



CHRONIQUES D'ÉCAILLES

EN QUELQUES MOTS

Depuis 1974, des Dragons, très rares et puissants, vivent au grand jour parmi les humains, répandant leur magie et exauçant des souhaits. De nos jours, vous jouez un des humains possédant le don, vous savez manipuler le Flux qui semble émaner des Dragons, et utiliser vos émotions pour en faire des sortilèges. A la cour du Dragon, vous prenez part aux décisions, et l'on vous confie des missions dont dépendent l'avenir de la magie sur Terre. Entre les intrigues de palais où les Dragons s'affrontent, les dangers venus de portails vers différents Ailleurs, et les tentatives des fanatiques anti-magie qui complotent contre vous, déjouez les dangers d'un monde où magie et technologie apprennent à fusionner !

UNE MAGIE ÉMOTIONNELLE !

Dans les Chroniques d'écailles, les mages ne se baladent pas en toge avec des bibliothèques sous le bras pour lancer leurs sorts. Le système de jeu original (utilisant une poignée de dés à dix faces) propose une magie de source émotionnelle, qui demande aux personnages de puiser dans leurs instincts d'agression, de fuite ou de sexualité, pour réaliser chaque sortilège. Enflammer une cible par magie n'est possible qu'en concentrant sa haine. Manier les illusions demande de canaliser habilement sa peur. Et le désir charnel est une composante nécessaire pour réussir les sortilèges de guérison. Les joueurs connaissent quelques routines, et utilisent couramment la magie sous forme libre.

QUI JOUEZ-VOUS ?

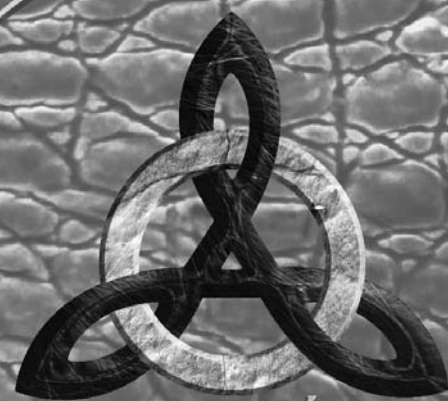
Chroniques d'écailles permet de jouer différents types de sorciers modernes. Que vous soyez un Pourfendeur, qui étudie, combat et dompte les créatures issues des Ailleurs, un Technomancien qui fabrique des armes et outils alliant magie et technologie en enchantant directement l'électronique, un Sorcingénieur ayant mis au point de nouveaux sortilèges plus audacieux et créatifs, un Thaumaturge explorant le champ miné de la manipulation de la chair, ou un Gardemage secrètement chargé de surveiller les pratiques de la magie pour éviter qu'un disciple ne se tourne vers des traditions interdites... Les possibles sont ouverts. Les joueurs sont immédiatement liés par leur appartenance à un temple draconique.

CRÉATION DE PERSONNAGE:

Avec une création sans classes ni archétypes, les Chroniques d'écailles vous invitent à caractériser rapidement votre personnage par la double-détermination de ses vécus et des artisanats magiques qu'il pratique.

L'UNIVERS :

Depuis que les Dragons ont déployés leurs ailes en 1974, le monde moderne a éclaté. Avec les temples draconiques qui guérissent et exaucent des vœux à tour de bras, les grandes religions sont plus en difficulté que jamais... Ce qui a permis à d'autres religions d'émerger, ou de ressusciter. Les pays qui ont la chance d'avoir été choisis comme demeure par un Dragon voient leur économie exploser... Hors il n'y en a aucun aux U.S.A., mais un au Mexique et une dizaine en Europe, beaucoup d'autres en Afrique et dans l'Océanie... L'échiquier politique n'oppose plus le Nord et le Sud, mais ceux qui baignent dans la magie et ceux qui en sont privés. La technologie n'est plus la même. Les joueurs sont invités à vivre le grand boum de la Révolution Technomantique : non seulement on peut ensorceler des objets fonctionnant à l'électricité, et des circuits électroniques, mais de nouveaux objets insolites allient des enchantements audacieux à de l'informatique de pointe. Enfin, le contact inattendu avec les autres mondes, les Ailleurs, a permis des échanges non désirés avec d'autres dimensions. De nouvelles créatures parcourent la Terre, certaines très communes, d'autres à l'état de légende urbaine, mais toutes se sont révélées dangereuses pour l'humanité.



MATRAE CRÉATION

Un jeu Matrae Création - Univers original de Drahe