

# Nos amis Les Dragons !! (houlàlà!!!!)

Les dragons, ah les dragons ! Ces créatures de légendes sillonnent le ciel ; ils ont la mainmise sur de formidables trésors (surtout les vieux), nichent dans des repaires imprenables et crachent un souffle puissant.

Il existe de nombreux types de dragons : les rouges, les plus "connus" ; les blancs, des montagnes ; les verts, des forêts ; et de nombreux autres, qui ne seront pas tous encore détaillés (manque de temps).

Ce document va aborder 4 points concernant les dragons :

- I. Tout d'abord, une présentation de certain type de dragons, et leurs caractéristiques.
- II. Ensuite, le sujet de la tanière chez les dragons sera abordé.
- III. Pour finir, la partie la plus intéressante (surtout pour les aventuriers ), leur Trésor !!!
- IV. Créer son dragon : comment créer son apparence, choisir sa tanière, ses lubies, son ambition, tout ce qui le rend unique !

# I) Présentation des dragons .

Dans ce chapitre, on va d'abord présenter le dragon en général (taille poids, manière de vivre, goûts, environnement), puis détailler sa fiche technique et ses pouvoirs. Et n'oubliez jamais : plus un dragon est vieux, plus il est grand et fort ! De nombreux aventuriers se sont fait poutrer à cause de cela .

Les dragonnets sont des bébés dragons. Ils ne sont donc en général jamais seuls. Les parents dragons sont très affectifs, et défendront donc leur progéniture de leur vie s'il le faut (sauf les dragons rouges et noirs, cf plus bas). Par contre, quand le dragonnet devient assez grand pour se débrouiller tout seul, il est expulsé par ses parents et doit se débrouiller tout seul (en effet, il est devenu un rival potentiel pour les parents : les dragons sont très à cheval sur ces règles là.), et le couple se sépare.

## 1 : les dragons blancs.

Les dragons blancs, aussi appelés dragons de glaces ou dragons polaire, sont peu courants en terre de Fangh. Ils vivent dans les montagnes, en altitude, ou dans toute autre région plutôt froide du monde. Ce sont de fiers chasseurs, qui se plaisent à traquer des gens, puis à les tuer pour ensuite les manger et les dépouiller. Ils ont une bonne connaissance de leur terrain (de chasse...), et s'en servent au mieux pour tuer les intrus : cachettes, position en hauteurs, passages escarpés et difficiles à emprunter pour ceux qui ne volent pas, tous ces endroits sont parfaitement connus par le dragon.

Ces dragons sont très sauvages, et n'aiment pas toute forme de négociation. Ils "méprisent" pour ainsi dire toutes les autres formes de vie, et chaque être vivant est un proie potentielle pour eux. Il est rare, pour une communauté, de conclure une cohabitation avec un dragon blanc pour épargner de bétail, la dragon n'acceptant qu'en cas de contrepartie vraiment intéressante.

	<u>Adulte</u>	<u>Dragonnet</u>	<u>Très vieux</u>
<u>Longueur totale</u> :	de 8 à 9 mètres.	2,20 m.	15,50 m min.
<u>Cou</u> :	environ 3,50 m.	0,90 m.	5,50 m min.
<u>Queue</u> :	environ 2,10m.	60 cm.	4 m min.
<u>Corps</u> :	environ 3 m.	60 cm.	6 m min.
<u>Hauteur</u> :	environ 2 m.	50 cm.	3,50 m min.
<u>Largeur debout</u> :	environ 1,40 m.	40 cm.	2 m min.
<u>Poids</u> :	environ 1,2 t.	80 kg.	environ 10 t
(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)			

	AT	PRD	EV		PR	dégâts	Cou	XP	notes
Dragonnet.	7	5	30		3	1D+2	12	18	Pas encor de souffle
Jeune dragon.	12	13	80		4	2D+1	30	80	Souffle 1/combat + pouvoir
Vieux dragon.	16	16	130		5	2D+5	1000	130	souffle 2/combat + 2pouvoirs.

Souffle du dragon blanc : cône de 1,75m à 8m de largeur sur 23m de longueur. Attaque de froid. Cause 2D+1 points de dégâts. Imparable (donc esquive).

Pouvoirs de dragons blancs : (au choix)

➔ armure de glace : 2 assauts d'incantation. Tout ennemi qui attaque le dragon subit 3 points de dégâts.

➔ **Blizzard** : 1 assaut d'incantation. Le dragon s'entoure d'une aura de blizzard, ce qui empêche de la distinguer correctement. -2 à l'attaque pour les ennemis qui l'attaquent à distance. Indétectable si à plus de 50 m.

**Gel infernal** : 1 assaut d'incantation. Gel un ennemi pour 3 assauts. Un dispel magic ou un sort de feu suffit à décongeler celui qui est emprisonné dans la glace.

Vers les cieux ! : les dragons blancs peuvent voler à une vitesse comprise entre 2 et 15 m par assaut. Les dragonnets ne peuvent voler que vers l'âge de 15 ans, le temps que leurs ailes se développent, et à 10m par assaut maximum. Les dragons âgés peuvent voler beaucoup plus longtemps sans se fatiguer.

## 2 : Les dragons verts.

Les dragons verts sont des dragons vicieux, rusés, malins. Ils aiment intriguer et préfèrent atteindre leurs objectifs par la ruse. Ces dragons vivent dans les forêts denses : dans une grotte dans le flanc d'une colline interne à la forêt, ou dans les endroits les plus denses. S'ils ne trouvent pas de grotte dans ces collines ils peuvent aussi abattre quelques arbres pour se faire un logis.

De tout les dragons, les verts sont les plus enclins à interférer auprès des communautés voisines : en effet, leur nature malicieuse et rusée va les amener à jouer quelques petits jeux politiques, ce qui n'est que divertissement pour eux. Ils pourront demander des taxes au village, en richesse et en nourriture. Ils pourront contrôler quelques marchands notables ou personnalités importantes pour servir leur desseins, la populace ne découvrant qu'un dragon mène tout cela que trop tard. Les dragons verts sont maîtres de l'illusion et s'en servent pour perdre les imprudents qui s'aventurent dans LEUR forêts. Les dragons verts aiment patrouiller dans leur domaine : ils le font pour apprécier leur lieu de vie, pour débusquer les éventuels intrus et pour connaître chaque détail de leur

forêts ; ils retiennent chaque itinéraire, abris et cachettes, ce qui en fait des chasseurs redoutables qui maîtrisent parfaitement leur terrain et leur permet d'avoir toujours une possibilité de fuite au cas où les choses tourneraient mal. Un point amusant à noter est que le met préféré des dragons verts est le chair de créature intelligente, pensante. Dans certains cas, les négociations s'annonceront difficiles (sauf pour un groupe de barbare, mais bon...).

	<u>Adulte</u>	<u>Dragonnet</u>	<u>Très vieux</u>
<u>Longueur totale</u> : de 9 à 10 mètres.		2,20 m.	16,50 m min.
<u>Cou</u> :	environ 3 m.	0,75 m.	5 m min.
<u>Queue</u> :	environ 3,50m.	90 cm.	5,50 m min.
<u>Corps</u> :	environ 3 m.	75 cm.	6 m min.
<u>Hauteur</u> :	environ 2,50 m.	75 cm.	4,50 m min.
<u>Largeur debout</u> :	environ 1,50 m.	30 cm.	2,40 m min.
<u>Poids</u> :	environ 1,3 t.	85 kg.	environ 10 t

(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)

	AT	PRD	EV		PR	dégâts	Cou	XP	notes
Dragonnet.	6	6	30		3	1D+1	14	18	Pas encor de souffle
Jeune dragon.	11	14	80		4	2D+1	35	80	Souffle 1/combat + pouvoir
Vieux dragon.	16	17	130		5	2D+4	1000	130	souffle 2/combat + 2pouvoirs.

Souffle du dragon vert : nuage de chlore empoisonné, long de 17m, large de 13m et haut de 10m. 1D point de dégâts si esquive ratée. 1D de dégâts de durée si test de résistance magie raté. Le nuage persiste 5 minutes environ. Toute personne qui rentre ou passe un tour de plus dans le nuage est re-exposé aux effets. La dragon est bien sur immunisé à son propre souffle. Dégâts de poison.

### Pouvoirs de dragon verts :

- ➔ **Camouflage :** 3 assauts d'incantation. Le dragon se fond entièrement dans le décor, devenant ainsi invisible jusqu'à qu'il attaque.
- ➔ **Terrain illusoire :** 1 assaut d'incantation. Les aventuriers sont pris dans une zone illusoire : les arbres semblent grandir tandis que la terre se met à tourner ; les choses s'allongent, se déforment. Les aventuriers, complètement désorientés subissent un malus de -2 au jet d'attaque, sauf résistance magie. Ce sort n'affecte pas le psychique mais le terrain, donc <<tête vide>> ne sert à rien.
- ➔ **Racines :** 2 assauts d'incantation. Des racines sortent du sol, sous l'un des ennemis du dragon, et le clouent au sol. Celui-ci subit un malus de 1 en attaque, et ne pourra bouger pendant 4 assauts.

Vers les cieux ! : Les dragons verts peuvent voler à une vitesse comprise entre 3 et 17 m par assaut. Les dragonnets ne peuvent voler que vers l'âge de 12 ans, le temps que leurs ailes se développent, et à 12m par assaut maximum. Les dragons âgés peuvent voler beaucoup plus longtemps sans se fatiguer.

### 3 : Les dragons noirs.

Les dragons noirs, également appelés dragons des marais sont sûrement les plus malveillants des dragons ; les rouges sont sans doute plus agressifs, et les verts plus manipulateurs, mais peu atteignent la cruauté des dragons noirs. Ces derniers ne chassent pas que pour se nourrir ou défendre leur territoire, mais aussi pour le simple plaisir. Ils se fichent de savoir qui est leur victime : faible ou puissante, sans défense ou dangereuse, cela ne leur importe ; ils tirent une satisfaction de leur violence.

Les dragons noirs vivent de préférence dans des marais sombres, infestés de vermines. Le marais doit être assez profond pour qu'il puisse s'y immerger complètement. Les dragons noirs peuvent aussi s'installer dans des collines, près d'un grand lac ; ce qui est souvent décrit comme « le monstre du lac » n'est en fait qu'un dragon noir qui ne s'est pas installé dans des marais, c'est tout.

Les dragons noirs sont considérés comme les dragons les plus lâches : bien qu'ils soient prompt à engager les hostilités, ils n'hésiteront pas à fuir un combat si celui-ci paraît trop difficile, pour ensuite attaquer à nouveau par surprise à un autre moment. Ils préfèrent tendre des embuscades et attaquer par surprise. Avant un combat, ils se cachent si possible sous l'eau, attendant qu'un ennemi passe à sa portée pour se déchaîner sur lui. Si un ennemi est isolé, le dragon pourra se précipiter sur lui pour tenter de le noyer dans l'eau de ses marais.

Parlons de leur goûts gastronomiques (miam, miam...). S'ils le peuvent, les dragons noirs préfèrent se nourrir de créatures intelligentes. Parfois, ils laissent leurs proies pourrir dans les marais, car ils apprécient aussi la texture et le goût de la chair putréfiée (c'est dégueulasse mais c'est comme ça...).

	<u>Adulte</u>	<u>Dragonnet</u>	<u>Très vieux</u>
<u>Longueur totale</u> :	autour de 9m.	2,30 m.	16 m min.
<u>Cou</u> :	environ 2,70 m.	0,75 m.	4,5 m min.
<u>Queue</u> :	environ 2,50 m.	75 cm.	4,50 m min.
<u>Corps</u> :	environ 4 m.	75 cm.	7 m min.
<u>Hauteur</u> :	environ 2 m.	55 cm.	3,30 m min.
<u>Largeur debout</u> :	environ 1,35 m.	35 cm.	2,40 m min.
<u>Poids</u> :	environ 1,2 t.	85 kg.	Environ 9,75 t

(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)

	AT	PRD	EV		PR	dégâts	Cou	XP	notes
Dragonnet.	7	5	30		2	1D+2	16	20	Pas encor de souffle
Jeune dragon.	14	12	85		3	2D+2	35	80	Souffle 1/combat + pouvoir
Vieux dragon.	17	16	140		4	2D+5	1000	130	souffle 2/combat + 2pouvoirs.

Souffle du dragon noir : Le souffle d'un dragon noir consiste en un jet d'acide de 1m75 de diamètre, qu'il peut projeter en ligne droite à une distance de 30 m. Dégâts d'acide ( ! ≠poison ). Inflige 2D+2 points de dégâts, sauf esquive.

#### Pouvoirs de dragons noirs :

- ➔ Manteau de ténèbres : 1 assauts d'incantation. Ce pouvoir créé une zone de ténèbres qui bloque la ligne de vue de toutes les créatures à l'exception du dragon. Dure 2 assauts.
- ➔ Épines envenimées : 1 assaut d'incantation. Aura de 5 m. Attaque instantanée. Esquive pour demi-dégâts. 10 points de dégâts de poison pour tous les ennemis situés dans la zone.
- ➔ Animation de l'eau : 1 assaut d'incantation. De l'eau s'élève, puis retombe violemment sur l'un des ennemis du dragon en l'enserrant, la plaquant sous l'eau pour un assaut. Celui-ci ne peut rien faire pendant ce tour. Le dragon peut ensuite continuer à le plaquer sous l'eau pour le faire mourir de noyade, mais manuellement. Ce pouvoir peut être utilisé deux fois et non pas une.



Vers les cieux ! : Les dragons noirs peuvent voler à une vitesse comprise entre 5 et 15 m par assaut. Les dragonnets ne peuvent voler que vers l'âge de 12 ans, le temps que leurs ailes se développent, et à 10m par assaut maximum. Les dragons âgés peuvent voler beaucoup plus longtemps sans se fatiguer.

Dans les profondeurs ! : Les dragons noirs peuvent nager à une vitesse allant jusqu'à 9 m par assaut, grâce à leurs mains légèrement palmées et leurs ailes. Les dragonnets sont limités à 4 m par assaut (ce qui est déjà bien !). Les dragons noirs ont aussi la faculté de filtrer l'oxygène de l'eau, mais pas de manière parfaite. Ils peuvent ainsi rester des heures, voir des jours sous l'eau, mais devront ensuite rester quelques heures à la surface pour se reposer. Les dragons plus âgés peuvent rester plus longtemps sous l'eau, une bonne semaine environ. Le plus vieux dragons noirs, ceux des grandes légendes, ont parfois la faculté d'être complètement amphibie, pratique... . Tous les dragons noirs peuvent utiliser leur souffle et pouvoirs sous l'eau.

#### 4 : Les dragons rouges.

Lorsque l'on parle de royaumes dévastés, des héros pourfendant des dragons sans en préciser la couleur ; lorsqu'on évoque des trésors inimaginables et des maîtres draconiques farouches ; lorsque l'on décrit un souffle de feu ardent, il s'agit sans doute d'un dragon rouge. Ces terribles bêtes décrivent le dragon par excellence.

Les dragons rouges sont les plus avares des dragons : cette avarice dépasse la raison, en effet, ils sont convaincus que la richesse appartient à celui qui est assez fort pour la posséder, et comme ils sont parmi les animaux les plus puissants de la création, ils en viennent à penser que toutes richesses leur appartiennent. Tous les dragons sont fiers, mais les dragons rouges se voient comme la perfection draconique. Les dragons rouges ne pardonnent rien, même le plus insignifiant affront. Ils se vengeront des dizaines d'années après, sur les descendants de l'homme qui a proféré un affront contre eux s'ils ne peuvent

se venger sur le moment. Ils tueront tout intrus dans leur domaine, tout voleur du moindre de leur bien, tout personne leur manquant de respect, et tous ceux qui ont une tête à claque.

Néanmoins, les dragons ne sont pas aveuglés par leur avarice et leur orgueil. Stratèges accomplis, ils préparent sans cesse de nouvelles techniques de combat et stratégies pour répondre à chaque défi qu'ils affrontent. Ils renoncent aux affrontements qu'ils ne pensent pas pouvoir remporter, même si cela doit blesser leur orgueil au plus profond.

Une communauté d'humanoïde qui borde le territoire d'un dragon rouge pourra éviter de se faire massacrer en lui envoyant régulièrement offrandes et jeunes adultes savoureux. Les verts aiment manipuler les communautés alentours, mais les rouges préfèrent asseoir leur domination, gouvernant par la force et tuant tout individu contrevenant.

Ces dragons s'intéressent à ce qui se passe en dehors de leurs frontières, pour pouvoir se comparer à leurs congénères (orgueilleux je vous dit !).

Le milieu de prédilection d'un dragon rouge est un endroit haut et très chaud. Mais ce n'est pas une obligation ; un endroit en hauteur, d'où ils pourront admirer leur territoire leur suffit. Ces dragons n'aiment pas le froid, bien que cela ne les gêne pas. L'altitude est pour eux plus importante que la chaleur.

Et maintenant, la pause gastronomique ! A l'instar de tous les autres dragons, les rouges peuvent se nourrir d'à peu près n'importe quoi, mais il répugnent à se nourrir d'autre chose que de la viande, leur met favori. Certains jeuneront des jusqu'à leur limites plutôt que de consommer plantes et matières non-organiques. Les dragons rouges préfèrent la viande à tout autre met, mais plus celle-ci est jeune, plus ils la trouvent savoureuse (ils sont tous fous !) ; cette préférence culinaire a donné lieu à plusieurs histoires d'enlèvement de jeunes gens par des dragons.

	AT	PRD	EV		PR	dégâts	Cou	XP	notes
Dragonnet.	7	5	35		3	1D+3	14	20	Pas encor de souffle
Jeune dragon.	14	12	90		4	2D+3	30	85	Souffle 1/combat + pouvoir
Vieux dragon.	17	16	145		5	3D	1000	140	souffle 2/combat + 2pouvoirs.

	<u>Adulte</u>	<u>Dragonnet</u>	<u>Très vieux</u>
<u>Longueur totale</u> :	environ 10 m.	2,90 m.	17,50 m min.
<u>Cou</u> :	environ 3,60 m.	1 m.	5,70 m min.
<u>Queue</u> :	environ 2,75 m.	75 cm.	5,10 m min.
<u>Corps</u> :	environ 3,6 m.	90 cm.	6,60 m min.
<u>Hauteur</u> :	environ 2,70 m.	75 cm.	4,20 m min.
<u>Largeur debout</u> :	environ 2 m.	60 cm.	3 m min.
<u>Poids</u> :	environ 1,35 t.	95 kg.	Environ 11 t min.
(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)			

Souffle du dragon rouge : Le souffle du dragon rouge consiste en un cône de flammes ardentes d'une longueur de 30 m et d'un diamètre de 1,75m à sa queue et 10m à son extrémité. Attaque de feu. 2D+5 dégâts, sauf esquive. Attention, un tel jet de flammes peut avoir des conséquences funestes pour la végétation alentour, pensez à bien gérer cela !

### Pouvoirs de dragons rouges :

- ➔ **Colonne de flammes :** 2 assauts d'incantation. Un tourbillon enflammé apparaît en face du dragon et brûle tout ce qui se trouve dedans. 2 m de rayon. 2D points de dégâts sauf esquivé. Ce sort brûle la végétation se trouvant à 4 m du centre de la colonne.
- ➔ **Armure de flammes :** 2 assauts d'incantation. Pendant 4 assauts, tout ennemi qui attaque le dragon au corps-à-corps subira 3 points de dégâts de feu.
- ➔ **griffes embrasées :** Le dragon effectue deux attaques enflammées à l'aide de ses griffes. La première fait 1D points de dégâts, et la deuxième 2D. Ce pouvoir est très tactique : l'ennemi du dragon va instinctivement parer la première, et sera donc démuni contre la deuxième, plus efficace.

## 5 : Les dragons bleus

Les dragons bleus, aussi appelés dragons des tempêtes ou dragons tonnerre sont une des espèces les plus orgueilleuses et vaniteuses. Ils adorent afficher leur puissance et montrer qu'ils sont supérieurs ; ils aiment aussi à diriger des « créatures inférieures », pour prouver qu'ils en sont capables. Ces dragons s'irriteront instantanément si l'on insinue qu'ils sont faibles ou inférieur. Ces dragons sont également très territoriaux, et seront prêts à affronter des créatures plus puissantes qu'eux pour des problèmes frontaliers.

Mais, lorsqu'ils se trouvent face à des créatures qui leur montrent le respect attendu, ils se montrent beaucoup plus raisonnables que les autres dragons. Ils ne sont pas cruels ni ambitieux, si bien qu'ils vivent paisiblement en lisière de communautés d'hommes, d'elfes ou de nains, voir d'autres dragons.

Les dragons bleus aiment à se trouver dans les airs au dessus de leur territoire, planant et volant au gré de leurs envies. Ces dragons préfèrent un environnement côtier, ou plus exactement, un région sujette à tempêtes et orages, ce qui peut les pousser à vivre sur des îles désertes ou des terres montagneuses. En effet, ils adorent planer dans les cieux au milieu des éclairs.

	AT	PRD	EV		PR	dégâts	Cou	XP	notes
Dragonnet.	6	5	35		3	1D+3	15	18	Pas encor de souffle
Jeune dragon.	13	12	90		4	2D+3	30	80	Souffle 1/combat +pouvoir
Vieux dragon.	16	16	140		5	3D	1000	130	souffle 2/combat + 2pouvoirs.

	<u>Adulte</u>	<u>Dragonnet</u>	<u>Très vieux</u>
<u>Longueur totale</u> :	environ 9 m.	2,40 m.	16,50 m min.
<u>Cou</u> :	environ 4 m.	1 m.	6 m min.
<u>Queue</u> :	environ 2,10m.	60 cm.	4,25 m min.
<u>Corps</u> :	environ 3,30 m.	75 cm.	6,25 m min.
<u>Hauteur</u> :	environ 210 m.	60 cm.	3,60 m min.
<u>Largeur debout</u> :	environ 1,5 m.	45 cm.	2,40 m min.
<u>Poids</u> :	environ 1,25 t.	90 kg.	Environ 10 t min.

(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)

Souffle du dragon bleu : Le souffle du dragon bleu est en fait un éclair de 1m75 de diamètre qui peut frapper jusqu'à 33m en ligne droite. C'est une attaque électrique. Cause 3D points de dégâts, sauf esquive. Carbonise légèrement la peau.

### Pouvoirs de dragons bleus :

- ➔ **Éclairs** : 1 assaut d'incantation. Vise une seule cible. Cause 2D+3 points de dégâts, et la cible est aveuglée pour 2 tours, sauf résistance magie.
- ➔ **Foudres** : 2 assauts d'incantation. une boule de foudre va exploser jusqu'à 15 m du dragon, causant 2D points de dégâts à toutes les cibles dans un rayon de 3m du centre de l'impact, sauf esquive.
- ➔ **explosion électrique** : 2 assauts d'incantation. explosion de proximité (=tout autour du dragon) de 5 m. cause 2D points de dégâts, et -1 au jet d'attaque pour 2 tours, sauf esquive.

Vers les cieux ! : les dragons bleus peuvent voler à une vitesse comprise entre 3 et 18 m par assaut. Les dragonnets ne peuvent voler que vers l'âge de 12 ans, le temps que leurs ailes se développent, et à 12m par assaut maximum. Les dragons âgés peuvent voler beaucoup plus longtemps sans se fatiguer.

## 6 : Tous les dragons

### Pouvoirs généraux :

Ces pouvoirs peuvent être pris par tous les dragons. Certains sont généraux, tandis que d'autres varient selon le type de dragon qui les choisit.

- ➔ **Immunité** : Le dragon est complètement immunisé à un élément, en général, c'est un élément qui est proche de celui du dragon qui le choisit (le feu pour un dragon rouge, le poison ou l'acide pour un vert,...)
- ➔ **Coup d'aile** : Le dragon effectue une violente attaque avec son aile. Cette attaque fait les dégâts d'origine du dragon, et projette en plus l'ennemi à 2D mètres.

- ➔ **Sortilège** : Les dragons sont de grands utilisateurs de magie. En choisissant ce pouvoir, le dragon choisit deux sorts normaux (même des sorts requérant une spécialisation), et peut les lancer comme des pouvoirs, c'est à dire, sans dépenser de PA, juste en incantant quelques assauts.
- ➔ **Morsure élémentaire** : Le dragon effectue une attaque de morsure élémentaire, ce qui ajoute 3 points de dégâts à son attaque. Peut être lancé deux fois par combat. Les dégâts supplémentaires infligés sont d'un type proche de celui du dragon.
- ➔ **Frénésie draconique** : baissez l'attaque d'un point et les dégâts de 3 ou de 1D. Le dragon peut maintenant effectuer deux attaques et parades par assaut. Cette caractéristique est courante chez les dragons les plus vieux, car ils supportent mieux la perte de points d'attaque et de dégâts.

## 7 : notes pour les MJ confirmés

Maintenant que vous savez comment fonctionne les dragons et quelles sont leurs caractéristiques, vous allez pouvoir les personnaliser. Il y a plusieurs moyens pour cela :

- créer de nouveaux pouvoirs. Cela permet de les rendre plus originaux, par apport à ceux que vous avez déjà fait.
- modifier les caractéristiques, tel augmenter l'attaque, mais baisser les PR. N'hésitez pas à opérer des petites modification, pour que chaque dragon, malgré sa similitude avec ceux de son espèce, soit un individu vraiment unique.

-créer de nouvelles catégories d'âge : en effet, les trois qui vous sont présentées ici ne sont pas les seules existantes, la catégorie « très âgé » n'étant pas la plus vieille. Pour les dimensions, essayez d'augmenter à peu près proportionnellement, sauf pour le poids, qu'il vous faudra estimer en fonction des dimensions du dragon et du poids des catégories existantes. Pour les caractéristiques, sachez qu'elles n'augmentent que peu au delà du stade « très âgé » ; c'est plutôt le nombre de pouvoirs dont il dispose et le nombre d'utilisations du souffle qui varie.

-créer des dragons polychromatiques (=à plusieurs couleurs, bande d'incultes !). Les dragons polychromatiques naissent à la suite d'un croisement entre dragons de couleurs différentes (très rare, vraiment très rare !), et encore, le bébé dragon adopte normalement la couleur d'un des deux parents au hasard, ou alors, par un hasard inattendu. Les dragons polychromatiques sont nommés de cette manière : « dragon (couleur) lignée (couleur) » (ex : dragon vert ligné bleue) ; si une couleur est dominante, placez-la en premier. Les dragons polychromatiques sont extrêmement rares, de ce fait, ils ne sont pas détaillés dans cet ouvrage, c'est à vous de les inventer de A à Z, une tâche assez ardue, car il faut trouver leurs caractéristiques souffles et modes de vie. Pour les caractéristiques, prenez un juste milieu entre celles des deux couleurs, sauf si le dragon tient plus d'une couleur que de l'autre ; dans ce vous devrez arrondir vers les caractéristiques de la couleur dominante. Pour déterminer son apparence, vous devrez jouer sur la couleur des écailles, qui fera des dégradés d'une couleur vers une autre par endroits. Le souffle est dur à créer, c'est en général un mélange des deux souffles des couleurs, mais il y a des exceptions, dans le cas d'un nouvel élément (cf : plus bas). Le mode de vie est laissé à votre entière discrétion. Deux choses à préciser : la première, c'est que tous les dragons polychromatiques sont différents,



sauf dans le cas d'un nouvel élément (cf: plus bas), vous ne pourrez donc reprendre exactement les mêmes caractéristiques pour deux dragons verts lignée bleue pas exemple, mais elles seront semblables. Dans certains cas de dragons polychromatiques, un nouvel élément est créé : par exemple, un dragon rouge et un blanc feront un dragon cyan, dragon des eaux (en effet, la glace et le feu s'associent pour faire de l'eau). Lorsqu'un nouvel élément est créé, il est considéré comme une race à part entière, et pourra devenir courante, mais comme de tels cas sont extrêmement rares, c'est quasiment impossible. Les dragons chromatiques sont considérés comme un « cadeau du dieu-dragon », et sont donc très respectés dans les communautés draconiques ; un dragon ne tuera jamais son enfant car il est polychromatique.

## II) L'antre du dragon.

### I) Petit rappel des environnements

Les dragons blancs affectionnent les environnements montagneux et gelés, enneigés. Sur les lieux, ils espèrent trouver une caverne ou une antre souterraine, tel une crevasse montagnaise ou une cavité dans la glace. Les vieux dragons peuvent faire d'astucieuses cavernes si le lieu où ils se trouvent est toujours en dessous de zéro degrés : ils se créent une solide grotte en accumulant de la neige, puis en faisant de la glace robuste à l'aide de leur souffle. Ces antres sont très difficiles à repérer de loin, de leur nature glaciale, qui se fond dans l'environnement montagneux.

Les dragons verts affectionnent l'environnement forestier, les régions à végétation dense, mais ils préfèrent les forêts froides ou tempérées aux jungles torrides, bien que cela ne les gêne pas vraiment. Si les bois où ils résident sont très anciens, de même que leurs arbres, cela leur plaît encore plus. S'ils ne peuvent s'établir en forêt, ils peuvent s'installer dans une contrée des collines ou dans une région possédant un relief semblable, les coteaux et les vaux leur offrant abris et camouflages. Dans leur forêts, ils cherchent une grotte de colline boisée, où à flanc de pente escarpée, mais ils peuvent aussi effectuer un abattage d'arbre lorsqu'ils ne trouvent pas ces grottes (voir description du dragon, dans le précédent document). Les vieux dragons peuvent même s'installer dans le tronc d'arbres gigantesques lorsqu'ils en trouvent (ces arbres se trouvent en plein cœur de forêts parcourues par la magie, ou dans d'anciens sanctuaires elfiques). Quand je dis gigantesque, je parle d'arbres faisant plus de 50 m de rayon, atteignant de hauteurs de centaines de mètres. On ne trouve ces arbres que très rarement, et on les atteint encore plus difficilement, compte tenu de la forte magie régnant dans les lieux. Les dragons verts creusent ces arbres pour en faire leur tanière ; ceux-ci étant très solides, ils n'en mourront pas.

(Ce genre de lieux seront peut-être décrits dans un ouvrage différent, plus tard.)

Les dragons noirs aiment vivre dans des marécages et des marais, où l'eau est fétide et la végétation flétrie. L'eau les aide à se camoufler car l'odeur de ces eaux et celle de la végétation qui pourrit masquent l'acidité que dégagent les dragons noirs. L'eau des marécages doit permettre au dragon de s'y immerger complètement, si bien que les marais peu profonds comprennent rarement un dragon noir. Si ils ne trouvent pas de marécages, ils cherchent un endroit où l'eau douce et la terre abondent ; ils vivent parfois dans les jungles et les forêts tropicales. Pour ce qui est de l'antre, ils préfèrent un réseau de caverne complexe, avec plusieurs entrées, dont la principale est submergée, et les autres bien cachées par la végétation.

Les dragons rouges affectionnent les endroits en hauteur et très chauds, bien que tout lieu suffisamment en hauteur pour admirer leur domaine leur suffise. Les dragons rouges aiment nicher dans des cavernes complexes, avec une entrée en hauteur et un autre accès dans les profondeurs. ; bien qu'ils aiment avoir un perchoir pour admirer leur territoire, ils se sentent plus en sécurité avec leur trésor dans les profondeurs des cavernes. Comme ces réseaux se forment naturellement rarement, ils élisent souvent dans des complexes créés par d'autres races, si bien que des nains se font souvent décimer par un dragon rouge qui trouve ces grands halls très à son goût, à moins qu'il ne décide de les réduire en esclavage.

Les dragons bleus vivent, selon les dires de sages, dans les régions côtières. En fait la vérité est ailleurs, les dragons bleus affectionnent les zones sujettes à des tempêtes, ce qui explique leur intérêt pour les zones côtières ; mais toute zone souvent en proie aux orages suffit à leur bonheur, ce qui les pousse parfois vers les îles tropicales par exemple. Mais les dragons bleus peuvent se satisfaire de tout environnement, seul le froid intense les gêne vraiment. Pour leurs antres, les dragons bleus les grottes à flanc de montagne, les grandes ruines de pierre, ou si possible dans des bâtisses d'autres races, mais toujours le plus haut possible, pour se rapprocher du ciel et des nuages, et pour pouvoir admirer son domaine. Si ces lieux ne sont disponibles, le dragon choisira alors un lieu difficile d'accès, dont l'entrée ne peut être atteinte facilement qu'en volant, l'ascension des PJ jusqu'à l'entrée sera donc difficile...

En résumé, les dragons aiment à vivre dans des complexes de grottes ou des grandes bâtisses faites par humanoïdes, le tout dans leur environnement de prédilection.

Mais ceci n'est pas une obligation ; en réalité, de nombreux dragons n'ont pas accès aux lieux de leur choix ; seuls les plus vieux peuvent imposer leur domination partout. Les jeunes dragons ne sont pas toujours les plus forts. Les jeunes dragons s'installeront d'abord là où ils peuvent avant d'aller là où ils veulent

## II) Préparation des antres

Alors ça y est, vous allez pouvoir préparer l'ancre d'un dragon. Si vous avez déjà préparé un dragon, vous allez devoir lire attentivement les quelques points suivants. Si vous ne faites que lire, sans avoir de dragon à balancer sur vos joueurs, lisez quand même, car ce chapitre peut servir de base à la préparation d'un dragon.

Bon, les points à prendre en compte sont les suivants :

- ➔ (ce point est facultatif si vous savez où géographiquement se trouve votre dragon). Il est où votre dragon ? Eh oui, le choix du lieu est très important. Pour le déterminer, deux choix : soit vous avez déjà votre dragon prêt, soit vous voulez créer votre dragon à partir de ce point. Si votre dragon est déjà prêt, intéressez-vous à sa personnalité : Où voudrait-il vivre ? Aime-t-il les endroits boisés ou pas ? S'intéresse-t-il aux communautés humaines ? Posez-vous de nombreuses questions pour déterminer où pourrait se situer géographiquement votre dragon, cad dans quel environnement et à côté, ou pas de quelle communautés humanoïdes. Une fois le lieu géographique précis trouvé, passez au point suivant.
- ➔ Il est où, vraiment ? Bon maintenant que vous savez dans quelle région il vit, il faut dire exactement où. Vient maintenant le moment de créer l'histoire de votre dragon, et de l'associer au lieu où se trouve la tanière du dragon. D'où vient-il ? Où a-t-il grandi ? Que fait-il ici ? A-t-il volé jusqu'à trouver ce château en ruine

qui lui plaisait ? A-t-il pris possession de la grotte où vivait ce groupe d'orcs ? Connaissait-il des gens dans ce petit village à côté ? Posez-vous de nombreuses questions et déterminez la biographie du dragon : un dragon n'est pas un monstre banal, il a une personnalité unique, une histoire qui lui est propre ; en créant ainsi ces différents aspects d'un dragon, on contribue au fait de le rendre unique. Une fois la biographie établie, vous devrez faire le lien avec la région et choisir exactement là où il vit, quel est son domaine, quels sont ses contacts avec les races civilisées, etc.

➔ Maintenant que vous savez où niche votre dragon, déterminez le domaine du dragon avec de nombreux détails si nécessaire : vous pouvez poster des sbires du dragon dans les environs, ce qui ferait une bonne introduction, vous pouvez créer tout un écosystème dans les environs, genre créatures des marais et plantes carnivores. Ayez à l'esprit que les environs de l'antre peuvent être aussi dangereux que le dragon lui-même ; avant d'affronter un dragon, il faut braver certaines épreuves : escalader ce pic montagneux au sommet duquel réside le dragon bleu, affronter la faune et la flore de ces marais ; affronter les sentinelles magiques de ces ruines, anéantir cette petite tribu d'orcs qu'un dragon vert a si bien manipulée. Tout ces détails contribuent à rendre plus vivant cette interaction avec le dragon.

➔ Et maintenant, la tanière !

Déterminez les environs immédiats : les endroits où se cacher, en lieu où le dragon pourrait être embusqué, attendant de croquer un PJ, un lac dans lequel une entrée secrète se trouve, ... Les PJ regorgent d'idée pour approcher discrètement un dragon, pour s'introduire sans se faire repérer ou pour utiliser au mieux le terrain lors d'un affrontement. Sachez que le grand combat, celui contre le dragon lui-même, peut se passer hors de son antre, car le dragon y a disposé plusieurs pièges, ou s'y sent plus à l'aise. Rendez riche de détails les alentours, et vos joueurs n'en seront que plus content, de voir que vous avez travaillé dur pour eux, et de s'imaginer les scènes avant/pendant l'affrontement pendant le dragon.

Créez ensuite la tanière proprement dite. Si c'est un bâtiment, n'hésitez pas à faire des salles trop petites pour le dragon, donc qu'il n'aura pas exploré, pour fournir aux PJ quelques babioles, potions et équipement. Vous pouvez choisir de faire une tanière très complexes, avec des salles aux entrées et sorties multiples, tantôt sous

l'eau, tantôt en l'air, un vrai labyrinthe, ou vous pouvez faire un tanière très simple, une succession de quelques salles, ou même une seule pièce ! Respectez bien l'histoire du lieu, cela vous permettra d'être plus cohérent quand à l'aspect de l'endroit et aux différents types de salles.

- ➔ Remplissez les salle. Essayez de rester logique : si une tribu de goblin sert le dragon, il va falloir les disposer logiquement : par exemple, vous mettrez le QG loin de la salle où repose le dragon (les odeurs l'insupporte), quelques avant-postes aux différentes entrées, le trésor du clan dans une petite salle cachée, non-accessible au dragon, etc . Dans une grande salle, disposez le dragon et son trésor (celui-ci est très important car il peut prendre de la place {ex : 50 fûts de bière naines peuvent servir d'abri}). Cette salle doit être si possible légèrement plus complexe que les autre, pour rendre le combat plus tactique, plus intéressant : abris, plaques de verglas, mares d'acide, plateformes surélevées, etc : le combat contre le dragon doit être intense ! Faites réfléchir vos joueurs quant à l'utilisation inventive du terrain ; leur victoire n'en sera que plus héroïque ! N'hésitez pas à récompenser les joueurs ingénieux, par un petit bonus en défense ou à l'attaque, un petit malus pour le dragon, quelques XP ; vos joueurs doivent penser tactique, c'est important pour eux (sauf les barbares). Décrivez donc bien la salle avant la rencontre.
- ➔ Prenez ce dernier point en compte : les dragons n'ont pas toujours qu'une antre, surtout les plus vieux. Si le scénario que vous préparez n'est qu'une attaque d'antre classique, ignorez ce point ; mais si vous construisez tout une campagne autour d'un ou plusieurs dragons, vous devrez faire attention à ce point. Les dragons les plus vieux finissent par avoir la possibilité de déplacer plus facilement leur trésor : ils peuvent donc avoir plusieurs antre, entre lesquels ils alternent au cours des décennies, selon les action des alliés et ennemis du dragon, selon le contexte politique de la région, selon le fait qu'une de leurs antres est menacée, etc. Pensez donc à préparer les autres antres du dragon dans le cas d'une campagne draconique.

# III) Le trésor du dragon.

## I) Introduction

Affronter un dragon n'est pas une mince affaire : ils ne vivent pas dans les endroits les plus aisés du globe, ils possèdent de nombreux sbires pour tuer les aventuriers, ils disposent des pièges dans leurs antres, ils font parties des créatures les plus dangereuses et les plus intelligentes de la faune de la Terre de Fangh, ils sont d'une constitution exceptionnelle et sont armés pour affronter n'importe qui, ils disposent d'un souffle mortel et possèdent des pouvoirs destructeurs et ils ont la capacité d'augmenter en puissance avec leur âge, et en plus ils vivent des millénaires. Qu'est-ce qui peut bien pousser les aventuriers à aller affronter ces créatures alors ?

Il y a deux réponses à cette question. La première est : la gloire ; c'est un des éléments les plus importants pour les aventuriers. Avec les niveaux, on acquiert puissance, on défait des créatures monstrueuses on acquiert par là la gloire. Les héros adorent cet état. Ils aiment que leur nom soit scandé par les foules, les entrées triomphales en ville et le respect que les gens leur témoignent. Affronter un dragon vous apportera la gloire, d'abord car en tuer un n'est pas à la portée du premier venu, et puis que vous libérez toutes les populations alentours.

La deuxième réponse est le trésor. Dans tous les jeux de rôles, on décrit les trésors des dragons comme fabuleux : des montagnes d'or, des œuvres d'un autre temps, des gemmes étincelantes, des tapisseries magnifiques, des armes magiques, et cætera. La véritable raison qui pousse les aventuriers à affronter un dragon, c'est de s'approprier les immenses trésors de ces créatures fabuleuses. En général, les trésors d'un dragon n'usurpent pas cette réputation d'être gigantesques.

## II) Points importants

Quand vous allez créer le trésor d'un dragon, il va vous falloir penser à plusieurs points importants, sinon, il manquera une certaine cohérence. Je vais donc détailler les différents axiomes à suivre :

### → Histoire :

Les dragons sont des créatures qui vivent des millénaires. Les plus vieux d'entre eux ont donc vu s'élever et s'écrouler plusieurs empires, d'autres se sont appropriés les anciennes ressources de la région, tandis que certains ont défaits des héros il y a des centaines d'années. Quand vous allez créer le trésor d'un dragon, vous allez devoir auparavant déterminer l'histoire de la région, et plus le dragon est vieux, plus il vous faudra remonter loin. Les trésors des dragons témoignent du passé : des savoir-faire oubliés, des armes d'un autre temps, des pièces d'empires disparus, des reliques d'un autre temps, des sorts tombés dans l'oubli, des métaux qui ont disparus de la région, des restes de créatures qui n'existent plus, des objets magiques témoins de la grandeur passée de la région,... . Essayez donc d'inclure dans le trésor de votre dragon des objets d'un autre âge, surtout si le dragon est vieux.

### → Distance :

Les dragons, adorent leur trésor, le chérissent chaque jour de leur vie, recomptent leur pièces régulièrement, admirent des jours durant un objet d'art, déchiquètent furieusement tout individu qui s'approche de leur « précieux » (non Golum n'est pas un dragon !). Ils rechignent donc à laisser leur trésor sans surveillance trop longtemps ; ainsi, ils s'aventureront rarement à plus d'une journée de vol, à moins d'être sûr que leur trésor est en réelle sécurité, et même là, ils seront inquiet sans lui.

### → alentours et ressources de la région :

Les dragons, comme il est précisé plus haut, ne veulent pas s'aventurer trop loin de leur « précieux » ; comment font ils pour se procurer ces montagnes d'or alors ? C'est bien simple : les dragons volent vite, donc leur territoire est énorme. Ils pillent les villages alentours, certains bourgs offrent un tribut régulier au dragon pour qu'il épargne le bétail, ils tuent et pillent les aventuriers qui viennent à eux, et en



plus, ils ont le temps d'amasser leur trésor, car ils vivent des millénaires.

Déterminez la composition exacte des alentours et servez-vous en pour la création du trésor : s'il y a une mine de diamants aux alentours, des forges célèbres, des marchands de tapisseries ou tapis célèbres, des artisans en tous genres, etc, il y est probable que l'on retrouve ce genre d'objets dans le trésor du dragon.

→ Personnalité :

Réfléchissez aussi à la personnalité du dragon : un dragon qui a une affection particulière pour l'or pourra posséder beaucoup d'objets fait, ou plaqués de cette matière ; un dragon à l'esprit tordu pourra collectionner des objets magiques étranges, un dragon vicieux pourra collectionner les instruments de torture les plus exotiques, etc. Les objets du trésor doivent donc si possible être en adéquation avec la personnalité du dragon.

→ Race et tanière : Le trésor du dragon doit être en accord avec la race du dragon.

Comme il est dit dans la description des dragons (1er PDF), les dragons ont certaines préférences selon leur race, et certains objets ne résistent pas aux conditions de vie dans les tanières :

les dragons blancs aiment les trésors scintillant comme la glace, tel le platine et l'argent, les diamants et gemmes aux teintes claires et les objets d'art aux surfaces réfléchissantes tels les miroirs ;

les dragons verts aiment bien les objets ouvragés, faits par le main d'humanoïdes, qui ont nécessités beaucoup de travail. Ils aiment aussi avoir de nombreuses pièces et pierres précieuses, pour pouvoir corrompre les communautés alentours ;

les dragons noirs préfèrent la monnaie, aux autres trésors, car celles-ci résistent mieux à une immersion prolongée dans l'eau fétide des marais des dragons noirs. Des gemmes peuvent aussi bien leur convenir, mais ils estiment que les pièces sont plus importantes aux yeux de leurs ex-propriétaires, ce qui les amusent particulièrement : ce sont donc ces objets-là que l'on retrouvera plus souvent dans le trésor ;

les dragons bleus préfèrent les trésors aussi esthétiques que précieux, tel les saphirs bien taillés ou polis, les œuvres d'art et les bijoux. Cette recherche de l'esthétique les a parfois poussé à refuser des trésors peu esthétiques, et qui donc gâchaient pas le même occasion leur excellence draconique ;

les dragons rouges n'ont pas de réelle préférence pour leur trésor : tout ce qui a de la valeur a leurs yeux et aux yeux d'autrui leur convient.

Pensez aussi à la personnalité du dragon pour le choix du trésor : si le votre est très cupide, on retrouvera de nombreuses pièces, s'il est raffiné, il essaiera de se procurer des œuvres d'art, s'il est batailleur, il aura une certaine préférence pour les armes et armures d'humanoïdes. Essayez donc de réfléchir à quoi le dragon aurait pu essayer de prendre aux communautés alentours, selon ses goûts.

### III) Composition d'un trésor

Avant de créer le trésor exactement, décidez quelle quantité de trésor vous allez mettre (en PO). Un trésor de jeune dragon fait environ de 300 à 12000 PO, un de vieux dragon fait environ de 12000 à 40000 PO, et un de dragon plus vieux n'a pas de limites.

Un trésor de dragon se compose des choses suivantes : des pièces, des gemmes, des œuvres d'art, de l'équipement, des armes et armures, des bizarreries et des marchandises. De base essayez de respecter les proportions suivantes :

Type de trésor	Jeune dragon	Vieux dragon	Au delà
pièces	25	35	+
marchandises	25	5	-
gemmes	10	15	+
Œuvres d'art	5	20	
équipement	20	5	-
Armes et armures	10	15	
bizarreries	5	5	

Ajustez ensuite selon les paramètres citez plus haut (+/- 5%).

Ensuite, répartissez les montant de PO que vous vous étiez fixés et créez le trésor selon ces proportions. Ajustez les parts pour faire des sommes à peu près rondes s'il le faut.

Je vais faire une description assez précise des différents composants d'un trésor, pour que vous puissiez faire des trésors variés et différents à chaque fois.

Pièces : Mettez des pièces d'or c'est sur. Vous pouvez mettre des pièces de valeur différente : les pièces de petite valeur font exploser la taille d'un trésor (pour exemple, 20 PO font 2000 pièces de cuivre, ce qui prend 100 fois plus de place et pèse vachement plus). Au contraire, des pièces de valeur supérieure ou des lingots permettent de relativiser la valeur d'un trésor et de rendre plus facile son transport. Les trésors les plus vieux ne sont pas composés de la bonne vieille pièces d'or que nous connaissons : un dragon très vieux pourra posséder des monnaies vieilles des milliers d'années, des systèmes monétaires inconnus, et un dragon qui vient de loin pourra posséder des monnaies étrangères. Chez les dragons les plus vieux, essayez donc de mettre d'anciennes monnaies, cela sera plus intéressant pour les joueurs (eh oui, s'ils trouvent un collectionneur...).

Marchandises : Les marchandises sont le fruit de pillages de caravanes ou de villages : des tonneaux de bon vin, des réserves de fromages, un stock de pull en laine de mouton près de Valtorqu, un stock de tapisseries, des épices rares ou courantes, des teintures, des peaux d'animaux, des rouleaux de tissus, tout cela est considéré comme des marchandises. Seul les jeunes dragons en possède vraiment, car avec l'âge, on acquiert un plus gros trésor, et les dragon ne considèrent plus les marchandises comme quelque chose de précieux. Créez les marchandises selon les ressources de la région et de celles voisines, ainsi que des artisans proches.

Œuvres d'art : Les œuvres d'art sont tout les objets travaillés pour la beauté. Plus leur valeur est haute, plus ils seront travaillés, polis, et plus ils seront faits en matériaux précieux. Ils peuvent être des statues, des miroirs, des peintures, des statuettes, des amulettes, des couronnes, des broches. Les œuvres d'art peuvent être faites de bois, de cristal, d'ivoire, de cristal, de métaux tel que l'or, l'argent, le fer, l'acier, l'adamantium, etc. Visitez un peu des musées pour trouver de bonnes idées (non, je rigole...)

Équipement : L'équipement, c'est tout ce qu'on peut trouver dans les tableaux d'équipement, d'ingrédients magiques, de livres et de potions. Rien d'intéressant à dire donc.

Armes et armures : Je pense que vous savez ce que ça veut dire...

bizarries : Tout ce qui ne rentre dans aucune catégorie vient dans celle-là. Les bizarreries les plus courantes sont les documents officiels (testaments, propriétés, ...) et les prisonniers captifs (ceux-ci survivant en général peu longtemps, ils servent en général comme demande de rançon). Il y a tellement de bizarreries qu'on ne pourrait en faire de listes. Des jeux d'adresse ou de réflexion, un antique squelette d'un animal oublié, un sort figé dans le temps, dans un récipient en verre, tout cela peuvent être des bizarreries.

Gemmes : Les gemmes sont toutes les pierres précieuses existantes. La liste est tellement longue que la donner ici serait inutile. Faites donc quelques recherches pour donner des pierres originales. Vous pouvez facilement changer la valeur d'une pierre : une pierre fissurée, ou voilée devrait valoir 5 fois moins cher, tandis qu'une plus lumineuse, plus chaude ou plus grande vaudra près de 5 fois la valeur initiale.

## IV) Le dernier des trésors

Et si le trésor n'était pas aussi...le dragon lui-même ! Bah oui, c'est évident : ses écailles se revendent cher sur le marché, sont d'une brillance incomparable une fois traitée, peuvent être montées en œuvres d'art ou servir à faire des armures d'écailles particulièrement résistantes. La peau du dragon, tendue sur un bouclier et enchantée sert à faire des boucliers extrêmement efficaces. Les griffes du dragon, enroulées d'un peu de ficelle pour faire un manche, font des dagues de très bonne qualité. La viande du dragon peut être vendue très cher à des restaurants de qualité...Les organes d'un dragon peuvent être utilisés d'une manière très spéciale : lors d'un rituel ou d'un sort, ils peuvent conférer un grand bonus, à condition que l'organe soit en rapport avec le sortilège (cerveau pour un rituel de divination, poumons pour un sortilège lié à la respiration, muscle pour un rituel conférant de la force, l'organe générant son souffle destructeur pour un sort élémentaire, lié à l'élément du dragon,...) ; l'organe est consommé pendant le

rituel ; l'organe ne sera pas utile si le dragon n'a pas un lien avec le rituel (pour un rituel de divination, le cerveau ne sera utile que si le dragon a connu la personne/le lieu/les événements, pour un rituel d'animation nécromantique, le dragon devra au moins connaître un sort de nécromancie,...).

Toutefois, pour ne pas transformer vos joueurs en bouchers spécialisés en dragon, vous ne devriez pas parler à vos joueurs de ces utilisations d'un corps de dragon (sauf dans le cadre d'une quête : ex : rapportez-moi des écailles de dragon pour mon rituel, vous annoncez le magicien...), vous pourriez aussi limiter cette utilisation : par exemple, les écailles sont difficiles à fixer, et il faut réussir un jet très dur pour réaliser l'armure, ou faire appel à un artisan renommé (=très cher), les organes ne se conserveraient que très peu de temps (quelques jours), et il faudrait à tout prix trouver un moyen de les conserver, la corne du dragon, qui a pourtant un « pouvoir curatif » selon la légende est une faite maudite,... Néanmoins, ne soyez pas trop durs avec vos joueurs, ils doivent déjà réfléchir pour trouver une utilisation au corps du dragon, et puis ils viennent de le tuer, ce qui ne fût pas une mince affaire ! N'utilisez ces restrictions que si vos joueurs deviennent des bouchers ambulants, pas s'ils ne font qu'utiliser de manière inventive cette dépouille de dragon.

Enfin, je clorai ce chapitre par une idée sur l'utilisation de la dépouille des dragons. J'ai un joueur très amusant, qui fait des personnages un peu redondants, mais qui a toujours un objectif en tête, quelque chose à faire ; et il a toujours des idées très intéressantes. Cette idée-là je l'ai trouvée géniale : quel est le meilleur moyen d'immortaliser sa victoire contre un dragon, si ce n'est l'empailler (ou le conserver magiquement dans un liquide étrange, mais bon...). Mon joueur a donc décidé d'empailler son corps de dragon pour la modique somme de 240 PO (AD&D), et s'est retrouvé avec un dragon empaillé dans une pose héroïque de 10m sur 3m sur 5 de hauteur (toutes ailes déployées). Voilà, c'était la pose originalité et inutilité...

## IV) Personnaliser le dragon.

Ce chapitre ne sera pas quelque chose de très complexe, il est juste là pour vous faire réfléchir à certains points lorsque vous créez votre dragon.

Quand vous allez créer votre dragon, vous allez devoir réfléchir à ces points :

➔ Son physique. Comment est votre dragon ? Est-il plus mince, plus musclé, plus svelte que la moyenne ? Ses ailes sont-elles énormes, petites ? Quelle est la couleur de ses écailles (par exemple, la couleur d'un dragon vert peut aller d'un vert très clair à un plus sombre, pour mieux se camoufler, avec quelques écailles marrons) ? Décidez donc de son physique et écrivez une petite description que vous lirez au joueur quand ils le verront pour la première fois.

➔ Ses goûts, ses lubies, ses envies, sa personnalité. Décidez donc quelle sera la personnalité du dragon : est-il fougueux, impulsif ? Prend-il tout son temps (comme la plupart des dragons, car ils vivent des millénaires) et est très patient ? A-t-il certaines couleurs préférées (ça, c'est utile à déterminer pour son trésor) ? Quels sont ses qualités, ses défauts ? Que fait-il quand il s'ennuie, est-il cultivé ? Quelles sont ses ambitions ? Aime-t-il le contact avec les « races inférieures » ? Pourquoi est-il venu s'installer ici ? La création de sa personnalité permet de le rendre plus vivant, à vos yeux comme à ceux des joueurs ; un dragon n'est pas un simple monstre, c'est un personnage unique ! Il mérite d'être bien détaillé !

➔ Sa tanière. Bon, dans la tanière, il y a le trésor... Mais qu'y a-t-il d'autre ? Comment est-elle décorée ? A-t-il gravé sur la roche avec ses griffes des dessins au fil du temps ? Comment a-t-il disposé son trésor : dans un coin ? Au centre de sa caverne pour l'admirer ? Dans un alcôve secrète ? S'en est-il fait un lit ? A-t-il disposé chaque pièce, chaque objet à un endroit différent, qui lui paraît judicieux ou artistiques ? La tanière est en général la scène de l'affrontement final, rendez cet endroit unique !

➔ *Les relations.* Connaît-il d'autres dragons ? Va-t-il souvent les voir, ou protège-t-il son territoire farouchement ? Que pense-t-il des communautés humanoïdes alentours ? Éradique-t-il tous les villages de son territoire ? Se fait-il discret ? S'en fiche-t-il complètement ? Terrorise-t-il les populations alentours ? Réclame-t-il régulièrement un tribut ? Veut-il se faire connaître ? A-t-il au contraire des relations pacifiques, au contraire, avec les villages alentours (eh oui, certains dragons ne sont pas mauvais, mais plutôt neutre, voir bon, mais c'est plus rare) ? Joue-t-il un rôle politique important ? Manipule-t-il les communautés alentours ? Toutes ces questions vous permettront d'introduire le dragon aux joueurs qui arrivent dans la région. Elles vous permettent de savoir exactement ce que le dragon fait. Après avoir déterminé tout cela, vous pourrez facilement trouver des amorces d'aventures pour vos joueurs.

➔ *Les alliés.* Le dragon s'est-il fait des alliés ? Qui sont-ils : des cultistes fanatiques ? Des suicidaires ? Des gens qui y voient quelque chose à gagner ? Des gens recrutés de force ? Des gens corrompus, manipulés par le dragon ? Des membres d'une organisation qui vénèrent le dragon ? Des gens manipulés par les pouvoirs psychiques du dragon ? Que font ces serviteurs : sont-ils installés dans l'antre du dragon, la gardant ? Sont-ils infiltrés dans le village, décourageant, ou en contraire encourageant les aventuriers de s'approcher de l'antre ? Sont-ils installés dans le territoire du dragon, chassant pour lui ou lui rapportant régulièrement des trésors ? Un dragon est rarement seul, ces questions vous permettront de déterminer qui sont ses associés. Ses alliés permettent donc de faire durer un peu une quête (plutôt que je rentre dans la tanière, je tue le dragon, je me barre avec le trésor...), d'introduire la rencontre, de compliquer la tâche aux PJ, etc.