

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, ou 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 solide, 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'autre, 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 réquiesce 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'entre 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'antre 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 lieux 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'ancre 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 une 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 antres, entre lesquels ils alternent au cours des décennies, selon les actions 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.