

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 ? Eradique-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 tribu ? 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 les 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.