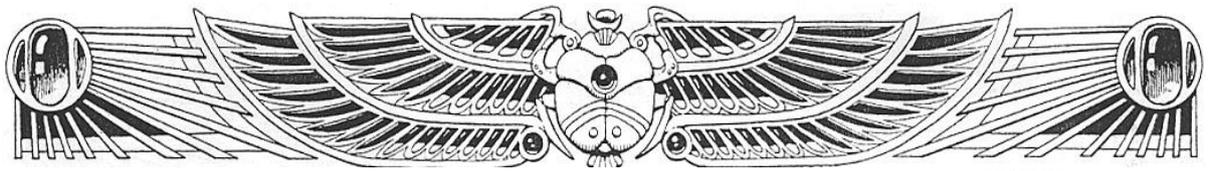
Nidocyl « La-Dévoreuse-de-Terre » est une dragonne isolationniste vivant reclus au fin fond de la Forêt Profonde de Vasgothia. Cette dernière a creusé tout un réseau de galeries souterraines qui s'étend sous toute la surface de la forêt et qui représente des formes géométriques complexes et incompréhensibles...

Des aventuriers ont pu cartographier une petite partie de la trame générale permettant d'assurer ainsi qu'une indéniable précision dans la géométrie était bien à l'œuvre mais personne, pas même les therans, ne sait vraiment ce que représentent cette mystérieuse trame...

Par principe, les therans n'aiment pas cela car il s'agit là, clairement, de magie draconique. Ainsi, ils offrent d'importantes récompenses à tous ceux qui découvriraient, cartographieraient puis détruiraient toute portion de galeries.

Enfin, il paraîtrait que La-Dévoreuse-de-Terre aurait de grands talents en matière de magie élémentaire, qu'elle se ferait servir par des humanoïdes à moitié donneur-de-nom et à moitié horreur nommé les « Brutes » et qu'elle aurait récemment pris contact avec un certain « Jinarimaker » au Marac...





5-Des artefacts Draconiques

5-1 Des Yeux d'Ailes-Suprême

Le plus précieux des bijoux de la collection d'Ombre-sous-la-Montagne n'est autre que l'un des Yeux d'Ailes-Suprême prélevé sur le corps même de la dragonne et conservé dans une sphère de cristal. L'autre œil est en possession D'Ailes-de-Givre, le frère d'Ombre-sous-la-Montagne. Les deux yeux sont connectés magiquement, permettant au deux dragons de se parler en direct en cas de besoin même s'ils sont séparés par une distance de plusieurs jours de vol.



Les Yeux d'Ailes-Suprême leur permettent également de scruter à distance des lieux lointains et même de regarder dans les profondeurs des plans astraux. De puissantes protections magiques peuvent protéger des lieux et des personnes de la puissance des Yeux, mais la plus grande protection est de tout simplement ne pas être là où les Yeux tournent leur regard.

Cependant, ce formidable pouvoir a une faiblesse, à savoir : les limites de son propriétaire. Même avec l'Œil d'Ailes-Suprême, Ombre-sous-la-Montagne ne peut pas embrasser du regard tout Barsaive à la fois...

5-2 Du Cœur d'Ailes-Suprême

L'Arbre Blanc est né du cœur d'Ailes-Suprême, le plus grand de tous les dragons. Quand Ailes-Suprême a été tuée et que son corps a été dispersé à travers tout Barsaive, une partie de celui-ci, y compris son cœur, s'est retrouvé sous les montagnes de Throal. À son arrivée à Barsaive trois siècles plus tard, Racine-de-Terre a élu domicile sous ces mêmes montagnes afin de garder les restes sacrés. Peu de

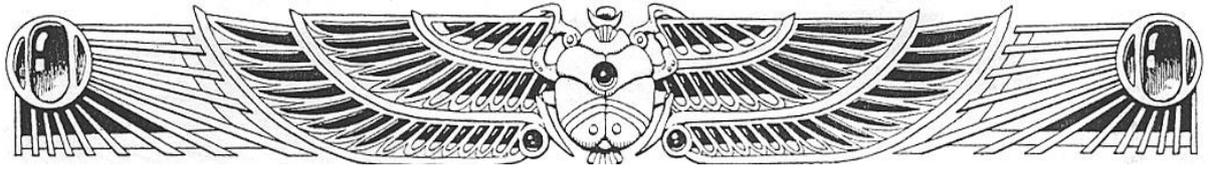


temps après, que ce soit de sa propre initiative ou non, Racine-de-Terre a pris le cœur d'Ailes-Suprême et l'a plongé dans un lac souterrain, où des veines de terre élémentaire et d'orichalque se sont rencontrées sous des eaux chargées elles-mêmes en eau élémentaire. La confluence des deux éléments primordiaux et de l'orichalque, ajoutée aux propriétés magiques innées du cœur du dragon, a produit la plante fantastique connue sous le nom d'Arbre Blanc. L'étendue exacte de la magie de l'Arbre reste inconnue, cet artefact est exceptionnellement puissant car il est directement lié à la magie des dragons eux-mêmes.

Il est fortement probable que Racine-de-Terre a utilisé la magie de l'Arbre, ce qui pourrait être en partie responsable de sa formidable maîtrise de la magie élémentaire. Il paraît évident qu'on ne puisse pas passer des siècles à proximité d'un tel trésor magique vivant comme l'arbre blanc et de ne pas en apprendre quelque chose ni d'être affecté par lui.

Enfin, des légendes mêmes des dragons, il paraîtrait que si l'arbre blanc venait à mourir un jour, les dragons disparaîtraient du monde...





6-De la Chronologie Draconique

-19580TH: Début de l'Âge du Ténébreux au plus haut du pic de magie. Châtiment permanent.

- Exil de Tueur-de-Nuit, Naissance de Cœur-de-Jour & création des Jeunes Races

-15680TH: Guerre entre le Ténébreux et Tueur-de-Nuit.
Victoire et mort de Tueur-de-Nuit
Fuite du Ténébreux

-11780TH: Fin de l'Âge du Ténébreux et début de l'Âge des dragons

- Naissance d'Aïles-Suprême
- Naissance de Logolas le Législateur
- Naissance de Yuichotol
- Naissance de Thermail
- Naissance de Dompteur-de-Nuages
- Naissance de nombre d'autres dragons légendaires...

-9380TH - 8980TH: Châtiment

- Naissance d'Ombre-sous-la Montagne et d'Aïles-de-Givre de la couvée d'Aïles-Suprême
- Naissance de Vasdenjas et de Vestrivan de la couvée de Yuichotol
- Naissance de Denairastas
- Mort de Cœur-de-Jour

- Violente dispute entre Lofwyr et Alamaise en Vasgothie
- Exil d'Alamaise dans le bois qui deviendra plus tard le Bois de Wyrm

- Alamaise s'accouple avec une elfe et donne naissance aux premiers draconiens

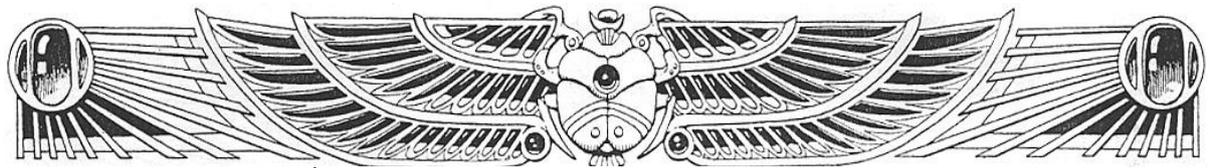
- Révolte des draconiens et grande guerre contre les dragons
- Alamaise blessé se retire
- Mort d'Aïles-Suprême et nombre d'autres dragons
- Naissance d'Usun

- Violente dispute entre Lotus Blanc et Racine-de-Terre dans la lointaine Cathay
-Exil de Racine-de-Terre sous les montagnes qui deviendront plus tard les Montagnes de Throal

-6580TH: Les dragons s'endorment
Fin de l'Âge des dragons

- Prise de pouvoir par les donneurs-de-noms qui dirigent le monde en absence des dragons.





-1380TH: Début de l'Âge des Légendes et réveil des dragons

-1280TH: Naissance d'Aban de la couvée de Dompteur-de-Nuages

Les dragons Ailes-de-Givre, Yuichotol et Dompteur-de-Nuages comment à travailler à l'élaboration de nouveaux serviteurs

-100TH: La reine Dallia est dévorée par Alamaise

50TH: Denairastas s'accouple à une humaine, début de la lignée des Denairastas

706TH: Naissance d'Asante

Naissance d'Ailes-de-Tonnerre de la couvée d'Ombre-sous-la-Montagne

744TH: Naissance de Charcoalgrin

800TH: Dernier conseil en date des grands dragons

Denairastas est exilé (Thermail en a été la plus fervente instigatrice)

900TH: Redwing est tué par une horreur à Scytha

Les nains de Gateway attaquent Vasdenjas

Mort des dragons Yuichotol et Dompteur-de-Nuages par les therans

Ailes-de-Givre est vu posé sur le Sphinx de Thera

Thermail s'empale sur le pic de Wyrm et Vasdenjas récupère ses trois œufs

Vasdenjas devient le nouveau Maître-du-Savoir

Naissance de Tisseuse-de-Fumée de la couvée d'Ombre-sous-la-Montagne

1044TH: Charcoalgrin apprend à Eyripemes un sort issu de l'Âge des Dragons afin d'enfermer la ville de Parlainth dans l'espace astral

1048TH: Naissance de Ciel-de-Nuit, dernier né de la couvée d'Usun

1049TH: Rencontre secrète entre Valurus I et Ailes-de-Givre

1207TH: Naissance de Fléau-des-Hydres, Greissval « Le-Dragon-Fantôme » et Lotiara de la couvée de Thermail/Vasdenjas

Naissance de Danseur-de-Feu de la couvée d'Ombre-sous-la-Montagne

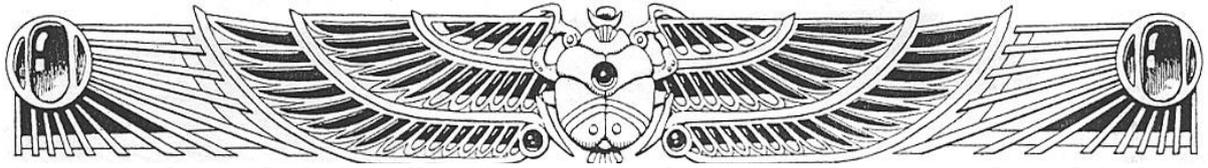
1020TH - 1420TH: Châtiment

1405TH: Ciel-de-Nuit quitte l'antre de Racine-de-Terre et part explorer Barsaive

1419TH: Ciel-de-Nuit aperçoit un navire en flamme combattant des horreurs volantes au sud de la province theranne de Créana. Ce dernier s'écrase au sol. Il se pourrait que ce soit le navire *Earthdawn* !

1484TH: Ombre-sous-la-Montagne soigne le prince Neden de la magie nécromantique du sorcier theran Mordom suite à la Rébellion de la Mort





1491TH: Charcoalgrin installe son antre dans le quartier des Voutes de Parlainth

1507TH: Des t'skrangs Peaux-Pâles délivrent un message à Ailes-de-Givre de la part de Racines-de-Terre

1508TH: L'existence d'Aardéléa est découverte et le « Livre de la Danse des Esprits bleus » est retrouvé par une bande d'aventuriers. Tous ces éléments sont portés à la connaissance d'Ailes-de-Givre

Un conseil restreint se tient entre les dragons : Ailes-de-Givre, Ombre-sous-la-Montagne, Alamaise, Racine-de-Terre, Aban, Vasdenjas et Usun : Ailes-de-Givre étudiera à distance le cas « Aardéléa ».

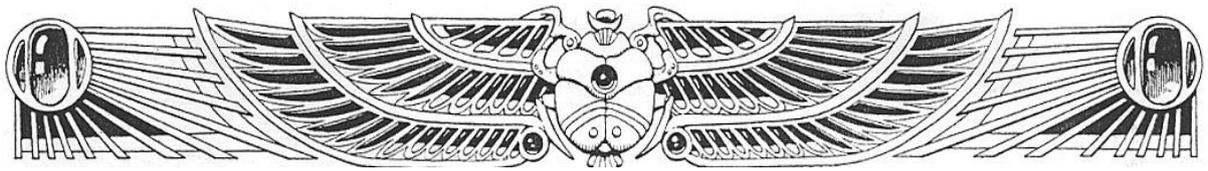
Refusant de suivre l'avis du conseil, Ombre-sous-la-Montagne entame en secret sa propre enquête. Les therans apprennent l'existence d'Aardéléa mais sa localisation exacte leur reste inconnue grâce à l'intervention d'une bande d'aventuriers.

1509TH: Arrivée de Dvilgaynon à Barsaive

En espérant que cette aide de jeu puisse vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...





7-Annexe : D'un essai de phylogénie Draconique

Âge du Ténébreux

Âge des Dragons

Âge des Légendes

-19580TH

Verigorm

Nightslayer (♂)
« Tueur-de-Nuit »

Dayheart (♂)
« Cœur-de-Jour »

-11780TH

Logolas (♂)
« Le Législateur »

All-Wings (♀)
« Ailes-Suprême »

Thermail (♀)
?

Yuichotol (♀)
?

Mountainshadow (♂)
(Far Scholar)
« Ombre-sous-la-Montagne »

Icewing (♂)
(Doll-Maker)
« Ailes-de-Givre »

Vasdenjas (♂)
(Talespeaker)
« Gardien-des-Secrets »

Vestrivan (♂)
The despoiler of the land
« Le Ravageur des Terres »

Denairastas (♂)
(Outcast)
« Le Banni »

Alamaise (♂)
(Elfbane)
« Fléau-des-Elfes »

VASGOTHIA
Bataille avec son frère ennemi :

Lofwyr* (♂)
?

Nidocyl (♀)
« La Dévoreuse-de-Terre »

tuée par les elfes-draconiens

Redwing (♂)
« Aile-Rouge »

Earthroot (♂)
(Root Protector)
« Racine-de-Terre »

Cloudtamer (♂)
« Dompteur-de-Nuages »

CATHAY
Bataille avec White Lotus

White Lotus (♀)
« Lotus Blanc »

-6580TH

Usun (♂)
(Vast Green)

Aban (♀)
« Tisseuse-de-Brumes »

-1380TH

-1280TH

Thunderwing (♂)
« Ailes-de-Tonnerre »

Asante (♀)

Charcoalgrin (♀)
Sourire-de-Charbon

INDRISIA

Nelej (♂)
« Le Mangeur d'Arbre »

Smokeweaver (♂)
« Tisseuse-de-Fumée »

Nightsky (♂)
« Ciel-de-Nuit »

Skybright (♂)
« Lueur-de-Ciel »

TALEA

? (♂)
« Peau-de-Taupé »

900TH

1048TH

Firedancer (♂)
« Danseur-de-Feu »

Hydra's Bane (♀)
« Fléau-des-Hydrés »

Greissval (♂)
« Le Dragon-Fantôme »

Lotiara (♀)
?

MARAC

? (?)
« Jinarimaker »

1509TH

Dvilgaynon (♀)
« Orchidée-Brulante »

Légende :

Grand-dragon

Maitre-du-Savoir

Dragon commun

* : seul dragon non mentionné dans les suppléments Earthdawn

