

# Nargir, la Terre des Sept Dragons

Fabien Niñoles  
Copyright © 2003  
Historique des versions  
Version 0.1

2003-06-22

Première revision

---

## Table des matières

Les Sept Âges des Dragons .....	5
Introduction .....	vii
Les Immortels de Nargir .....	vii
1. Les Sept Dragons .....	1
La Genèse .....	1
La Grande-Mère .....	1
Les Dragons .....	1
La Licorne .....	1
La Chimère .....	2
Le Dragon .....	2
Le Golem .....	2
Le Phénix .....	3
L'Hydre .....	3
L'Androgyne .....	3
2. Les Enfants des Dragons .....	4
Les Enfants d'Iol .....	4
Les Enfants de Fæl .....	4
Les Garous .....	4
Le Peuple Elfique .....	4
Le Peuple Fée .....	4
Les Élémentaires .....	5
Les Immortels .....	5
3. Les Sept Âges des Dragons .....	6
L'Âge de la Licorne .....	6
L'Âge de la Chimère .....	6
L'Âge du Dragon .....	6
L'Âge du Phénix .....	6
L'Âge du Golem .....	6
L'Âge de l'Hydre .....	6
L'Âge de l'Androgyne .....	6
4. Les Enfants de la Bête .....	7
De la venue de la Bête .....	7
Les Enfants de la Bête .....	7
Les Grands Vers .....	7
Les Vampires .....	7
Les Errants .....	7
5. Le Gardien .....	9
De la Fermeture du Cercle et de l'Enchaînement du Gardien .....	9
Le Gardien .....	9
Les Geôliers .....	9
Les Nexus .....	9

# **Les Sept Âges des Dragons**

**Fabien Niñoles**

# **Les Sept Âges des Dragons**

Fabien Niñoles  
Copyright © 2003



## Table des matières

Introduction .....	vii
Les Immortels de Nargir .....	vii
1. Les Sept Dragons .....	1
La Genèse .....	1
La Grande-Mère .....	1
Les Dragons .....	1
La Licorne .....	1
La Chimère .....	2
Le Dragon .....	2
Le Golem .....	2
Le Phénix .....	3
L'Hydre .....	3
L'Androgyne .....	3
2. Les Enfants des Dragons .....	4
Les Enfants d'Iol .....	4
Les Enfants de Fæl .....	4
Les Garous .....	4
Le Peuple Elfique .....	4
Le Peuple Fée .....	4
Les Élémentaires .....	5
Les Immortels .....	5
3. Les Sept Âges des Dragons .....	6
L'Âge de la Licorne .....	6
L'Âge de la Chimère .....	6
L'Âge du Dragon .....	6
L'Âge du Phénix .....	6
L'Âge du Golem .....	6
L'Âge de l'Hydre .....	6
L'Âge de l'Androgyne .....	6
4. Les Enfants de la Bête .....	7
De la venue de la Bête .....	7
Les Enfants de la Bête .....	7
Les Grands Vers .....	7
Les Vampires .....	7
Les Errants .....	7
5. Le Gardien .....	9
De la Fermeture du Cercle et de l'Enchaînement du Gardien .....	9
Le Gardien .....	9
Les Geôliers .....	9
Les Nexus .....	9

# Introduction

## Le Rappel

Narek se rappelait du livre. Un livre qu'elle avait beaucoup aimé. Le livre disait qu'il y avait un temps pour chaque chose, un temps pour aimer, un pour travailler, un temps pour fêter et un temps pour pardonner. Mais aujourd'hui, Narek tuait. Le livre interdisait de tuer et elle répétait une prière inlassable alors que devant ses yeux, les hommes hirsutes se livraient à un massacre. Narek se souvenait. Elle restait là immobile, espérant que son dieu la protège, quand les barbares la repèrent. Ils vinrent vers elle et déchirèrent sa robe. Elle cria très fort, puisant dans sa douleur toute la colère qu'elle ressentait pour ces hommes qui avaient détruit la paix de sa communauté.

Narek fut pris d'une soudaine rage. Il leva son épée de fer et l'abattit d'un grand geste souple qu'on ne lui connaissait pas. La tête de son frère vola dans les airs, aspergeant de sang la jeune femme sur laquelle il se trouvait. Il avait été un prêtre d'Ashram, servant la Justice Éternelle, un des plus preux combattants de l'Empire de Zahar. Son épée s'abattait sur ceux qui avaient été ses compagnons et qu'il voyait maintenant comme les barbares sauvages et violents qui avait un jour pillé la ville sainte de Barramoth. Ses bras décrivaient des moulinets complexes, fracassant bras et nuques, alors que ses bottes disloquaient les genoux et brisaient les côtes de ses compagnons.

Le massacre dura tout l'après-midi, soutenu par l'incroyable endurance du peuple de Kartash, un peuple qui n'avait jamais connu le dieu Ashram, la ville de Barramoth et l'Empire zaharien. Narek et son frère avaient été les chefs les plus redoutables des tribus de Kartash, leur pillage étant redouté dans tout l'empire Attarkan. Mais aujourd'hui, Narek s'était souvenu. Il s'était souvenu qu'il avait été une femme morte aux mains des barbares, qu'il avait été un prêtre vouant sa vie et son glaive à la Justice de la Licorne. Il s'était souvenu et à cause de ça, les deux plus importantes tribus de Kartash venaient de périr, massacrées par leur propre chef. Le Rappel avait eu lieu, et ce n'était que le premier. Il était temps de rejoindre les autres...

## Les Immortels de Nargir

Nargir est une réplique de notre Terre. Une planète née de l'union entre l'Essence et le Rêve, entre la Terre et le Feu. Scultée par les Sept Dragons, ces derniers ont influencés sont histoire en sept âges différents, coupés entre eux par de mystérieux Nexus. Sur cette Terre aux époques multiples, les Enfants d'Iol et de Fæl se partage l'histoire, les premiers souvent ignorants des seconds, et les seconds partagés entre l'amour et la haine pour leurs frères cadets, à qui leurs coeurs ont été confiés.

Dans ce jeu de rôle, vous serez amené à jouer des Enfants d'Iol, auxquels des évènements vont permettre de retrouver un peu de la mémoire contenue dans leur coeur de Fæl. Vous allez vivre des aventures à des époques, dans des lieux, au sein de civilisations aussi diversifiés que fantastiques. Nargir est immense, elle a connu plus d'histoire qu'on ne peut en raconter en une seule vie. Il vous en faudra plusieurs, à vous rappeler vos souvenirs d'un autre temps, d'un autre lieu. Plusieurs vies à chercher vos semblables, à enquêter sur les Nexus, à éviter les hommes du Gardien et la corruption de la Bête. La mort ne sera plus la fin terrible ou le repos promis qu'elle fût jadis. Elle ne sera plus que le passage forcé vers un nouveau début, une nouvelle étape, l'obligation de tout recommencer une fois de plus, d'attendre le prochain Rappel.

Bienvenue sur Nargir, Immortel. Que tes Rappels te guident vers la Délivrance.

# Chapitre 1. Les Sept Dragons

## La Genèse

Alors que les Sept Dragons étaient jeunes, ils se réunirent un jour et, à la demande de leur Mère, se mordirent chacun la queue en étendant leurs ailes. Au milieu de la sphère qu'ils formaient naquirent deux Sources. L'une était faite de lumière et de feu, l'autre était d'argile, mélange de terre et d'eau. La première attira la faveur des Dragons. Ils l'appelèrent *Rêve* car elle chantait et dansait mais n'avait nulle substance. La deuxième Source fut appelée *Essence*. Elle fut nommée ainsi car elle pouvait être tout mais n'avait ni forme ni mémoire.

Les Dragons battirent des ailes et soufflèrent sur la Flamme du Rêve afin qu'elle se mélange à la source d'Argile. L'Argile prit forme et l'eau se sépara de la terre. Le souffle des Dragons modela la terre et où leur haleine passa apparurent faunes et flores, mers et montagnes. Quelques morceaux de Rêve se dispersèrent à la surface de la Terre. Les Enfants Premiers du Rêve se joignirent aux Enfants Premiers de l'Essence. La Mère des Dragons vit que c'était bien et félicita ses Enfants.

La Mère des Dragons préleva deux morceaux à même la chair de ses seins et les mélangea à un morceau d'Essence et à un morceau de Rêve. Du Rêve naquit alors un enfant de Lumière, immortel et éphémère, éblouissant et fragile. L'enfant prit pour nom Fæl. De l'Essence naquit un enfant chauve et aveugle. Il avait la couleur de l'Argile et l'Argile lui bouchait les yeux. L'enfant resta couché au creux de la main de sa Mère, terrifié par ce qu'il ne pouvait voir. Elle s'approcha alors de Fæl et l'endormit. Pendant qu'il dormait, elle lui prit son coeur et le mit contre celui de son frère. Lorsque Fæl se réveilla, il vit que sa Mère avait repris son coeur pour le remettre à son frère. Fæl dit alors à sa Mère :

- Pourquoi as-tu donné à mon frère ce qui me venait de toi?

- C'est dans le Rêve que l'idée vit et c'est dans l'Argile qu'elle se réalise. Ton frère est incapable de te voir, toi ou les Sept Dragons. Il ne voit que l'Argile où il est né. En partageant ton coeur, il pourra apercevoir la vraie nature des choses. Tu veilleras sur ton frère car ton coeur bat au coté du sien. En échange, tu auras l'éternité puisque tu possèdes déjà la mémoire. Ton frère sera ton attache avec le monde et c'est par lui que tu réaliseras ton destin.

Fæl regarda son frère qui dormait et lui donna le nom d'Iol, qui veut dire l'Endormi.

## La Grande-Mère

La Mère des Septs Dragons, et celle qui a permis la création du monde. Étrangement très peu vénérée, elle est pourtant l'incarnation même du principe créateur et de l'Amour maternel qui protège et châtie.

## Les Dragons

On retrouve dans la légende Sept Dragons, qui ont fini par être associé à sept animaux merveilleux, à sept éléments, à sept vertus et à sept défauts ( cf. le Mythe [<http://www.tzone.org/~fabien/arts/lettres/contes/nargir/mythos.html>] ). La présentation que voici est celle que l'on retrouve le plus souvent à travers les Âges.

## La Licorne

La Licorne promet l'Éternelle Jeunesse et la Paix, mais à quel prix? La discipline inflexible de la Licorne est nettement la plus difficile à suivre.

## Symbolisme de la Licorne

**Être mythique:** Licorne  
**Élément majeur 1:** Lumière  
**Affiliation:** Ordre  
**Valeur:** Justice  
**Défaut:** Tyrannie  
**Planète:** Soleil  
**Position-3d:** Base - Axe Vertical  
**Position-2d:** Ouest

## La Chimère

Éther. Liberté. Insouciance. Une insoutenable liberté, une créativité débridée mais sans but, voici ce à quoi mène la Chimère. L'Ultime création est souvent une destruction infinie.

### Symbolisme de la Chimère

**Être mythique:** Chimère  
**Élément majeur 2:** Éther (ou Rêve)  
**Affiliation:** Chaos  
**Valeur:** Liberté  
**Défaut:** Insouciance  
**Planète:** Lune  
**Position-3d:** Haut - Axe Horizontal  
**Position-2d:** Est

## Le Dragon

Terre. Pouvoir. Oppression. La protection apportée par le Dragon se referme trop souvent sur l'objet de son amour, l'affaibli et l'étouffe. Le mépris qui s'en suit ne fait souvent que renforcer l'aspect négatif du Dragon.

### Symbolisme du Dragon

**Être mythique:** Dragon  
**Élément mineur 1a:** Terre  
**Affiliation:** Ordre  
**Valeur:** Pouvoir  
**Défaut:** Oppresseur  
**Planète:** Jupiter  
**Position-3d:** Nord  
**Position-2d:** Nord-Est

## Le Golem

Métal. Volonté. Surdité. Le métal inflexible et résistant. La volonté de contrôle. La surdité de l'orgueilleux certain de sa victoire. Le Golem est une locomotive dont les rails ne dévient jamais, même face à l'évidence de sa fin prochaine.

### Symbolisme du Golem

**Être mythique:** Golem  
**Élément mineur 1a:** Métal  
**Affiliation:** Ordre  
**Valeur:** Volonté  
**Défaut:** Sourd  
**Planète:** Saturne  
**Position-3d:** Sud  
**Position-2d:** Sud-Est

## Le Phénix

Feu. Courage. Témérité. Le phénix renaît de ses cendres pour se venger! Rien ne l'arrête. Face à l'oppression du Dragon auquel il s'oppose, le Phénix apporte le courage de croire en ses rêves et de défendre sa cause, souvent au péril de sa vie. Le phénix est certain de la justesse de sa cause, et que de tous ces sacrifices naîtra un monde meilleur.

### Symbolisme du Phénix

**Être mythique:** Phénix  
**Élément mineur 2a:** Feu  
**Affiliation:** Chaos  
**Valeur:** Courage  
**Défaut:** Témérité  
**Planète:** Mars  
**Position-3d:** Est  
**Position-2d:** Sud-Ouest

## L'Hydre

Eau. Désir. Aveuglement. C'est la source d'espoir, la prière à la providence, la pensée magique qui résout toutes les contradictions. L'Hydre renifle dans toutes les directions et mord sans compter dans tout ce qui lui plaît, sans se soucier de l'unité de son corps.

### Symbolisme de l'Hydre

**Être mythique:** Hydre  
**Élément mineur 2b:** Eau  
**Affiliation:** Chaos  
**Valeur:** Désir  
**Défaut:** Aveugle  
**Planète:** Vénus  
**Position-3d:** Ouest  
**Position-2d:** Nord-Ouest

## L'Androgyne

Chair/Esprit. Amour. Faible. On dit que ce Dragon a été sacrifié par la Grande Mère pour permettre à Fæl et Iol de naître. Leur union permettrait de retrouver le Septième Dragon et une certaine paix, à la fois force et faiblesse.

### Symbolisme de l'Androgyne

**Être mythique:** Androgyne  
**Premier élément:** Chair  
**Affiliation:** Neutre  
**Valeur:** Amour  
**Défaut:** Faible  
**Planète:** Terre  
**Position-3d:** Centre  
**Position-2d:** Centre

# Chapitre 2. Les Enfants des Dragons

Des enfants d'Iol, on ne retiendra que Caïn, qui fut corrompu par la Bête, Mojardhi Alham Morhid, l'Éveillé, le Premier Immortel, Nancie Garann, Celle-qui-écoutait, Thor, le Forgeron, Merlin, l'Enchanteur, Omer, le Rêveur et Roman, le Champion. Les enfants d'Iol ne vivent que peu de temps, et peu d'entre eux gardent la mémoire de leur vie.

Des enfants de Fæl, il y eut Loïc, Grand-père des Loups-garous, Arthigel, Premier Roi des Elfes, Torin, Grand Chef des Gnomes, Thalia, Reine du Peuple Fée, Silvia, la Dryade, Maîtresse des Bois, Lilian, la Licorne, Reine des Clairières, Philistine des Profondeurs, Régente des Sept Mers et Thöl, le Phénix. De ces derniers, plusieurs ont rejoint le Cercle des Dragons, mais leur immortalité les consacre à jamais comme les Pères des Gens du Rêve.

Les Enfants Premiers des Dragons sont ceux nés lors de la Genèse. À ces derniers se rajoutent les victimes de la Bête avant la Fermeture du Cercle. Bien qu'ils soient possible de jouer n'importe lequel d'entre eux, il est recommandé de jouer principalement des Enfants d'Iol qui possède le don d'Immortalité.

## Les Enfants d'Iol

Les Endormis. Les Enfants d'Iol sont les Enfants de l'Essence et de la Terre. Nés aveugles, le Don de Fæl permet toutefois à certains d'entre eux de percevoir voire de manipuler le Feu Primaire (la Magie). Les Enfants d'Iol sont toutefois sensibles au Temps et peuvent être corrompus par la Bête.

## Les Enfants de Fæl

Les Rêveurs. Les enfants de Fæl sont les Enfants du Soleil et du Rêve. Lorsqu'Iol naquit, la Grande Mère les endormis tous les deux et préleva le cœur de Fæl et le mis au près de celui de son frère. Depuis, le destin des Enfants de Fæl est intimement lié à celui des Enfants d'Iol, en un mélange d'amour nostalgique et de haine ancestrale. Les Enfants de Fæl se distinguent entre eux par leur appartenance à un des Six Dragons, l'Androgyne étant exclus.

## Les Garous

Les Garous sont les plus proches des Enfants d'Iol et le mélange sanguin avec ses derniers est courant. Doté d'un corps physique, ils vivent parmi les hommes et, dans certains Âges, certains ont mêmes oubliés leur appartenance aux Enfants de Fæl. Ce sont d'ailleurs les seuls Enfants de Fæl capable de mourir de blessures physiques ou de vieillissement. En tant qu'Enfant de Fæl, toutefois, il leur est possible de changer la forme physique de leurs corps vers un être plus proche de leur nature (souvent un animal, mais pas nécessairement). Enfants du Phénix et du Dragon, ils sont des combattants farouches.

## Le Peuple Elfique

Les Elfes, Muses, Dryades et autres Nymphes constitue le Peuple Elfique, que l'on mélange souvent avec le Peuple Fée. Peuple voué à l'Art et à la Beauté, ils vivent en marge du monde, empruntant souvent une apparence humaine. Le Peuple Elfique sont les Enfants de la Licorne et de la Chimère.

## Le Peuple Fée

Fées, lutins, gnome et feux follets constituent la majorité de ce peuple. Êtres simples dévoués à un concept, un principe précis, ils sont très connu de certains magiciens, bien que parfois uniquement en tant que concept théorique; ce qui a entraîné beaucoup d'abus à travers le temps. Le Peuple Féérique sont des Enfants de l'Hydre et du Golem.

## Les Élémentaires

Les Élémentaires se considèrent difficilement comme un peuple en lui-même. Ce sont des êtres uniques qui définissent un concept élémentaires à eux seuls. Totalement immortels, ils ne craignent que la corruption de la Bête et l'oubli nostalgique. Ils n'ont que peu de contacts avec les autres Enfants de Fæl à l'exception du Peuple Fée qui les vénère souvent comme Roi ou Demi-Dieu. Il est à noter que les Élémentaires incluent aussi les races animales et végétales.

## Les Immortels

La majorité des Immortels sont des Hommes, des Enfants d'Iol qui ont réussi à écouter leur Feu Primaire, bien que certains Enfants de Fæl (principalement des Garous et des Elfes) sont reconnus pour être eux-mêmes devenus Immortels et entretiennent donc eux-mêmes un cœur d'Essence. Les Immortels n'ont pas un physique immortel et, même pour les Elfes, peuvent mourir des effets du temps. Leur Immortalité tient plutôt dans l'Immortalité de leur souvenir, de leur mémoire. Les Immortels peuvent effectivement se rappeler leur "incarnations passées", un peu comme si leur cœur de Feu et d'Essence survivait à leur mort et était conservé. Les joueurs seront appelés à personnifier ce type de personnage.

# Chapitre 3. Les Sept Âges des Dragons

Courte explication sur l'existence des Sept Âges et des Nexus. Chaque Âge correspond à un Dragon et à des Valeurs propres à cet Âge. Seul les Immortels qui ont une grande connaissance des Âges des Dragons, après avoir passé un certain temps dans un Âge donné sont à même de dire dans quel Âge ils se trouvent.

## L'Âge de la Licorne

La Justice Tyrannique. Cet Âge est souligné par la création d'un Empire immense, semblable à celui des Romains mais qui survécu pendant près de 5000 ans.

## L'Âge de la Chimère

La Liberté Insouciant. Âge de créativité immense, peuplé d'artistes, de créateurs et de guerres terribles. Le monde est sans cesse changeant et il est difficile de garder une trace précise de cet Âge.

## L'Âge du Dragon

Le Pouvoir Oppresseur. Un Âge féodalisé: les Seigneurs dominant tout le long de cet Âge, en premier Claniques, puis Territoriaux, Religieux et finalement Corporatifs. L'esclavage est très répandu tout le long de cet Âge.

## L'Âge du Phénix

Le Courage Téméraire. Âge de combats et de duels à outrances. Les guerres embrassent les passions multiplient qui font de cet Âge l'un des plus romantiques mais aussi des plus dangereux. Vivre ou mourir pour ses idées, ses amours, voilà ce qui résume bien la pensée ultime des multiples royaumes que connu cet Âge éphémère.

## L'Âge du Golem

La Volonté Sourde. Celle du pouvoir, puis de la machine. La technologie dominera cet Âge, au détriment de la magie qui ne gardera qu'une place marginale, occulte. Notre Âge à nous.

## L'Âge de l'Hydre

Le Désir Aveugle. L'Âge religieux, marqué par les religieux, les souhaits pieux et une forte croyance dans la Magie, le Rêve, la Providence.

## L'Âge de l'Androgyne

L'Amour Faible. L'Âge d'Or promis, que nul n'a connu. Certains prétendent que cet Âge n'existe pas, d'autres que chaque Âge en partage une partie. L'Androgyne est aussi un Âge reconnu pour accueillir en son sein les Immortels qui ont atteint l'Agartha.

# Chapitre 4. Les Enfants de la Bête

## De la venue de la Bête

L'un des Sept Dragons avait un fils qui lui-même avait plusieurs enfants. L'un de ces enfants avait en lui beaucoup d'orgueil et s'appelait För car il pensait pouvoir devenir aussi puissant que ses parents. Il se mit donc en l'esprit le désir de créer un double de lui-même et de lui donner vie. Grand mal lui en prit car les Enfants des Enfants de la Grande Mère ne peuvent donner vie. Il descendit sur Terre alors qu'elle était jeune et que l'Argile primaire ne s'était pas encore séparé. Il revint alors et comme il était sale, il demanda à la Grande Mère de le laver. Il rusa et en profita pour lui prendre un peu de sa salive. Il disparut alors aux confins de la Nuit et commença son oeuvre.

La Bête qui naquit de l'Argile et de la Salive Première était aussi apeurée que l'avait été Iol à sa Naissance. S'apercevant de cela, För cacha la Bête et s'enquit chercher une partie du Feu du Rêve. La Bête resta là, seule et apeurée, et grandit dans la noirceur développant des pensées terribles dans la froideur du vide.

La Bête s'était endormie lorsque För revint avec le Feu du Rêve. Lorsqu'il s'approcha d'elle, cette dernière se réveilla et fut effrayée par cette lumière qu'elle voyait pour la première fois. La Bête fut prise de panique et attaqua För et le mordit au talon. Le Feu que För tenait à sa main tomba sur la tête de la Bête et lui brûla les yeux. Elle poussa un cri de douleur et s'enfuit. För, blessé et honteux, se cacha et disparut dans le vide où la Bête était née.

La Bête erra longtemps dans sa folie. Le malheur voulut qu'elle finit par franchir le Cercle des Dragons avant que ce dernier se referme. La Source du Rêve l'éblouit et elle recula devant elle pour tomber sur la Terre dans un désert où les enfants d'Iol avaient grandi. La faim la prit alors car elle n'avait pas mangé depuis longtemps et que c'était la première fois qu'elle se retrouvait en contact avec l'Argile dont elle était née. Elle mangea nombre d'hommes, de bêtes, de forêts et de pierres. Les Sept Dragons voyant leur création ravagée, prirent ce qu'il restait du Feu du Rêve et créèrent le Soleil. Ils prirent ce qui restait de l'Argile et créèrent la Lune. La Bête ainsi cernée abandonna sa proie et alla se terrer au centre de la Terre, retrouvant sa place parmi les Enfants de l'Essence.

## Les Enfants de la Bête

Lorsque la Bête tomba sur Terre, elle dévasta nombre d'endroits. On retrouve trace de cette catastrophe à chacun des Sept Âges. Fille de l'Essence et incapable de supporter le Soleil, elle s'engouffra rapidement dans les entrailles de la Terre, blessée mortellement. Elle eut toutefois le temps de corrompre certains Hommes et de donner naissance à ses enfants, les Grands Vers.

## Les Grands Vers

Souvent nommés Dragons par les hommes, les Grands Vers constituent la progéniture de la Bête. De taille immense et de forte densité, ils craignent affreusement le Soleil qui les blessent et sont capables de littéralement nager dans la Terre. Bien que le Serpent à pattes soient la forme qu'ils adoptent la plupart du temps, ils sont capable de la modifier à loisir et de faire pousser pattes, têtes ou mêmes des ailes, bien qu'ils s'en servent rarement.

## Les Vampires

Les Vampires sont des Hommes ou des Garous (les seuls Enfants de Fæl capable de survivre à la morsure d'un Dragon) qui ont été infestés par le Sang de la Bête. Leurs cœurs de Feu a été entièrement détruit par ce dernier et ils ne peuvent donc plus user de la magie de Fæl et craignent le Feu et le Soleil. Ils partagent aussi nombre de pouvoirs avec leurs cousins, les Grands Vers, entre autres une forte densité leur donnant une force prodigieuse et la capacité de s'enfouir dans la Terre. Pour garder leur cohérence, les Vampires doivent se nourrir du sang (littéral ou, pour certains vampires, spirituel) des Enfants d'Iol, et éviter ainsi de tomber dans une démence folle.

## Les Errants

L'origine des Errants est multiple. Ce sont des êtres de pure Essence ayant perdu complètement leur cœur de Fæl et leur corps physique. Leur conscience réduite les font revivre toujours le même évènement tragique de leur vie passé, dernier rempart de cohérence avant un oubli complet au sein de l'Essence Primaire.

# Chapitre 5. Le Gardien

## De la Fermeture du Cercle et de l'Enchaînement du Gardien

Les Sept Dragons étaient troublés par la Destruction causée par la Bête. Ils se mirent d'accord sur la nécessité de refermer à tout jamais le Cercle qu'ils formaient autour du monde. On amena alors devant la Grande Mère des Dragons För qui s'était rendu coupable du trouble causé à la Création des Dragons. La Grande Mère parla ainsi :

- För, tu as voulu être aussi fort que moi mais tu n'as pas su t'occuper de ta création et tu as mis la mienne en péril. Pour cela, je te punirai justement en te forçant à garder la mienne à tout jamais. Tu seras défait de tes pouvoirs et on t'enchaînera au Monde afin que tu retiennes à même ton âme et ton corps le Cercle des Dragons.

Dragons firent comme leur Mère l'avait ordonné et retirèrent à För ses ailes, sa langue, ses yeux et son nom. Réduit ainsi à l'impuissance, ils le portèrent sur Terre où ils le lièrent à leur vœux par sept lourdes chaînes : deux aux chevilles, deux à la taille, deux aux poignets et une au cou. Ils s'envolèrent alors portant chacun une chaîne à leur cou et reprirent leur position dans le ciel. Ils prirent chacun la queue d'un de leurs frères dans leur gueule et chantèrent une dernière fois leurs adieux. Ils enroulèrent alors les chaînes qu'ils portaient autour de leurs museaux et de leurs ailes afin que jamais plus on ne vienne nuire à leur création.

Ce fut la dernière fois que les Enfants de Fæl entendirent le Chant des Dragons.

## Le Gardien

Le plus doué des petit-fils de la Grande Mère (à distinguer d'avec les Enfants des Dragons), il a été enchaîné au Cercle du Monde afin de le protéger. Prisonnier et Géôlier, Destructeur et Protecteur, il est vu à la fois comme le Sauveur et le Corrupteur. Nul ne sait ce qu'il adviendra s'il est libéré.

## Les Geôliers

Des Enfants des Dragons dont on ne connaît guère les buts. Ils semblent protéger les Nexus et pourchassent les Immortels inlassablement les Immortels. Plusieurs semblent avoir perdu la raison, mais ils font quand même preuve d'une grande intelligence, proche de la divination. On compte dans leurs rangs surtout des Immortels, mais aussi quelques Enfants de Fæl ainsi que des Endormis. À plusieurs endroits, ils ont formés plusieurs cultes au Gardien, dont nous ignorons s'il souhaite la Libération ou le Maintien.

## Les Nexus

Les Nexus sont des événements survenant à la fin de chaque Âge et déterminant, semble-t-il, le passage vers un autre Âge. Pour les Enfants de Fæl, les Nexus sont un événement traumatisant: ils y perdent leur cohérence et leur personnalité très souvent. De même pour les Immortels, rares sont ceux qui se rappellent d'un de ces événements, et seulement par bribes, ce qui donne que peu d'informations sur chacun. Le nombre exact de Nexus est inconnu mais la plupart s'entendent pour dire qu'il y en aurait 6 différents, chacun étant soit unique, soit possédant 2 ou 6 variations différentes. D'autres prétendent qu'ils sont infinis.