

# Les Dragons

## I. Introductions

Les dragons sont très certainement parmi les créatures les plus puissantes et les plus fascinantes des mondes fantastiques. Puissants, gracieux, impériaux, malicieusement intelligents, ces *seigneurs des cieux* ne sont égalés que par les plus puissants démons et les morts-vivants de classe supérieure, comme les vampires des premières générations. Malheureusement, dans de nombreux jeux de rôles, pour diverses raisons, ils sont réduits au simple rôle de monture pour puissant seigneur ou de monstres stupides et n'ayant guère plus qu'un petit pois dans la cervelle. Alors que, lorsque l'on lit certains livres parmi les références de la fantasy (*Bilbo le Hobbit*, *Lance-Drac*, *La pentalogie du Clerc* ...) et que l'on voit des *Pyren*, *Fyrentennimar*, *Smaug*, *Le dragon de Platine* (le vieux dragon de Fizban) ... on se dit que c'est mal rendre leur superbe à ces créatures synonymes de puissances et de pouvoirs.

Cet état de fait est particulièrement vrai dans Warhammer, dans sa version JdR comme dans sa version bataille de figurines. C'est pour cela que je vais essayer de réhabiliter ces créatures fantastiques au possible, symbole de l'imaginaire de la *fantasy*.



## II. Règles

Une chose qui est généralement admise est que plus un dragon vieillit, plus il grandit et gagne en puissance. Et la différence entre un bébé dragon et un dragon ayant atteint un âge vénérable est autrement plus important que celle entre un bébé humain et un homme adulte. Ainsi, j'ai décidé de créer des classes de dragons (6 au total) basées en grande partie sur l'âge de la créature. Il va sans dire que plus la classe augmente, plus il est rare de rencontrer ce type de dragons. Les dragons empereurs devraient se compter sur les doigts d'une main dans tous les vieux monde, de deux dans Ulthuan et ne devraient pas excéder les vingt dans l'ensemble du monde de Warhammer.

Niveau 0 : 0 à 150 ans : Dragon Nouveau-Né

Niveau 1 : 150 à 300 ans : Jeune Dragon

Niveau 2 : 300 à 500 ans : Dragon Adulte

Niveau 3 : 500 à 1000 ans : Grand Dragon

Niveau 4 : 1000 à 1500 ans : Dragon Vénérable

Niveau 5 : 1500 ans et + : Dragon Empereur (Seigneur des cieux)

Une seconde chose courante (même si elle est un peu moins répandue que la précédente), c'est qu'il existe diverses couleurs de dragon et que ces couleurs influent sur beaucoup de caractéristiques (sont-ils bons ou gentils ? Crachent-ils des flammes ou du poison ? .... ). Je limiterais l'influence de la couleur à trois critères :

- la nature du souffle
- l'alignement
- la magie à laquelle le dragon a accès

Une troisième chose que je souhaite mettre en valeur, c'est que les dragons ont très souvent accès à la magie. Et ce ne sont pas des enchanteurs de bas étage ^^ La nature de la magie sera déterminée par leur couleur et le niveau par la classe (d'âge).

### 1. Profil :

niveau	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Cl	Int	FM	Soc
0	7	45	45	5	5	15	75	2	60	45	50	50	50	45
1	7	50	50	5	5	20	70	3	60	50	55	55	55	40
2	7	55	55	6	6	25	65	4	60	55	60	60	60	35
3	7	60	60	6	6	30	60	5	60	60	65	65	65	30
4	7	65	65	7	7	35	55	6	60	70	70	70	70	25
5	7	70	70	8	8	40	50	7	60	80	75	75	80	20

Comme vous pouvez le remarquer, il vaut mieux éviter d'aller chatouiller un dragon qui dort (surtout s'il s'agit d'un dragon empereur XD)

Règles spéciales :

- *Vol*
- *Terreur*
- *Peau Ecailleuse (3 points d'armure partout)*

- Souffle
- Magie

## 2. Couleur :

Les dragons ont des couleurs qui les différencient nettement les uns des autres. Suivant leur couleur, ils auront un souffle différent, un alignement différent, de la magie différente ... Nous ne traiterons pas, ici, des dragons du chaos ni des dracoliches afin de rester le plus clair possible.

Couleur	Type de souffle	Alignement	Domaine de Magie
Métallique	Flash	Bon	Terre
Blanc	Cône de Glace	Bon	Glace
Vert	Poison	Neutre	Eau
Bleu	Eclair	Neutre	Air
Noir	Acide	Mauvais	Noir
Rouge	Flamme	Mauvais	Feu



## 3. Règle des souffles :

Dans cette section, on utilisera souvent un facteur  $n$ , cela représente le niveau du dragon (voir le début du paragraphe des règles). Donc  $n$  sera égal à 0 pour un dragon nouveau né ... Un dragon peut choisir, lors d'un round, entre utiliser son attaque de souffle ou attaquer avec ses membres et tête (les attaque du profil).

- **Flash :** Toute personne dans un rayon  $(n+1)*5m$  doit faire un test d'initiative avec un malus de  $n*5$  pour ne pas être affectée. En cas d'échec elle prend  $(n+1)$  points de folie et reste étourdie pendant  $(n+1)$  round et sera alors une cible inerte. En cas de réussite au test d'initiative, elle sera étourdie pendant  $(n-1)$  si elle rate un test de Calme.

- Cône de Glace : Le cône de glace touche  $1D3 + n * D3$  personne d'un groupe. Il cause  $D3$  touche de force  $2+n$ . Toute personne blessée ainsi doit faire un test d'endurance pour ne pas être "frigorifiée" (cible inerte) pendant  $n+1$  round. De plus, le cône de glace peut éteindre un feu d'une superficie  $(n+3)*10m^2$ .
- Poison : Toute personne dans un rayon de  $R=(n+1)*5m$  fait un test d'endurance avec un malus de  $n$ . S'il rate il perd  $D3$  point de B sans modification possible. De plus, il perd un point de B à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse le test.
- Eclair : Le dragon choisit une cible dans les 30m et fait un test de CT (sans malus) pour savoir s'il touche. L'éclair provoque une touche de force  $(2 + n + \text{le nombre total de points d'armure de la cible})$ . Si une blessure au moins est effectuée, l'éclair a 50% de chance de rebondir sur une personne à moins de 5m. Elle rebondira ainsi tant qu'elle réussira un test à 50%.
- Acide :  $D6 + n$  personne sont affectées dans les  $n*10$  m du dragon. Chaque personne affectée doit faire un test par localisation. Le test est réussi (la zone est touchée) si un jet d'un  $D100$  est inférieur à  $(n + 1) * 10$ . Si une zone est affectée, alors :
  - la pièce d'armure de cette localisation est détruite s'il y en avait une. Mais la cible ne prend pas de dégâts.
  - La victime perd un point de blessure si la localisation n'avait pas d'armure. (Attention, cela est valable pour CHAQUE localisation non protégée)
- Feu :  $D6$  personne sont affectées par le feu du dragon. La force des touches est de  $D6 + n$  (+ les éventuelles touches additionnelles pour les cibles sensibles au feu).





#### 4. Magie :

Les dragons utilisent la magie comme les sorciers humains.

Niveau 0 : magie mineure

Niveau 1 : magie de bataille n1

Niveau 2 : magie de bataille n2 et moins

Niveau 3 : magie de bataille n3 et moins

Niveau 4 : magie de bataille n4 et moins et/ou magie de couleur n4

Niveau 5 : magie de bataille n4 et moins et/ou magie de couleur n5 et moins

La couleur de la magie est déterminée en fonction de la couleur du dragon suivant le tableau ci-dessous :

Couleur du dragon	Domaine de Magie
Dragon blanc	Magie Lumineuse
Dragon métallique	Magie Dorée
Dragon Vert	Magie de Jade
Dragon Bleu	Magie Céleste
Dragon Noir	Magie Améthyste
Dragon Rouge	Magie de Feu

Les dragons ont les mêmes points de magie que les humains.



**The end**