

TRAME DE LA CAMPAGNE

Traduction : Ghislain Bonnotte

Il y a très, très longtemps

Le Sixième Monde n'est en aucun cas la première ère à avoir de la magie, ou des dragons. Les grands dragons se rappellent une précédente ère de Magie, où ils vivaient dans un monde plutôt différent de celui connu comme le vingt-et-unième siècle – plutôt différent, en fait, de toute l'histoire connue de l'humanité. Ils se rappellent d'une ère que les mortels ne peuvent se souvenir que comme des mythes et légendes lointains.

Même dans cette ère, la société draconienne était ancienne, avec une culture, une histoire et des traditions remontant des milliers et des milliers d'années en arrière. La plupart de leur histoire parlait de conflits, car les dragons sont des prédateurs et sont territoriaux par nature. La majeure partie de leurs traditions et de leur culture, en conséquence, tourne autour du fait de limiter les conflits entre eux, de sorte que les dragons puissent co-exister dans une paix relative.

Une de ces traditions est le rôle de Loremaster. Les dragons sont des créatures à la longévité remarquable et ils ont une mémoire extraordinaire, mais même l'esprit d'un dragon a du mal à gérer des milliers d'années de connaissance et de savoir accumulés. Les dragons sont mortels aussi, quoi qu'il puisse sembler aux jeunes races aux courtes vies (comme les dragons les appellent), donc ils meurent, ce qui signifie que la connaissance et la sagesse des plus anciens dragons peuvent être perdues si un effort n'est pas fait pour les préserver.

Les dragons ne créent pas de livres. En fait, ils n'ont pratiquement aucun langage écrit, seulement quelques symboles pour des concepts basiques qui peuvent être creusés dans la pierre ou la terre avec une serre puissante. Ils ont, cependant, un moyen d'enregistrer des mots et de l'information. Il y a longtemps, les dragons découvrirent comment enchanter certains cristaux naturels pour qu'ils puissent « impressionner » des informations sur eux, tout comme ils projettent leurs pensées aux autres créatures. De la même façon, ils pouvaient récupérer des informations impressionnées d'un cristal, en faisant un appareil de stockage d'information idéal, une sorte de « livre draconien » (bien que davantage semblable à un CD ou une puce de données moderne). Nombre de « bijoux » légendaires du trésor d'un dragon avaient bien plus de valeur qu'il n'y paraissait.

Les dragons ont gardé une collection de ces « cristaux de mémoire » pour enregistrer leurs expériences, leur connaissance et leurs pensées au fil des années. Comme ils étaient parmi les plus grands trésors de l'espèce des dragons, ils étaient hautement prisés et on se battait pour eux après la mort de leur propriétaire. Cela a conduit à la création du rôle de Loremaster parmi les grands dragons, reconnaissant ainsi le dragon qui détenait la plus grande quantité de connaissances et de sagesse rassemblées par une combinaison de force et d'astuce/ingéniosité. Le Loremaster était universellement reconnu comme une autorité sur la tradition draconienne. Bien que la parole du Loremaster ne faisait pas force de loi (car aucun dragon ne s'incline facilement devant un autre), elle avait beaucoup de poids.

La mort de Dunkelzahn

Le grand dragon connu comme Dunkelzahn a toujours recherché la connaissance et de nouvelles expériences. Bien avant qu'il n'apparaisse devant les gens du monde moderne, Dunkelzahn est devenu le Loremaster des dragons, avec la plus grande compilation de connaissances et le savoir accumulé de millénaires incalculables.

Bien que le monde mortel n'ait vu qu'une personnalité médiatique affable désireuse de donner des interviews et d'animer des talk shows, les compagnons dragons de Dunkelzahn connaissaient son pouvoir et sa connaissance et donc le respectaient – voire le craignaient. Une des plus grandes inquiétudes, cependant, était l'apparente fascination de Dunkelzahn pour les mortels de cette nouvelle ère et leurs accomplissements. Certains craignaient que la sympathie de Dunkelzahn le conduirait à révéler des choses qu'il savait, des choses qu'il valait mieux garder secrètes. En fait, certains se sont montrés extrêmement clairs envers le grand dragon sur les conséquences de la révélation de certaines choses à l'humanité.

Dunkelzahn a surpris tout le monde en 2057 quand il a décidé de concourir à l'élection du président des Etats Canadiens et Américains Unis. Le monde a été sous le choc lorsqu'il a gagné et

stupéfait quand le grand dragon a apparemment été assassiné la nuit de son investiture. Même les camarades dragons de Dunkelzahn n'avaient pas anticipé ses actions et son décès, et la mort soudaine du Loremaster a laissé ce poste vacant pour la première fois en plus d'une ère. La tradition draconienne voulait qu'ait lieu un rite pour honorer le défunt Dunkelzahn et puis une compétition parmi les plus forts challengers pour le droit de revendiquer le trésor de Dunkelzahn – en particulier le Joyau de la Mémoire, le grand cristal de mémoire contenant la vaste connaissance emmagasinée du Loremaster. Mais avant que tout cela ait pu avoir lieu, Dunkelzahn surprit ses camarades dragons une fois de plus : il laissa un testament.

Répercussions

Contre toute tradition draconienne, Dunkelzahn utilisa les mécanismes légaux métahumains pour pourvoir à la disposition et distribution de ses possessions après sa mort. Ce fut un affront choquant, mais il y eut peu de choses que les dragons purent y faire. Le testament fut diffusé publiquement peu après la mort de Dunkelzahn, et la Fondation Draco fut immédiatement là pour administrer les legs du testament. Plus important, Dunkelzahn choisit de léguer le Joyau de la Mémoire à celui des dragons qui pourrait mieux le protéger : Lofwyr. Le P-DG de Saeder-Krupp ne perdit pas de temps à réclamer son prix, tandis que d'autres dragons reçurent divers legs dans les dernières volontés de Dunkelzahn, délivrés à eux par des agents de la Fondation Draco.

La livraison du Joyau de la Mémoire dans les mains de Lofwyr a fait de lui le Loremaster de facto des dragons, mais comme il n'a pas été gagné par un traditionnel Rite de Succession, il y avait quelques remises en cause concernant la revendication légitime de Lofwyr de ce titre. Certains dragons ont refusé de la reconnaître. Lofwyr n'en avait cure, puisque le Joyau était sien sans le besoin de prendre de risques pour l'obtenir. La plupart des autres grands dragons se moquaient de défier la possession du Joyau par Lofwyr, car ils ne se sentaient pas sûrs de pouvoir lui prendre de force.

Quelques parvenus comme Nachtmeister ont bien défié Lofwyr, mais ils ont payé le prix fort pour leur rébellion, décourageant des défis ultérieurs. Il y avait aussi ces dragons, comme Hestaby, qui applaudirent la rupture de Dunkelzahn avec la tradition et partageaient sa fascination pour le monde moderne et ses avancées. Bien qu'ils n'aient pas nécessairement été ravis de la possession du Joyau de la Mémoire par Lofwyr, ils soutenaient le droit de Dunkelzahn de prendre la décision.

Donc les grands dragons sont, de manière générale, retournés à leurs propres affaires, pensant peu de choses des opportunités perdues du Rite de Succession jusqu'à ce qu'un nouveau prétendant apparaisse.

Le Retour de Ghostwalker

Dans les derniers jours de 2061, le grand dragon désormais connu comme Ghostwalker émergea de la déchirure astrale laissée par le décès subit de Dunkelzahn dans le District Fédéral de Columbia. Ghostwalker ne perdit pas de temps en prenant le contrôle de la ville de Denver, qui était située dans son ancien domaine comme il est détaillé dans *L'année de la Comète*.

Ghostwalker est un puissant grand dragon, un pair de Dunkelzahn, et l'égal potentiel de n'importe quel grand dragon actuel dans le monde. Une fois que ses affaires à Denver furent réglées, Ghostwalker se mit au courant de ce qui s'était passé dans le monde et fut choqué d'apprendre non seulement la mort de Dunkelzahn, mais aussi la façon sans précédent dont on avait disposé du trésor du Loremaster. Ghostwalker était indigné de cette violation de la tradition draconienne, et était bien en peine de comprendre comment ses compagnons dragons lui avaient permis d'être. Il ne pouvait permettre un manque d'égard aussi flagrant pour les anciennes voies, donc une fois que les choses à Denver furent arrangées à sa convenance, Ghostwalker se prépara à faire quelque chose à ce sujet.