

# HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

« Imaginez. Un ciel dégagé. La mer à perte de vue. Quelques îles éparses, rocheuses, affrontent les flots déchaînés, écumants. Soudain, de la lumière aveuglante du soleil, un dragon émerge en poussant un cri et fonce vers vous. Vous n'avez nulle crainte. Au contraire, vous souriez. Le dragon se pose à quelques mètres de vous, sautille de joie à l'idée de vous revoir. A votre main, une grande selle de cuir que vous lui passez sur le dos en essayant de ne pas tomber sous les coups de boutoir que la bête vous porte, tout à son bonheur. Vous assurez les sangles une dernière fois avant de sauter sur le dos de l'animal qui, sans même attendre votre signal, la langue pendante, bat puissamment des ailes pour prendre de l'altitude. Vous voici aux commandes d'un dragon !

Vous effectuez quelques manœuvres pour vérifier que tout est en ordre. Au pire, vous en serez quitte pour un bon bain, à condition de survoler les eaux tumultueuses du grand nord, et non une de ces îles aux rochers coupants comme des rasoirs. Rassuré, vous imposez à votre monture quelques figures improvisées, vous passez, le vent sifflant à vos oreilles, sous une arche majestueuse, vous frôlez

*l'écume des vagues puis foncez vers le soleil à toute vitesse avant de planer un instant. Vous profitez du silence quelques secondes avant d'entendre de nouveau le vent hurler alors que vous descendez en piqué vers les flots. Au dernier moment, dans un claquement sec, les ailes se déploient de nouveau et vous respirez un grand coup. Aujourd'hui est un grand jour. Aujourd'hui, vous allez rejoindre l'ordre le plus prestigieux qui soit au sein de votre clan. L'ordre des Dragonniers ! »*



# Introduction

Bienvenue dans le jeu de rôle « How To Train Your Dragon », que l'on appellera plus loin HTTYD. Ce jeu de rôle est un jeu amateur, qui n'est pas destiné à l'édition ou au commerce. Il est réservé à l'usage privé. Les illustrations, les noms et les logos employés dans ces pages demeurent la propriété de leurs auteurs respectifs et ne doivent en aucun cas sortir du cadre familial privé.

## Le monde en quelques lignes

How To Train Your Dragon est une licence célèbre dans le monde entier. Elle a été créée par Cressida Cowell et publiée par Hoober Children's Books en Grande-Bretagne et par Little, Brown and Company aux Etats-Unis. Mais elle a été rendue populaire de par le monde grâce aux films d'animation de Dreamworks.

L'action se situe dans un univers de fantasy assez proche du nôtre, aux alentours du moyen âge, dans une région proche de celle des vikings. Les habitants de ces terres s'appellent d'ailleurs eux-mêmes les vikings. Le petit village de Berk, situé sur l'île du même nom, est en guerre contre les dragons, issus de différentes espèces. Ces derniers leur volent du bétail et incendient leurs maisons. Cette guerre ne semble pas devoir connaître de

vainqueur jusqu'à ce qu'un petit bonhomme, un avorton du nom de Harold, s'en mêle. Harold est un viking chétif et, bien qu'il soit le fils du chef Stoïk, son avenir semble bien sombre. Loin des considérations de son peuple, il aspire à un monde de paix et d'équité. Alors qu'il essaie pour la première fois une arme destinée à capturer un dragon, il blesse l'un des plus dangereux représentants de cette espèce, un « furie nocturne », qui va s'écraser dans la forêt. Lorsqu'il retrouve l'animal, blessé et entravé, il ne peut se résoudre à le tuer et le libère de ses liens. Mais le dragon a perdu une partie de son gouvernail de queue et ne peut plus voler seul. Harold, ingénieux, construit alors une prothèse qu'il doit diriger depuis le dos de l'animal. Il réussit à gagner la confiance de celui qu'il appelle désormais « Krok mou » et va initier de ce fait un rapprochement inédit et inattendu entre les vikings et les dragons.

Cette amitié va permettre à Harold de mieux comprendre les dragons et de réaliser que s'ils attaquaient le village, ce n'était pas de leur plein gré, mais contraints par un terrible dragon titanesque et insatiable. Après avoir rapidement formé d'autres dragons et dragonniers, Harold vole au secours des fiers guerriers de Berk aux prises avec la reine des dragons et réussit à la tuer lors d'un duel épique qui lui a coûté une jambe.

Depuis ce jour, il n'est plus un seul viking sur Berk qui rêve d'étriper un dragon. Les hommes et les bêtes vivent en parfaite harmonie, même si les dangers et les menaces continuent de pimenter leur existence. Des chasseurs de dragons sans scrupule sillonnent les mers pour capturer, revendre ou dépecer ceux qu'ils considèrent toujours comme des monstres. Certains dragons, rendus fous par la solitude ou par des années de violence acharnée, demeurent de potentiels adversaires. Sans compter la férocité de clans rivaux qui ne peuvent accepter la paix fragile entre les hommes et les dragons.

Au cours des trois films parus à ce jour, ainsi que dans la série télévisée, Harold et ses dragonniers ont vaincu de nombreux ennemis mais ont fini par réaliser que les hommes et les dragons ne pouvaient vivre en paix totale tant qu'il resterait chez les hommes une once d'égoïsme et de cupidité. Stoïk est tué par un Krokmu possédé, faisant de Harold le nouveau chef de Berk. Sous sa gouverne, et pour échapper à un redoutable chasseur de dragons, les vikings de Berk et leurs amis à écailles décident de se mettre en quête du monde d'origine des dragons, le Monde Caché : un réseau de grottes dont tous les dragons du monde seraient originaires. Ils finissent par le trouver et les deux espèces décident de vivre séparés, pour leur bien commun. Ainsi se termine (momentanément) l'histoire des dragons sur ce monde.

## **A propos des dragons**

Il existe une quantité hallucinante de dragons différents, regroupés en classes et en espèces. Le Livre des Dragons regroupe toutes les informations connues sur ces créatures, et s'est considérablement enrichi depuis que les hommes de Berk et les dragons vivent en paix. Les dragons varient en taille, du petit dragon guère plus impressionnant qu'un chat au titanesque dragon capable de décapiter une montagne d'un coup de queue. Ils varient en couleurs, en modes de vie, en régimes alimentaires, en souffles, en capacités martiales, en comportements... On a coutume de dire sur Berk qu'il y a un dragon pour chaque dragonnier et un dragonnier pour chaque dragon. Autrement dit, en-dehors des généralités facilement observables, il n'y a aucune règle générale en ce qui concerne les dragons. Un paisible gronk (un dragon de la taille d'un bœuf doté de petites ailes énergiques, recouvert d'un cuir épineux, doté d'un boulet de queue solide comme la roche et capable d'ingurgiter à peu près n'importe quoi pour le fondre dans la fournaise de ses estomacs) peut tout aussi bien se transformer en véritable machine de guerre si son dragonnier est menacé.

Les dragons les plus communs ont un corps de la taille approximative d'un cheval, sont dotés d'ailes d'une

envergure de six à huit mètres et d'une queue proportionnée. Certains crachent du feu, d'autres du plasma, d'autres de l'électricité. D'autres, encore, émettent des gaz inflammables ou crachent de la lave en fusion. Certains sont capables de créer et de projeter à vive allure des épines qui se régénèrent rapidement. Il existe même des dragons dont les écailles sont faites de métal ou sécrètent un gel qu'ils peuvent enflammer à volonté. La diversité de l'espèce tient plus de la magie que de la science à ce stade, et tout est donc permis à votre imagination.

Les dragons sont issus du Monde Caché, un royaume souterrain duquel ils se seraient échappés par accident, probablement à la suite d'un glissement de terrain ou d'un tremblement de terre. Il est possible que de nombreuses espèces encore inconnues n'aient jamais quitté les cavernes de cet univers. Mais celles qui en sont sorties se sont rapidement adaptées à leur nouvel environnement. Des créatures ailées, assoiffées de liberté et d'espaces dégagés ne pouvaient que tirer profit d'un tel changement de paradigme. La présence des dragons dans le monde des hommes – celui de la surface – est ancienne et étayée par de nombreuses légendes issues de toutes les latitudes. On évoque la présence de dragons en Chine, en Amérique du Sud, en Europe et, bien entendu, en Scandinavie. La fuite du Monde Caché

est si ancienne que de nouvelles espèces ont eu le temps de voir le jour exclusivement à la surface et n'ont aucun souvenir des grottes ancestrales.

Dans le monde de « HTTYD », les dragons font partie du quotidien des habitants de Berk, forcément, mais tout le monde sait qu'ils existent, même si tout le monde ne peut pas se targuer d'en avoir vu un de près ou de loin. Il y a des marchés, dans les îles du nord, où l'on s'arrache à prix d'or des écailles de dragon pour se confectionner des potions, des ossements de dragon pour des armes ou des outils, du gel de dragon pour allumer le feu en hiver... Un marché du produits dérivés de dragon est tout ce qu'il fallait pour alimenter la chasse et la traque. Il faut à ce stade rappeler que tous les vikings ne partagent pas la vision des « Berkiens » à propos des dragons. Pour beaucoup de gens, les dragons demeurent des nuisibles dont on se passerait bien. Il en va de même pour toutes les espèces insoumises aux diktats des hommes et qui contestent de ce fait leur suprématie sur Terre.

### **Par rapport à l'univers officiel**

Ce jeu va prendre quelques libertés par rapport à la trame officielle des films d'animation. Pour faire simple et pour parler à ceux qui ont vu les films, l'action se situe entre le premier et le deuxième film. Stoïk la Brute est donc toujours le chef de Berk, et Harold, son fils, le chef des

dragonniers. Comme dans la série télévisée, les dragonniers vivent sur la Rive des Dragons, une île isolée dont ils se servent comme camp de base pour leurs différentes expéditions.

Mais à la différence de l'univers officiel, le modèle des dragonniers s'est répandu. D'autres villages ont adopté le style de vie des Berkiens et ont pactisé avec les dragons, créant de nouveaux groupes de dragonniers. Cependant, ils ne sont pas encore assez nombreux pour gérer les différentes difficultés inhérentes à ce mode de vie et cela reste un défi au quotidien de défendre les dragons de la cupidité des hommes. Le Monde Caché n'a pas encore été retrouvé et est considéré comme un mythe par beaucoup de connaisseurs des dragons (ou prétendus connaisseurs).

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des personnages issus de l'une des ces communautés de vikings assez proches de Berk pour entretenir des liens mais assez éloignée pour ne pas dépendre de leurs dragonniers. Cela permet aux personnages d'occuper le premier plan et aux personnages connus de l'univers officiel de vivre leur vie loin des péripéties propres à votre vision du monde.

### **Par rapport au jeu de rôle**

Le jeu de rôle est un jeu de société narratif. Pour y jouer, réunissez quelques personnes autour d'une table. L'une d'elles, probablement vous qui lisez ces lignes, sera le « meneur de jeu », le « narrateur ». En tant que tel, elle aura pour mission de connaître et de faire appliquer les règles du jeu, mais plus important encore, de faire vivre une histoire passionnante aux autres personnes, les « joueurs ». Nous vous indiquerons comment procéder.

Un jeu de rôle est un jeu et compte donc quelques règles. Des règles pour créer des personnages et pour leur faire vivre des aventures trépidantes. Mais c'est surtout une expérience de narration partagée où il ne faut jamais fermer la porte aux idées des uns et des autres. Si le meneur de jeu a le dernier mot (parce qu'il a prévu un scénario auquel il faut essayer de coller), il a le devoir d'accepter toute idée qui ferait de la partie en cours une meilleure expérience partagée.

Le jeu de rôle n'a pas besoin de support physique (en dehors d'un livre où retrouver les règles et les éléments du jeu, ainsi que de quelques dés, papiers, crayons et gommes). Tout se déroule dans l'imagination des joueurs. On peut par moment s'aider d'un plan et de petits objets pour décrire les scènes qui en auraient besoin, mais vous ne trouverez dans ces lignes aucune référence à un plateau de jeu ou à des pions.

## Petit lexique à l'usage des débutants

Le jeu de rôle emploie habituellement un vocabulaire précis qu'il est parfois difficile de comprendre sans avoir été initié.

**Campagne** : une campagne est une succession de scénarios impliquant le plus souvent les mêmes personnages et les mêmes joueurs et reliés entre eux par une même trame narrative.

**D ou D6** : ce jeu emploie des dés à six faces que l'on note par la simple lettre "D" ou par "D6".

**Joueur** : un joueur est un participant à une séance de jeu de rôle, incarnant un personnage dans le monde du jeu.

**Meneur de jeu** : le meneur de jeu est l'arbitre et le narrateur d'une partie de jeu de rôle. Il est le garant des règles et l'animateur, le metteur en scène de la partie.

**Personnage** : un personnage est un être fictif évoluant dans le monde du jeu, joué par un joueur.

**Scénario** : le scénario est l'histoire imaginée par le meneur de jeu qu'il propose aux joueurs et qui est vécue par les personnages de ces derniers. Un scénario n'est pas un script auquel il faut rester fidèle. Ce sont surtout des

grandes lignes qui s'adapteront aux actions des joueurs, à leurs succès et à leurs échecs.

**Test** : un test est, durant la partie, le moment où on lance les dés pour déterminer si une action, entreprise par le personnage d'un joueur, est couronnée de succès ou se solde par un échec.



## Un jeu de rôle en binôme

Dans HTTYD, le jeu de rôle, il sera nécessaire de jouer en binôme. En effet, un dragonnier est lié à son dragon par quelque-chose de très spécial, qui va au-delà de l'amitié ou du partenariat. C'est une sorte de symbiose qui transforme le couple dragon - dragonnier en une entité nouvelle. Dans un jeu de rôle classique, le héros créé par le joueur peut se voir adjoindre des "familiers", des montures, des alliés occasionnels. Mais même si les règles parlent d'un lien d'une certaine qualité, cela n'a

probablement rien avoir avec ce qui relie un dragon à son dragonnier.

La façon la plus simple de procéder est de permettre à un même joueur de jouer les deux personnages : le dragonnier et son dragon. Dans cette configuration, le dragon et le dragonnier pourront réaliser certaines actions seuls, certaines actions en commun et s'entraider à certaines occasions. Il est possible que les deux soient séparés. Le dragon peut ne pas avoir accès, en raison de sa taille par exemple, à certaines zones. De même, le dragon peut très bien voler seul et vaquer à ses occupations de dragon de temps à autre. Mais l'essentiel est que les deux parties du binôme soient réunies pour faire front face à l'adversité.

### **A propos des règles**

HTTYD est un jeu de rôle destiné à un public large, en ce compris des enfants ou de jeunes ados. Les règles seront donc relativement simples. Elles n'utilisent que des dés à six faces, qu'il est facile de se procurer dans le commerce ou dans vos vieilles boîtes de jeux de société. Les règles, dans un jeu de rôle, permettent plusieurs choses. Leur but initial est de fixer des limites à ce que certains joueurs, trop ambitieux, peuvent imaginer. Incarner un héros ne permet pas de tout faire. Le plus grand des héros sera le plus souvent soumis aux lois de la physique, de la nature.

Les règles permettent aussi de donner un certain rythme à la partie, afin de ne pas laisser un joueur s'accaparer le temps de parole en décrivant ce que fait son personnage sans s'arrêter et sans se soucier de ce que font les autres. Les règles, enfin, visent à introduire une certaine cohérence dans les agissements des personnages.

Mais les règles, dans un jeu de rôle, ne doivent pas brider l'imagination ou empêcher l'histoire d'aller dans un sens qui la rendra plus belle, plus immersive, plus héroïque. C'est au meneur de jeu de s'assurer que le respect des règles, qui demeure la norme, n'entrave pas inutilement le plaisir des joueurs.

Dans HTTYD, les personnages, dragonniers comme dragons, seront définis par une série de valeurs chiffrées ou contextuelles. On appellera ces valeurs chiffrées Attributs et Talents. Les Attributs seront des valeurs générales, décrivant le potentiel d'un individu dans un domaine assez large comme les performances physiques, les sens ou la mémoire. Les Talents sont des connaissances plus spécifiques, comme l'artisanat, le métier des armes ou la connaissance des plantes.

Les dés, et donc le hasard qu'ils induisent, donnent du piment au jeu. Ils rendent les actions entreprises incertaines, mais de manière pondérée. Une action peut toujours échouer, même si un personnage très doué aura

plus de chances de réussir qu'un personnage peu doué. C'est le meneur de jeu, et seulement lui, qui peut demander aux joueurs de lancer les dés, autrement dit d'effectuer un "test". Le test fait appel aux Attributs et aux Talents de l'un ou l'autre des protagonistes (ou des deux). On ne se sert du test que dans certains cas.

Il faut que l'action :

- Présente un intérêt
- Puisse réussir ou échouer

Une action présente un intérêt si elle va dans le sens de la narration et présente un défi intéressant pour le développement de l'histoire. Elle n'en présente aucun si elle ne s'inscrit pas dans la trame narrative ou si elle n'a aucune incidence sur l'histoire. Un personnage peut fouiller sa chambre à la recherche de sa gourde sans pour autant que cela demande un test pour savoir s'il la retrouve. Mais si le personnage fouille une caverne à la recherche d'une clé qui peut ouvrir le coffre au trésor, là, cela peut être intéressant de savoir s'il réussit ou pas.

Il faut ensuite que l'action puisse réussir ou échouer. Si elle est supposée réussie d'office ou échouée d'office, cela ne présente aucun intérêt. On ne va pas lancer les dés pour savoir si le joueur peut boire la mer entière ou soulever une montagne à mains nues, lacer ses

chaussures ou avaler une pomme de terre un peu chaude.

Nous y reviendrons, mais le système tient en quelques lignes. Les Attributs d'un personnage représentent le nombre de dés à six faces (D6) qu'il devra lancer lors d'un test. Le Talent indiquera combien de faces du dé représenteront des succès. Un personnage qui possède un Attribut à 3 lancera 3D6 pour une action dépendant de cet Attribut. Si son Talent est de 4, les résultats inférieurs ou égaux à 4 seront des succès.

*Exemple : un personnage doté d'un Attribut de 3 lance 3D6. Son Talent est de 4. Les dés donnent 2, 5 et 6. Seul le 2 est inférieur ou égal à 4. Il compte donc UN succès.*

Plus un personnage compte de succès lors d'un test, meilleure est la qualité de sa réussite. Un seul succès suffit pour réussir l'action entreprise, mais ne signifie pas que tout se passe comme prévu. Si l'action ne compte qu'un seul succès, l'action est réussie au minimum, entraînant peut-être une conséquence inattendue, fâcheuse. Mais nous reviendrons sur ces concepts plus tard.



# Création des personnages

Un joueur va créer deux personnages pour ce jeu. Un dragonnier et son dragon. Rassurez-vous, cela ira assez vite. Même si certains choix prendront sans doute du temps. Si les joueurs ne sont pas familiarisés avec l'univers de How To Train Your Dragon, mieux vaut leur en dresser un topo plus ou moins détaillé.



## Créer un dragonnier

Un dragonnier est le plus souvent un viking qui a tissé un lien privilégié avec un dragon et qui a démontré assez

d'aisance à dos de dragon pour rejoindre l'ordre des dragonniers de son village. Son rôle sera de défendre le village contre les pirates, de défendre les dragons libres contre les chasseurs et d'explorer la région en quête de mystères à résoudre. A moins que vous n'optiez pour un groupe de dragonniers renégats, être un dragonnier implique que vous soyez doté d'un certain sens moral. Vous adhérez à l'esprit berkien et vous aimez sincèrement les dragons. Vous êtes prêt à prendre des risques pour défendre votre communauté.

Essayez d'imaginer votre dragonnier. A quoi ressemble-t-il ? Est-il grand et fort, petit et rapide, érudit et nerveux ? Quelle est la couleur de ses cheveux ? Quelle est la couleur de ses yeux ? A-t-il les cheveux longs, une barbe, des sourcils broussailleux ? Enfin, donnez-lui un nom qui lui corresponde et qui sonne "viking" comme Olaf, Thor, Harold, Sven, Varna, Astrid, Frida ou Gustave.

*Exemple : un joueur imagine une dragonnière de petite taille, un peu boulotte mais très énergique et prête à foncer partout où on aura besoin d'elle. Il décide qu'elle aura des cheveux bruns, des yeux verts et qu'elle s'appellera Freya.*

Une fois que vous avez formé l'image de votre dragonnier dans votre tête, nous allons essayer de lui faire prendre

corps dans le monde du jeu. Pour cela, on va le doter de quatre Attributs : **Puissance**, **Précision**, **Mémoire** et **Social**.

La **Puissance** représente la force physique, les muscles d'un individu. Plus ce score est élevé, plus le dragonnier sera fort, endurant, capable de soulever de lourdes charges ou de gagner au bras-de-fer.

La **Précision** indique si votre dragonnier est doué pour des travaux qui demandent du doigté, comme l'artisanat, le crochetage de serrures, ou s'il a les sens affûtés : a-t-il une bonne vue ? Un odorat puissant ? Une ouïe fine ?

La **Mémoire** indique la somme de connaissances que votre personnage peut accumuler. Un score élevé indique que votre dragonnier apprend et retient facilement tout un tas de choses qui peuvent lui être utiles en cours d'aventure.

Le **Social**, enfin, est la capacité de votre dragonnier à se faire entendre, aimer et respecter de ses interlocuteurs. A-t-il beaucoup d'amis ? Le suit-on facilement en cas de danger ? Obtient-il toujours un bon prix lorsqu'il négocie avec un marchand ?

Chaque Attribut est évalué sur une échelle de 1 (très faible) à 5 (très doué). Au début du jeu, un dragonnier dispose de 10 points à répartir dans ses Attributs, sachant

qu'aucun Attribut ne peut dépasser 5 et qu'aucun Attribut ne peut rester à 0.

*Exemple : le joueur de Freya, en accord avec l'idée qu'il se fait de son personnage, décide de répartir ses 10 points de la manière suivante. Puissance 4, Précision 2, Mémoire 3, Social 1. Freya est une femme forte, intelligente, mais elle ne sait pas faire grand-chose de ses dix doigts et n'a pas beaucoup d'amis.*

Les Talents sont plus spécifiques que les Attributs. Ils concernent des actions plus pointues. Ils seront toujours utilisés en complément d'un Attribut. Leur échelle est également comprise entre 1 et 5.

Les Talents sont au nombre de dix : **Artisanat**, **Athlétisme**, **Baratin**, **Combat**, **Dragonologie**, **Furtivité**, **Perception**, **Représentation**, **Sciences**, **Traditions**.

L'**Artisanat** (Précision) regroupe toutes les pratiques liées à la confection ou à la réparation de produits finis comme des armes, des outils, des meubles, des habitations ou des mécanismes pas trop complexes. Un forgeron qui forge une épée, un tanneur qui tanne le cuir, un bûcheron qui abat un arbre ou un fermier qui sème ses graines font appel à ce Talent.

L'**Athlétisme** (Puissance) regroupe l'ensemble des mouvements corporels qui requièrent un minimum d'attention et d'entraînement comme le saut, la natation, les acrobaties, la course à pied... Un alpiniste qui escalade une montagne, un nageur qui traverse une rivière, un fuyard qui tente de semer ses poursuivants, tous font appel à ce Talent.

Le **Baratin** (Social) regroupe l'ensemble des techniques de négociation, de discussion qui visent à convaincre, à rallier à sa cause ou à faire passer un mensonge pour la réalité. Le marchand qui vante à tort la qualité de ses produits, la mère qui promet un funeste destin à sa fille qui refuse de manger, le chef de clan qui mobilise ses guerriers en leur promettant gloire et honneur, tous font appel à ce talent.

Le **Combat** (Puissance) regroupe l'ensemble des techniques visant à faire mal à un adversaire en se servant d'armes tranchantes, contondantes, perforantes ou même à mains nues (ou à l'aide de griffes et de crocs). Le guerrier qui frappe de sa lourde hache son ennemi enragé, le chasseur qui vise le daim à travers les taillis ou le dragon qui mord le bras de quiconque menace son maître utilisent tous ce Talent.

La **Dragonologie** (Mémoire) représente l'ensemble des connaissances relatives aux dragons, en ce compris la

meilleure façon de les traiter ou de les monter. C'est un Talent fourre-tout qui touche à tout ce qui concerne les dragons. Seuls les dragonniers disposent de ce Talent. Le dragonnier qui tente une manoeuvre délicate à dos de dragon, celui qui essaie d'identifier une espèce inconnue ou qui essaie de comprendre le comportement étrange de son dragon font tous appel à ce Talent.

La **Furtivité** (Précision) regroupe l'ensemble des techniques visant à passer inaperçu, à l'arrêt ou en mouvement, ou à camoufler quelque-chose au regard d'autrui. Le chasseur tapis dans les fourrés qui essaie de surprendre le sanglier, le voleur caché dans l'ombre qui se faufile à l'abri des regards ou l'assassin, perdu dans la foule, qui prend sa proie en filature font appel à ce Talent.

La **Perception** (Précision) regroupe l'ensemble des sens d'un individu, à savoir l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût et le toucher, mais aussi son intuition, sorte de sixième sens. L'enquêteur qui cherche des indices sur une scène de crime, le pisteur qui cherche des traces de passage dans la forêt, la sentinelle qui surveille l'horizon en quête d'une voile ennemie, tous font appel à ce Talent.

La **Représentation** (Social) regroupe toutes les activités artistiques comme le chant, la danse, le dessin, la sculpture sur bois, la poterie, pour peu qu'elles tiennent réellement de l'art et non de la production de masse. La

chanteuse qui cherche à capter l'attention de son public, le dessinateur qui cherche à représenter le plus fidèlement possible un nouveau dragon ou le poète qui cherche à émuouvoir sa promise, tous font appel à ce Talent.

Les **Sciences** (Mémoire) regroupent l'ensemble des savoirs scientifiques de l'époque, les connaissances académiques vérifiées ou expérimentales. Quels minerais sont nécessaires à la confection du meilleur acier pour fabriquer une arme ? Quelles herbes entrent dans la confection d'un baume revigorant ? A quelle température le fer entre-t-il en fusion ? On répond à toutes ces questions en utilisant ce Talent.

Les **Traditions** (Mémoire) regroupent l'ensemble des savoirs liés à la culture viking. Il peut s'agir de l'histoire du clan, de la liste de ses chefs successifs, de la date des grandes fêtes et de leurs origines ou encore de la meilleure façon de s'habiller pour un événement rituel. Le chef qui essaie d'organiser une réunion importante, le scalde qui raconte les sagas de son peuple aux plus jeunes ou le vieux sage qui cherche à interpréter les signes que lui envoie le destin recourent tous à ce Talent.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit 10 points à répartir dans ses Talents. A la différence des Attributs, chaque personnage nouvellement créé démarre avec 1 point dans chaque Talent. C'est le fruit du formidable système éducatif viking. Aucun Talent ne peut également dépasser 5, mais ils sont tous limités par la valeur de l'Attribut lié pour chaque personnage. Cet Attribut lié est l'Attribut le plus souvent employé avec le Talent en question, mais nous verrons plus tard qu'il est possible d'utiliser le Talent avec différents Attributs. Pour vous simplifier la lecture, voici le tableau qui récapitule les 10 Talents et leurs Attributs liés.

Talent	Attribut lié
Artisanat	Précision
Athlétisme	Puissance
Baratin	Social
Combat	Puissance
Dragonologie	Mémoire
Furtivité	Précision
Perception	Précision
Représentation	Social

Sciences	Mémoire
Traditions	Mémoire

*Exemple : Freya, notre petite viking, doit répartir 10 points dans ses Attributs, sachant qu'elle ne peut dépasser la valeur de ses Attributs liés. Elle possède Puissance à 4, Précision à 2, Mémoire à 3 et Social à 1. Elle ne peut donc investir aucun point en Baratin et en Représentation (1). Elle décide de verser le maximum là où elle le peut. Elle place donc 3 points en Athlétisme (4) et en Combat (4). Il lui en reste 4. Elle place alors 2 points en Dragonologie (3) et en Sciences (3). Elle a épuisé ses 10 points. Son profil de Talents est donc le suivant : Artisanat 1, Athlétisme 4, Baratin 1, Combat 4, Dragonologie 3, Furtivité 1, Perception 1, Représentation 1, Sciences 3 et Traditions 1.*

Le joueur peut à présent choisir un Atout pour son personnage. Un Atout est une qualité, un pouvoir, un avantage peu commun duquel le dragonnier peut se targuer. A priori, seuls les dragonniers ont des Atouts. Ce sont après tout des gens exceptionnels, appelés à réaliser de grandes choses.

Chaque joueur peut choisir un (et un seul) Atout pour son personnage dans la liste ci-dessous. Il peut aussi en

proposer un au meneur de jeu qui ne figure pas sur la liste, à condition que ce dernier l'accepte.

**Beauté** : cet atout fait du personnage un canon de beauté au sein de la société viking. Tout le monde le trouve beau, charmant, séduisant... Cela a pour effet d'influer sur les négociations menées en compagnie ou à l'encontre de ce personnage. Si le résultat d'une négociation ne lui convient pas, il peut faire relancer les dés une fois par séance de jeu. Les ennemis peuvent également hésiter à lui faire du mal. Si la situation se présente, ils s'en prendront à quelqu'un d'autre avant d'éventuellement revenir à lui.

**Berserker** : le personnage est touché par la grâce divine lorsqu'il combat. Il ne ressent pas les effets des blessures. Lorsqu'il est blessé, il ne souffre pas du malus habituel. Il ne perd donc pas de dé tant que le combat se poursuit. Les effets se font cependant ressentir normalement dès la fin des hostilités.

**Fine lame** : le personnage est né pour ainsi dire avec une épée entre les mains. C'est un combattant hors-pair et s'il a une arme à la main, il est difficile de l'arrêter. Une fois par séance de jeu, le joueur peut décider de relancer les dés sur un de ses jets d'attaque qui ne lui conviendrait pas.

**Fin gourmet** : le personnage a le palais fin et de bonnes connaissances de la gastronomie viking. Il a toujours sur lui de quoi concocter de bons petits plats et ceux-ci ont pour réputation de détendre l'atmosphère en cas de tension. Au personnage de jouer de cet Atout lorsqu'il pense que cela peut jouer en sa faveur.

**Jeune** : le personnage est plus jeune que le plus jeune des dragonniers de son clan. Il n'est (presque) plus un enfant, mais conserve des traits juvéniles, une petite voix fluette et un gabarit ridicule. On risque fort de le prendre en pitié lorsqu'il s'agira de désigner les adversaires, et cela peut être un avantage non négligeable.

**Origine peu commune** : le personnage est issu d'une ethnie lointaine ou possède un passé qui aura de lourdes répercussions sur son avenir. Cette origine peut être considérée par le joueur et son personnage comme un fardeau, mais elle doit jouer son rôle d'Atout et lui rapportera donc surtout des bénéfices. Peut-être est-il le fils du chef, l'héritier d'un royaume lointain, peut-être est-il issu d'un peuple étranger et dispose-t-il d'une langue qui lui est propre et de mystérieuses coutumes.

**Part-en-ville** : le personnage a fait partie de la célèbre tribu des part-en-ville, des vikings déjantés qui passent pour fous auprès de la majorité de leurs contemporains. Être un part-en-ville implique de jouer un personnage

téméraire, prêt à prendre tous les risques avec panache mais sans précaution. L'avantage est que personne ne sait à quoi s'attendre avec un tel personnage. Le part-en-ville aura toujours l'initiative lors des combats.

**Premier en selle** : le personnage est prompt à réagir lorsqu'il s'agit de voler. Lui et son dragon partagent l'amour du vol en duo et il sera toujours le premier en selle pour décoller. De plus, son dragon sera toujours le premier à ses côtés pour un départ précipité.

**Protecteur** : le personnage prend toujours soin de ses amis au combat et préfère prendre un mauvais coup plutôt que de les voir souffrir. S'il agit après ses alliés, il peut leur octroyer des dés supplémentaires sur leur jet d'attaque après qu'ils les aient lancés. Ces dés offerts sont bien entendu retranchés des dés qu'il aurait pu lancer à son tour. Il ne peut en donner plus qu'il n'en a mais peut donner jusqu'à son dernier dé (il passera alors son tour).

**Riche** : le personnage a accumulé une petite fortune avant de devenir dragonnier. Décidez avec le meneur de jeu de la nature de ce pécule. Peut-être le personnage a-t-il découvert un trésor, hérité d'un parent fortuné, gagné le premier prix d'un prestigieux concours... Inutile d'estimer la valeur réelle de ce trésor, il y en a assez pour couvrir les dépenses du personnage pour le restant de ses jours, s'il se montre raisonnable.

**Robuste** : le personnage est endurant à la douleur et sait encaisser les coups. Il possède 10 points de vie de plus à sa création.

**Vétéran** : le personnage est un vieux briscard qui a déjà tout vu, tout entendu. Son expérience lui permet de relancer les dés une fois par séance sur un test de son choix, à l'exception de ceux faisant appel à l'Attribut Puissance. Il n'a plus vingt ans, hélas.

*Exemple : le joueur de Freya, la petite viking, opte pour l'Atout "Part-en-vrille". Elle aura toujours l'initiative lors des combats, mais surtout, cela correspond à l'image un peu asociale qu'il a de son personnage.*

Il ne reste que deux valeurs à calculer pour que le dragonnier soit fin prêt. Les points de vie (PV) et les points de lien (PL).

Les **PV** sont une jauge qui indique l'état de santé du personnage. Lorsqu'elle est remplie, cette jauge indique un personnage en bonne santé. Lorsqu'elle se vide, c'est que l'état de santé du personnage se dégrade et lorsqu'elle est totalement vide, cela indique que le personnage est inconscient. Lorsque la jauge est à moitié vide, on considère que le personnage est blessé et il doit alors réduire le nombre de dés qu'il lance pour chaque test de 1. Le total de points de vie d'un personnage à sa

création est de  $10 + \text{Puissance} + 1D6$ . A moins que le meneur de jeu n'en décide autrement, la jauge de PV se recharge toujours en début de séance.

Les **PL** sont une jauge dans laquelle le dragonnier peut puiser pour faire intervenir son dragon dans des moments-clés. A la création, cette jauge n'est qu'à 1, mais elle montera avec l'expérience, en renforçant le lien que le dragonnier a avec son dragon. Elle se recharge toujours en début de séance.

*Exemple : Freya lance 1D6 et l'ajoute à la somme de sa Puissance (4) et de 10. Le dé donne 5. Elle aura donc  $(10+4+5)$  19 PV. Elle a également 1 PL.*



### Créer un dragon

De la même manière que vous avez créé un dragonnier, vous allez maintenant créer son dragon. La première chose qu'il convient de faire est de tirer aux dés l'espèce

à laquelle il appartient. Le choix est crucial, car s'il existe de sensibles différences entre les différentes espèces, les individus au sein d'une même espèce sont relativement similaires et possèdent moins d'options de différenciation que les dragonniers humains. Mais pourquoi tirer aux dés et non choisir son dragon ? Tout simplement parce que le choix est bilatéral. Le dragonnier choisit son dragon de la même manière que le dragon choisit son dragonnier. Pour simuler ce fait, on laisse parler les dés. Certains dragons semblent plus intéressants que d'autres, mais tout le monde ne peut pas posséder un furie nocturne...

Il existe tout d'abord dix classes de dragons, les Brûleurs, les Frayeurs Extrêmes, les Gels, les Lames, les Mystères, les Ondes, les Ouragans, les Roches, les Traqueurs et une dixième classe à laquelle se rattachent seulement de rares dragons, les "Inconnus".

Au sein des **Brûleurs**, on retrouve les dragons chez qui le feu ou la capacité inflammable sont un trait prépondérant.

Au sein des **Frayeurs Extrêmes**, on trouve des dragons à l'aspect particulièrement bizarre ou repoussant.

Les **Gels** utilisent plutôt le froid pour se défendre et vivent le plus souvent dans les territoires gelés du grand nord.

Les **Lames** se servent de leur corps comme d'une arme ou sont capables de produire différentes protubérances détachables qu'ils utilisent comme projectiles.

Les **Mystères** disposent de capacités spéciales parfois étonnantes, et souvent en grand nombre.

Les **Ondes** sont principalement des animaux marins, qui font des mers et des océans leur terrain de chasse de prédilection.

Les **Ouragans** sont capables de déchaîner des pouvoirs ayant trait aux conditions climatiques, comme des éclairs ou des tornades.

Les **Roches** sont des dragons proches du milieu minéral, capables d'avaler des rochers pour se nourrir ou de vivre dans des volcans en éruption.

Les **Traqueurs** sont généralement des dragons racés, fins et développant des capacités de chasseurs.

Les **Inconnus**, comme leur nom l'indique, sont peu étudiés car extrêmement rares et assez différents des autres classes pour ne pas s'y trouver intégrés.

Une fois la classe choisie, il vous faut trouver l'espèce qui vous convient le mieux.



<b>Classe</b>	<b>Espèce</b>
<b>Brûleurs</b>	Cauchemar monstrueux
	Fouettedard
	Rôtisseur
<b>Frayeurs extrêmes</b>	Hideux braguettaure
	Rapidopiège
	Triplatak
<b>Gels</b>	Rage des neiges
<b>Lames</b>	Razolame
	Tronçonnator
	Vipère
<b>Mystères</b>	Aile de la mort
	Aile blindé
	Chant funeste
<b>Ondes</b>	Ebouillantueur
	Mille-tonnerres
	Spectrosable

<b>Ouragans</b>	Agrippemort
	Ecrevasse
	Furie nocturne
<b>Roches</b>	Gronk
	Murmure mortel
	Rikaneur
<b>Traqueurs</b>	Cornebrute
	Griffe tonnerre
	Grognevent

Les dragons cités ci-dessus ne sont que quelques exemples d'une richissime diversité. D'autres dragons seront également présentés dans le bestiaire. Voici le tableau alphabétique des dragons jouables. Lancez les dés pour déterminer l'espèce de votre dragon. La description de chaque dragon suit.

<b>5D6</b>	<b>Espèce de dragon</b>
<b>5</b>	Agrippemort
<b>6</b>	Aile blindé

<b>7</b>	Aile de la mort
<b>8</b>	Cauchemar monstrueux
<b>9</b>	Chant funeste
<b>10</b>	Cornebrute
<b>11</b>	Ebouillantueur
<b>12</b>	Ecrevasse
<b>13</b>	Fouettedard
<b>14</b>	Furie éclair / furie nocturne
<b>15</b>	Griffe tonnerre
<b>16</b>	Grognevent
<b>17</b>	Gronk
<b>18</b>	Hideux braguettaure
<b>19</b>	Mille-tonnerre
<b>20</b>	Murmure mortel
<b>21</b>	Rage des neiges
<b>22</b>	Rapidopiège
<b>23</b>	Razolame

<b>24</b>	Rikaneur
<b>25</b>	Rôtisseur
<b>26</b>	Spectrosable
<b>27</b>	Triplatak
<b>28</b>	Tronçonnator
<b>29</b>	Vipère
<b>30</b>	Au choix

## L'agrippemort (ouragan)



Ce dragon particulièrement vicieux est un tueur-né doublé d'un cannibale. C'est un foudroyeur de couleur rouge et noire, doté d'une sorte de queue de scorpion et capable de cracher à la fois de la foudre et de l'acide. Le dard de sa queue injecte à sa proie un venin incapacitant. On ne lui prête pas une grande intelligence, mais sa voracité est sans borne. Il vit en bandes de trois à douze individus, généralement issus d'une même famille. Dans la nature, il préfère les grottes tempérées dans les déserts chauds. Il mesure près de huit mètres de long pour une envergure de près de dix mètres. Il pèse un peu moins d'une tonne.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	1	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 5, Furtivité 2, Perception 2

**PV 45 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Dard (1D6+poison), Acide (3D6/2D6/1D6, portée 3 mètres), Foudre (2D6, portée 8 mètres). Le poison du dard nécessite un test en Puissance pure. En cas de succès, rien ne se passe. En cas d'échec, la victime perd 1D de Puissance par tour. Lorsqu'elle arrive à 0D, elle est paralysée tout en restant consciente pour une durée d'une heure. Elle récupère sa Puissance initiale au bout d'une heure. Les attaques à base d'acide provoquent des dégâts dégressifs (1D de moins à chaque tour).

## L'aile blindé (mystère)



Ce grand dragon mesure plus de vingt mètres de long pour une envergure d'un peu moins de quinze. Sa particularité est d'émettre des ondes magnétiques capables d'attirer le métal à plusieurs mètres à la ronde, ce afin de se constituer un caparaçon naturel. Les pattes, la tête et les ailes n'émettent pas d'ondes. Cette attitude défensive témoigne d'un caractère plutôt placide qui ne doit pas faire oublier que la bête est capable de cracher une solution d'acétylène inflammable très instable. Il vit dans les grottes de rares îles au nord. La difficulté le

concernant pour un dragonnier, c'est qu'il est impossible de le monter en armure (du moins, pas de manière conventionnelle) ou même équipé d'armes en métal. Il pèse plus de deux tonnes et son vol n'est pas très gracieux.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	1	2

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2, Perception 2

**PV 50 Armure** 2D6 (métaux divers) **Souffles** 6

**Attaques :** Morsure (2D6), Acétylène (3D6, portée 6 mètres), Magnétisme (test de Puissance en opposition pour réussir à conserver la chose en métal que l'on tient ou que l'on porte, portée 8 mètres).



## L'aile de la mort (mystère)



Assurément l'un des dragons les plus étranges. L'aile de la mort est capable, à l'instar du caméléon, de changer la couleur de ses écailles pour se fondre dans le décor. Ces dragons vivent dans une structure sociale proche de celle des lions, avec les femelles qui font le plus gros du travail. Ils mesurent près de seize mètres de long pour une envergure de neuf mètres. Leur tête est dotée de deux appendices crénelés qui font penser à des branches de saule et lui permettent de capter les mouvements les plus furtifs à distance. Ils apprécient les environnements forestiers dans lesquels ils se cachent facilement d'éventuels prédateurs. D'un naturel facétieux, ils sont

généralement difficiles à dresser. Ils crachent une solution acide assez chaude sur une courte distance. On prétend qu'ils sont capables d'hypnotiser leur proie tels des serpents, mais c'est faux.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	2	2

**Talents** Athlétisme 4, Combat 2, Furtivité 5, Perception 4

**PV** 30 **Armure** 2 (cuir) **Souffles** 4

**Attaques** : Morsure (1D6), Acide (2D6/1D6, portée 5 mètres).

**Mimétisme** : les ailes de la mort peuvent devenir pratiquement invisibles en un tour (ils le sont au second tour). Cela n'impacte pas l'harnachement et le dragonnier, s'il en porte.

## Le cauchemar monstrueux (brûleur)



Les cauchemars monstrueux ont longtemps été la hantise des vikings. Cruels et violents, ils sont presque aussi habiles au sol que dans les airs. Mais leur principale caractéristique est de produire un gel qui leur permet de s'enflammer totalement ou partiellement. Leur capacité de destruction s'en trouve décuplée. A l'état naturel, ils préfèrent les forêts où ils causent étonnamment assez peu d'incendies. Ce sont des dragons assez grands, de près de vingt mètres de long pour une envergure légèrement supérieure et pèsent bien plus de deux tonnes. Leur gel peut être récolté pour les besoins de la guerre ou pour allumer des lampes. Ils en produisent en moyenne un seau par jour au besoin. Les femelles de cette espèce sont légèrement plus grandes et ont tendance à s'isoler à l'approche de la ponte, voire à changer de partenaire (le mâle reproducteur la trouvant plutôt saumâtre). Une

fois dressés, les cauchemars monstrueux se montrent souvent fidèles, bien que farceurs.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	3	1	2

**Talents** Athlétisme 3, Combat 4, Furtivité 1, Perception 2

**PV 50 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (3D6, portée 12 mètres), Gel de feu (3D6).



## Le chant funeste (mystère)



Peut-être l'un des plus beaux dragons, mais aussi l'un des plus dangereux. Le chant funeste attire les autres dragons avec un chant à peine perceptible, de l'ordre de l'ultrason, dans un piège funeste. Une fois qu'il a ses victimes à portée, ce dragon crache un gel à prise rapide qui englobe ses proies et que seul du gel de cauchemar

monstrueux enflammé peut fondre. Le chant funeste se constitue ainsi un garde-manger pour les jours difficiles. Il mesure plus de vingt mètres de long pour une envergure pouvant atteindre vingt-cinq mètres. Son poids, par contre, dépasse à peine les cinq cent kilos.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	2	2

**Talents** Athlétisme 4, Combat 3, Furtivité 2, Perception 3

**PV 25 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (2D6), Chant (audible par les seuls dragons, portée 2 km. Tout dragon à portée qui n'est pas sourd doit réussir un test de Puissance en opposition avec le chant funeste. En cas d'échec, il est attiré à l'endroit désigné par le chant, même contre la volonté de son dragonnier), Gel (portée 8 mètres. Une fois touchée, la cible est engluée et ne peut se libérer qu'avec du gel de cauchemar monstrueux enflammé).

## Le cornebrute (traqueur)



Le cornebrute est un dragon massif, même s'il n'est pas très long. Il semble si lourd qu'on se demande parfois comment font ses ailes pour le porter. Outre ses grandes cornes qui lui valent son nom, le trait le plus remarquable chez le cornebrute, ce sont ses plaques écailleuses qui lui assurent une très bonne protection et qui le font ressembler à un gros scarabée. Doté d'une mâchoire puissante, il se sert surtout de son redoutable boulet de queue en combat, véritable massue hérissée de pointes, pour écraser ses ennemis. Malgré les apparences, le cornebrute est plutôt intelligent et est capable de concevoir des plans élaborés pour arriver à ses fins. Il mesure moins de dix mètres de long pour une envergure légèrement supérieure à douze mètres et pèse un peu moins d'une tonne.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	2

**Talents** Athlétisme 2, Combat 5, Furtivité 1, Perception 2

**PV 50 Armure 5** (plaques écailleuses) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Boulet (3D6), Feu (3D6, portée 10 mètres). Le cornebrute peut attaquer deux adversaires en même temps s'il mord et se sert de son boulet dans une mêlée (deux jets d'attaque différents).





## L'ébouillantueur (onde)



Ce dragon marin peut également voler, mais il a besoin de passer le plus clair de son temps immergé, ce qui en fait un dragon plutôt difficile à apprivoiser. Les ébouillantueurs amassent de grandes quantités d'eau dans leur palais extensible et la font bouillir avant de la recracher sur leurs ennemis. C'est un dragon d'assez grande taille. Il mesure près de trente mètres de long pour une envergure au moins égale. Il se caractérise par un cou très long et très agile pouvant s'enrouler autour d'un

mât. Excellent nageur, c'est un dragon plutôt lent dans les airs et pratiquement incapable de se déplacer sur la terre ferme. Les dragonniers qui envisagent de dresser un tel dragon doivent investir dans un bassin privé.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	1

**Talents** Athlétisme 4 (eau) 3 (air) 1 (terre), Combat 4, Furtivité 2, Perception 2

**PV 40 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Eau bouillante (2D6, portée 12 mètres)



## L'écrevasse (ouragan)



L'écrevasse est dans son élément lorsque les orages éclatent et que la foudre zèbre le ciel. Les épines métalliques qu'il porte sur le dos peuvent attirer la foudre et le dragon peut restituer l'électricité accumulée en un souffle foudroyant (c'est le cas de le dire). Cette espèce vit dans les hautes montagnes et est plutôt rare. La selle d'un tel dragon doit éviter tout matériel conducteur pour empêcher le dragonnier de rôtir sur place. On ne voit pratiquement aucun écrevasse en hiver parce qu'ils

hibernent. Ils mesurent en moyenne huit mètres de long pour une envergure de douze mètres et un poids d'un peu plus de cinq cent kilos.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	2	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 2, Perception 2

**PV 40 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Souffle foudroyant (3D6, portée 18 mètres), choc électrique (2D6). L'écrevasse peut doubler son attaque de mêlée avec une morsure ET un choc électrique avec un seul jet d'attaque une fois par combat.



## Le fouettedard (brûleur)



Le fouettedard est un dragon plutôt rare associé à la classe des brûleurs. Ses couleurs chatoyantes peuvent faire oublier sa dangerosité. Son nom ne provient pas, comme on pourrait le penser, de sa queue dont il se servirait comme d'un fouet. Non. Il lui vient de l'odeur qui émane de son corps en cas de stress intense. Et à ses nombreuses épines dorsales ou accrochées à la base de ses ailes. Le fouettedard est plutôt rare au sein des

communautés de dragonniers et rares sont ceux qui acceptent de le monter sans un pince-nez efficace, mais ceux qui surmontent ce léger handicap ne s'en mordent généralement pas les doigts. Il mesure une douzaine de mètres de long pour une envergure de vingt mètres. Il pèse un peu moins d'une tonne.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	1	1

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2, Perception 2

**PV 40 Armure 2 (cuir) Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Souffle de feu (4D6, portée 10 mètres). En cas de stress, le fouettedard produit un gaz très odorant mais non inflammable qui peut indisposer les estomacs les plus aguerris. Quand c'est le cas, effectuez un test opposé de Puissance sous peine d'être affaibli (1D de moins sur chaque action) pendant 1D6 tours.

## Le furie nocturne / la furie éclair (ouragan)



Il existe très peu de furies nocturnes car leur espèce a été quasiment décimée. Jusqu'il y a peu, on savait peu de choses de ces créatures, si ce n'est qu'elles étaient redoutables. Depuis que Harold a domestiqué Krokrou, on en sait forcément plus. Les furies nocturnes sont des animaux très intelligents, très rapides et dotés de différentes capacités spéciales. Ils sont pratiquement

imbattables à la course et sont sans doute les dragons les plus agiles. Joueurs, ils apprécient l'exercice et rechignent peu à la tâche. Leur souffle est constitué de plasma brut mais ils sont également capables de générer de l'électricité pour terrasser des ennemis à courte portée. Lorsqu'ils deviennent adultes, il leur pousse de petits ailerons dorsaux qui améliorent leur capacité de mouvement en vol. Leurs écailles réagissent de manière étonnante à leur propre souffle de plasma. Lorsqu'ils concentrent assez de plasma dans un tir et qu'ils traversent l'explosion réalisée, ils deviennent invisibles pour une courte période (1D6 tours).

Les femelles des furies nocturnes sont de couleur nacré et sont appelées les furies éclair. Elles présentent des différences notables d'un point de vue physique, avec des appendices plus arrondis, notamment. Les furies nocturnes et les furies éclair partagent cependant les mêmes pouvoirs, à divers degrés de leur développement.

Les furies mesurent près de huit mètres de long pour une envergure de treize mètres et pèsent à peu près quatre cent kilos.

Comme ils sont devenus très rares, il est déconseillé au meneur de jeu de laisser ses joueurs adopter un furie nocturne. Cela risque fort de déséquilibrer le jeu. De plus, en tant que principal héros de la franchise, Krokrou ou

sa femelle vont attirer tous les joueurs. Il est possible qu'il reste d'autres furies là-dehors, mais pas assez pour qu'il soit réaliste d'en trouver facilement.



Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	4	2	2

**Talents** Athlétisme 5, Combat 5, Furtivité 3, Perception 4

**PV** 40 **Armure** 3 (cuir épais) **Souffles** 8

**Attaques** : Morsure (3D6), Tir plasma (4D6, portée 50 mètres), Choc électrique (2D6).



## Le griffe-tonnerre (traqueur)



On pourrait croire, avec un tel patronyme, que le griffe-tonnerre est un dragon de classe foudre, ce qui n'est pas le cas. C'est un traqueur doté d'un formidable odorat. De petite taille, un peu comme un gronk, il vole à l'aide de petites ailes musclées et rapides, mais est plus à l'aise au sol où il peut charger ses ennemis et les frapper avec son crâne en forme de pioche. Le griffe-tonnerre mesure un peu plus de cinq mètres de long pour une envergure de quatre mètres. Son poids avoisine les six cent kilos. Existant dans une grande variété de couleurs, les griffes-tonnerres soufflent du feu coloré grâce à des glandes salivaires, mais qui reste un feu tout-à-fait normal.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	2

**Talents** Athlétisme 4 (sol) 2 (vol), Combat 4, Furtivité 2, Perception 5 (odorat) 2 (autres sens)

**PV 45 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (3D6, portée 8 mètres), Charge (4D6) une fois par combat.





## Le grognevent (traqueur)



Ces dragons placides de près d'une tonne ne semblent pas destinés à voler avant qu'ils déploient leurs immenses ailes. Longs d'un peu plus de huit mètres à l'âge adulte, les grognevents ont une envergure de dix-sept mètres en vol. Leur queue est ridiculement petite et se termine par une sorte de masse qui ne leur sert pas vraiment en combat mais leur permet de marteler le sol pour se faire entendre de leurs partenaires. Leur dos est hérissé de piques longues et pointues qui leur assurent une certaine protection contre leurs prédateurs habituels. La caractéristique première de ces dragons est leur formidable odorat. Ils sont capables de déceler une odeur à plusieurs kilomètres de distance, même à travers un bras de mer. Bien que leur robe soit verte, les grognevents vivent dans les régions glacières et leur

souffle est d'ailleurs composé de minuscules cristaux de glace qui peuvent congeler leur victime.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	2

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2, Perception 5 (odorat) 2 (autres sens)

**PV 50 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Glace (1D6, portée 10 mètres). Lorsqu'une cible est touchée par le souffle glacé, elle doit réussir un test de Puissance en opposition. En cas de succès, elle ne prend que les dégâts normaux. Mais en cas d'échec, elle est prise dans une gangue de glace pour 1D6 tours. Dans ces conditions, la cible est immobilisée et doit prendre son mal en patience.

## Le gronk (roche)



Le gronk est étonnamment bien documenté, sans doute parce que l'un des plus grands spécialistes des dragons est un amoureux des gronks. C'est un dragon a priori très calme et très affectueux, qui se délecte de toutes sortes de roches et dont les estomacs sont de véritables usines capables de fondre et de "vomir" quantité d'alliages. Porté par des ailes de taille ridicule, le gronk est capable de voler, même s'il est moins rapide que d'autres

dragons. Il aime à se rouler en boule et à foncer sur ses ennemis en profitant de l'impressionnante résistance de son cuir et de ses protubérances osseuses. Sa queue est une redoutable massue et il a développé des techniques d'attaque redoutables. Un gronk moyen mesure moins de cinq mètres de long pour une envergure de quatre mètres et un poids de deux tonnes. Un gronk adulte est capable de produire six kilos de minerais par jour.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	3

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2, Perception 3

**PV** 40 **Armure** 4 (cuir épais) **Souffles** 8

**Attaques** : Morsure (3D6), Feu (3D6, portée 10 mètres), Charge (4D6) une fois par combat.



## Le hideux braguettaure (frayeur extrême)



Le hideux braguettaure n'est pas le plus laid des dragons, mais il a laissé la grâce au vestiaire avant de sortir. Doté de deux têtes ayant chacune leur intelligence propre, le braguettaure peut émettre un gaz avec celle de droite qui s'enflamme au contact de l'étincelle produite par celle de gauche. C'est un beau bébé de onze mètres de long pour onze mètres d'envergure et pour un poids de presque trois tonnes. En règle générale, les dragonniers évitent les braguettaures sauf s'ils acceptent de voler en duo. En effet, l'une des deux têtes sera affreusement jalouse de l'autre si le dragonnier s'installe derrière cette dernière. Il est toujours possible de se placer en

alternance derrière les deux. Mais une fois qu'on le connaît bien, le braguettaure peut se révéler un excellent compagnon.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	1	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 2, Perception 2

**PV** 50 **Armure** 2 (cuir) **Souffles** 6

**Attaques** : Morsure (4D6), Feu (3D6, explosion)



## Le mille-tonnerre (onde)



Le mille-tonnerre est un grand dragon de vingt mètres de long pour une envergure de seize mètres et un poids de presque quatre tonnes. Bon nageur, il vit le long des côtes dans des grottes à moitié inondées. Ses membres terrestres sont ridiculement atrophiés et s'il est capable de se montrer rapide au sol, il n'est clairement pas fait pour ça. Sa gueule démesurée est capable d'engloutir de très grosses proies, mais lui sert principalement pour son attaque spéciale : un cri assourdissant, véritable choc sonique capable de provoquer des éboulements ou de fendre le bois le plus solide. Il faut savoir que le mille-tonnerre est complètement sourd, même s'il ressent la vibration émise par des sons puissants. Il est aussi capable de cracher des boules de feu. Il est l'ennemi mortel du chant funeste, car il est insensible à son chant... funeste.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	2	1

**Talents** Athlétisme 3, Combat 4, Furtivité 2, Perception 2 (1 pour l'ouïe)

**PV 50 Armure 2** (cuir) **Souffles 6** (le cri est à volonté)

**Attaques :** Morsure (4D6), Feu (3D6, portée de 10 mètres), Attaque sonique (4D6, portée 60 mètres)



## Le rage des neiges (gel)



Ce dragon est l'un des rares à être rattaché à la classe des "gels". On ne le trouve que dans les climats les plus froids, et il ne sort de son antre qu'en plein blizzard. Il dispose de la faculté de se rendre pratiquement invisible quand tombe la neige. Une fois dressés, de tels dragons peuvent être montés par tous les temps, même s'ils marqueront toujours leur préférence pour les tempêtes de neige. Le rage des neiges dispose d'une vision thermique qui lui permet de discerner ses proies dans le blizzard. Il souffle de la glace en petits cristaux coupants. Sa taille est de dix mètres de long pour une envergure d'un peu plus de douze mètres. Son poids avoisine la tonne. Malgré ses

apparences un peu pataudes, il se montre extrêmement rapide à la course.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	3	1	1

**Talents** Athlétisme 3, Combat 5, Furtivité 2 (5 par temps neigeux), Perception 3 (5 avec vision thermique)

**PV 50 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Glace (3D6, portée de 10 mètres)



## Le rapidopiege (mystère)



Le rapidopiege fait indéniablement partie de la famille des braguettaures. Il dispose de la même queue bifide et sa couleur est assez proche de celle de son cousin. De plus, il dispose de plusieurs têtes. Mais au lieu d'en avoir deux comme le braguettaure, le rapidopiege en possède quatre. Ce dragon semble épouser un mimétisme végétal. Ses têtes fines dotées de mâchoires en trois parties et ses aiguillons en forme de feuilles le font ressembler à une plante carnivore. De plus, il est capable d'émettre un gaz dont l'odeur forte mais séduisante attire ses victimes. Ce dragon est également un cracheur d'acide. Ce liquide fumant est capable de fondre le métal le plus résistant, mais il ne peut heureusement en

faire usage que quatre fois avant de devoir recharger. A la différence du braguettaure, le rapidopiege n'est pas un dragon très malin et l'intelligence d'un seul dragon semble avoir été divisée par quatre pour chacune des têtes. Lorsqu'il est monté, il faut se placer sur le dos car les cous ne sont pas assez solides pour supporter le poids d'un dragonnier.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	1	1

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2 (5 en milieu végétal), Perception 3

**PV 35 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Acide (4D6/3D6/2D6/1D6 et ne tient pas compte de l'armure, portée de 6 mètres), Gaz (attire sa victime sur un jet opposé de Puissance).

## Le razolame (lame)



Le razolame est un dragon particulièrement dangereux et taillé pour la bataille. Il est recouvert d'une armure métallique naturelle. Sa queue est tranchante comme un rasoir et peut découper un tronc en deux d'un simple coup. Il souffle un feu de couleur bleue et ses larmes sont empoisonnées. Son seul point faible réside dans le fait que les parents abandonnent les jeunes à leur sort très tôt et

que de nombreux bébés razolames ne survivent pas à cette épreuve. Mais ceux qui y parviennent deviennent de redoutables machines à tuer. Un razolame adulte mesure près de dix-huit mètres de long pour une envergure de quinze mètres et pèse moins d'une demi-tonne.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	4	1	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 5, Furtivité 2, Perception 3

**PV 45 Armure 5** (métal) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (3D6, portée de 10 mètres), Queue tranchante (4D6), Larmes (poison, si on en avale, on doit réussir un test opposé de Puissance ou perdre 1 PV par jour pendant 2D6 jours jusqu'à absorption de l'antidote).

## Le rikaneur (roche)



Le rikaneur doit son nom à son sourire carnassier. C'est un dragon d'allure pataude, proche des gronks mais de couleurs plus vives. Il vit dans les grottes et au fond des ravins. Il a la réputation d'être un dragon paresseux et on peut dire que c'est en grande partie vérifié. Le rikaneur dort en moyenne vingt heures par jour et réussit même à dormir en volant (il perd un peu d'altitude). Son souffle est constitué d'un mélange de feu, de gaz et de roche et est hautement explosif. Comme tous les dragons de classe roche, il est capable d'avaler à peu près n'importe quoi, mais contrairement aux gronks, il ne peut produire d'alliage en digérant. Les rikaneurs sont forts et dangereux mais leur propension à s'endormir avant

l'assaut leur donne la réputation de montures peu fiables. Ils mesurent six mètres de long pour une envergure de quatre mètres et pèsent une tonne et demi.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	1	1

**Talents** Athlétisme 2, Combat 4, Furtivité 2, Perception 2

**PV 45 Armure 3** (cuir épais) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Amas explosif (4D6, portée 12 mètres, explosif), Boulet de queue (3D6)



## Le rôfisseur (brûleur)



Le rôfisseur est un dragon étonnant. Il est doté de quatre ailes et dispose sans doute de la plus grande puissance de feu de tout le règne draconique. Ils sont difficiles à dompter car ils aiment vraiment mettre le feu à tout ce qui bouge. C'est d'ailleurs en causant des incendies qu'ils communiquent entre eux. Malgré leur ailes dédoublées, ils ne savent pas voler très haut. Ils apprécient les environnements forestiers, même s'ils doivent souvent changer d'île après avoir incendié toute végétation.

Assez larges au niveau du ventre, ils doivent être montés avec des sièges spéciaux qui ne permettent pas aux dragonniers de passer leurs jambes de part et d'autre de leur flanc.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	2	1	2

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 2, Perception 2

**PV** 45 **Armure** 2(cuir) **Souffles** 8

**Attaques** : Morsure (3D6), Feu (5D6, portée 18 mètres)





## Le spectrosable (onde)



On confond souvent le spectrosable avec un furie et il est vrai que les deux dragons se ressemblent en physiologie. Le spectrosable est cependant issu d'une espèce bien différente. Il tient son nom de sa couleur sable et du type de souffle qu'il a développé. Il produit en effet une sorte de poussière organique qu'il peut cracher sous pression avec une grande précision. Le spectrosable est doté d'un caractère plutôt joueur et se contorsionne comme une anguille lors de combats rituels au sein de sa propre espèce. Cette surprenante agilité, renforcée par la forme complexe de son gouvernail de queue, lui offre des réflexes étonnants en combat. Il vit aussi bien en surface qu'en milieu aquatique et est capable de se cacher sous le sable pour piéger ses proies. Le spectrosable est un dragon de taille moyenne, d'une longueur de sept mètres

pour une envergure de huit. Son poids ne dépasse pas la moitié d'une tonne.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	4	1	2

**Talents** Athlétisme 5, Combat 5, Furtivité 2 (5 dans un milieu sablonneux), Perception 3

**PV 35 Armure 2**(cuir) **Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Sable (2D6, portée 12 mètres), Coup de queue (2D6)





## Le triplatak (frayeur extrême)



Ce dragon porte bien son nom. Il ressemble à un croisement entre un dragon et un scorpion. Ses deux pattes avant se terminent par des pinces coupantes et sa queue se divise en trois parties se finissant toutes par des dards empoisonnés. Sa tête, qui rappelle celle d'un requin, est couronnée par deux énormes cornes. Et encore, on ne vous parle pas de sa mâchoire et de son souffle. Sa couleur la plus courante est noire et jaune, mais il existe des triplataks de bien des couleurs. Il mesure neuf mètres de long pour une envergure de dix mètres et un poids avoisinant la tonne. Particulièrement agressif et méfiant, ce dragon est difficile à dresser mais se révèle un allié précieux une fois monté. C'est un solitaire qui ne

cherche un partenaire qu'à la saison des amours. Il est rare de voir deux triplataks ensemble. Sa vue n'est pas son meilleur atout, car il est surtout attiré par le mouvement, mais son ouïe est très fine.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
5	3	1	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 5, Furtivité 2, Perception 2 (4 pour l'ouïe)

**PV 40 Armure 2(cuir) Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (3D6, portée 8 mètres), Dard (2D6 et poison. Si la cible est touchée, elle doit réussir un test opposé de Puissance ou perdre 1 PV par tour pendant 1D6 tours ou jusqu'à ce qu'elle soit soignée). Si le triplatak attaque uniquement avec sa queue, il peut attaquer trois fois durant le même tour. Cela demande trois jets distincts.

## Le tronçonnator (lame)



Le redoutable tronçonnator est un dragon de grande taille dont les bords d'ailes sont aussi coupants que son nom le laisse entendre. Lorsqu'il déploie les ailes et qu'il vole à basse altitude, le tronçonnator est capable de cisailer tous les arbres d'un bosquet sans même ralentir. On ne savait pas à quoi cela pouvait bien lui servir jusqu'à ce qu'on découvre un nid de tronçonnators, fait de

grumes parfaitement sciées. La difficulté avec ce dragon est qu'il n'a pas de pattes. Il s'enroule avec ses grandes ailes autour de troncs pour dormir, ou pour se coucher à même le sol. Un dispositif spécial est donc nécessaire pour lui passer une selle et pour monter dessus.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	4	2	1

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 2, Perception 4

**PV 40 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (4D6, portée de 6 mètres), Ailes tranchantes (6D6, une seule fois par combat).

## Le vipère (lame)



Le vipère est un dragon très courant et relativement polyvalent. Il est capable de lancer des dards osseux qui se reconstituent à une vitesse hallucinante par le bout de sa queue, il crache une flamme très chaude et est également doté d'un odorat impressionnant. Il existe en une grande variété de couleurs. Pas trop grand, très agile et fidèle en amitié, il est parfait pour les dragonniers débutants. Son envergure est de douze mètres pour une taille de neuf mètres. Son poids avoisine la demi-tonne. La capacité olfactive est telle que le vipère est capable de remonter la piste d'un dragon par-delà un bras de mer,

voire une mer entière. Les dards produits par la queue du vipère sont si pointus qu'ils percent pratiquement n'importe quelle matériau.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	4	3	2

**Talents** Athlétisme 5, Combat 3, Furtivité 2, Perception 4 (5 pour l'odorat)

**PV 40 Armure 2 (cuir) Souffles 6**

**Attaques :** Morsure (3D6), Feu (4D6, portée de 10 mètres), Dards de queue (1D6 par dard, produit 1D6 dards à chaque tir, peut tirer 4 fois par combat).



*Exemple : Freya a envie d'un dragon qui en jette visuellement. En lançant les dés, elle tombe sur le razolame. C'est lui qu'elle veut.*

Une fois votre dragon désigné, vous allez pouvoir le personnaliser un petit peu. Tout d'abord, vous pouvez lui choisir une **couleur** et préciser sa taille, son **envergure** et son **poids** en vous basant sur les informations communiquées dans la description de chaque animal.

Il vous faut aussi lui donner un **nom**. Vous avez toute liberté à ce propos. Un dragon est assez intelligent pour reconnaître son nom lorsque vous l'appellerez inmanquablement à la rescousse. En moyenne, le vocabulaire d'un dragon se chiffre à un millier de mots.

*Exemple : le razolame de Freya va s'appeler Hallebarde. C'est une femelle. Elle mesure 14 mètres de long, 19 mètres d'envergure et pèse 470 kilos. Sa robe est d'une couleur argentée avec des reflets rouille.*

Mais ce n'est pas tout. Ce qui définit le plus clairement la personnalité d'un dragon, c'est son **trait de caractère** et son **défaut**.

Le trait de caractère d'un dragon définit la relation qui le lie à son dragonnier. Comment perçoit-il ce singe ridicule qui grimpe sur son dos (ou son cou) de temps à autre ?

Pour le savoir, il faudra lancer 1D6 dans la table ci-dessous. A quoi cela va-t-il servir ? Vous vous rappelez que les dragonniers disposent de points de lien (PL). Ils s'en servent pour appeler leur dragon à l'aide lorsqu'ils sont séparés. Grâce à ce trait de caractère, et en fonction des circonstances, il sera possible au dragon d'intervenir sans dépenser de PL. Nous y reviendrons.

1D6	Trait de caractère
1	Calme
2	Courageux
3	Fidèle
4	Joueur
5	Protecteur
6	Vigilant

**Calme** : un dragon calme est très facile à vivre, il résiste mieux que d'autres à la pression et ne verse pas dans une agressivité gratuite. Il sait rester en place.

**Courageux** : un dragon courageux n'hésite pas à foncer tête baissée dans le danger pour arriver à ses fins. Il ne recule devant rien.

**Fidèle** : un dragon fidèle aime sincèrement son dragonnier et n'en changerait pour rien au monde. Il reste proche de lui et attentif à son bien-être.

**Joueur** : un dragon joueur a noué un lien affectif fort avec son dragonnier et apprécie les moments passés avec lui. Il considère chaque mission comme un jeu et en redemande.

**Protecteur** : le dragon est conscient de la relative fragilité de son dragonnier et évitera de lui faire prendre des risques inutiles, même si lui-même n'en court pas vraiment.

**Vigilant** : le dragon est naturellement aux aguets, sans qu'on lui demande de l'être. Il a tous les sens en éveil et fait une excellente sentinelle.

*Exemple : le joueur de Freya lance 1D6 pour déterminer le trait de caractère de Hallebarde, le razolame. Il tombe sur "5 : Protecteur". Hallebarde est un grand dragon recouvert de métal. Il voit en Freya une petite chose rigolote dont il doit prendre soin.*

Chaque dragon possède également un défaut. On en a tous, mais chez le dragon, le défaut est souvent aussi visible et gênant qu'un trait de caractère est important. Il n'échappe à aucun viking qui passerait plus de dix

minutes avec le dragon. Le défaut devra être soigneusement noté par le meneur de jeu, car c'est lui qui devra le mettre en scène lors de la partie, afin de rappeler au joueur que le dragon est un être indépendant, doté d'initiative. Un défaut ne peut cependant jamais compromettre une mission. Il est là pour donner de la profondeur à la relation entre le dragonnier et son dragon.

Lancez 1D6 dans le tableau ci-dessous pour connaître le défaut de votre dragon.

1D6	Défaut
1	Agressif
2	Joueur
3	Maladroit
4	Paresseux
5	Rancunier
6	Timide

**Agressif** : le dragon est prompt à se mettre en colère et favorise les solutions violentes pour résoudre les conflits. Il

mord, il piaffe, il griffe et tape de la patte et il utilise son souffle à tort et à travers.

**Joueur** : le dragon est dissipé, toujours occupé qu'il est à chercher quelque chose d'amusant à faire. Il n'est pas fiable lorsqu'on lui confie une mission et se laisse facilement distraire.

**Maladroit** : le dragon souffre d'un manque d'adresse flagrant. Il casse souvent des choses en essayant de se poser, il bondit partout sans se soucier de son poids ou déploie ses ailes en intérieur en abimant le mobilier.

**Paresseux** : le dragon n'est jamais aussi heureux que lorsqu'il peut dormir, et il ne demande pas souvent la permission pour piquer un petit roupillon, même quand on compte sur lui.

**Rancunier** : le dragon n'apprécie pas qu'on se moque de lui ou qu'on lui manque de respect, même s'il s'agit de son propre dragonnier. Il a la dent dure et tentera de faire payer toute offense à son encontre, même s'il doit se montrer patient.

**Timide** : le dragon n'apprécie que la compagnie de son seul dragonnier, voire de quelques autres dragons qu'il connaît bien. Il n'est pas à l'aise au milieu d'une foule et

hésitera toujours avant de venir se poser au milieu d'une nuée de gens.

*Exemple : le joueur de Freya lance le dé et obtient "2 : Joueur". La razolame nommée Hallebarde aime jouer et en oublie parfois qu'elle a une tâche à accomplir.*



Voilà, vous disposez maintenant d'un dragonnier et de son dragon. Il vous reste à les équiper avant de partir à l'aventure. L'équipement d'un dragonnier est plutôt standard. Une arme, une armure, des vêtements, du matériel de voyage, un peu d'argent, une selle pour son dragon et c'est à peu près tout. Lancez 1D6 sur les différents tableaux proposés (armes, armures, vêtements, matériel de voyage). Pour la selle, inutile de lancer le dé. Vous en avez une qui est appropriée pour votre dragon.

1D6	Arme
1	Une arbalète et dix carreaux
2	Un arc et dix flèches
3	Une épée
4	Une massue
5	Une hache
6	Une lance

1D6	Armure
1	Fourrure
2	Armure de cuir

3	Armure de cuir épaisse
4	Cotte de mailles
5	Armure de métal
6	Armure ignifugée en écailles de dragon



1D6	Vêtements
1	Vêtements de paysan



<b>2</b>	Vêtements de voyageur
<b>3</b>	Vêtements d'artisan
<b>4</b>	Vêtements de marin
<b>5</b>	Vêtements de guerrier
<b>6</b>	Vêtements de noble

<b>1D6</b>	<b>Matériel de voyage</b>
<b>1</b>	15 mètres de corde
<b>2</b>	Pierre à feu
<b>3</b>	Rations de voyage (une semaine)
<b>4</b>	Gourde remplie de vin ou d'eau
<b>5</b>	Filet de pêche
<b>6</b>	Couverture chaude

*Exemple : Freya se prépare à partir en expédition. Son joueur lance les dés. Elle prend son arbalète et ses 10 carreaux, elle revêt son armure de cuir par-dessus ses vêtements d'artisan. Dans son sac, elle n'oublie pas sa gourde remplie d'eau.*

Voilà, vous disposez maintenant d'un dragonnier et de son dragon prêts pour l'aventure. Veillez à reporter ces données sur votre feuille de personnage. Le meneur de jeu prendra, de son côté, note de votre nom et de celui de votre dragon ainsi que, c'est important, du défaut de ce dernier.

L'étape suivante est optionnelle, mais peut apporter encore plus de profondeur à vos parties. Il s'agira de créer votre village ou votre avant-poste de dragonniers...





# Créer son village

Si les joueurs et le meneur de jeu s'accordent sur ce point, les joueurs peuvent créer leur propre village ou leur propre avant-poste viking. Harold et ses dragonniers viennent de Berk, un village situé sur une île rocheuse. Un vieux village plein de maisons neuves. Mais lorsque les dragonniers deviennent une institution, ils décident de migrer vers un avant-poste qu'ils baptisent la Rive. Pour éviter d'interférer avec les personnages officiels qui leur voleraient sans doute la vedette, les personnages de ce jeu ne viennent pas de Berk. Du moins, pas directement. Ils connaissent les Berkiens et partagent la grande majorité de leurs idées, notamment en ce qui concerne les dragons, mais ils ne sont que des disciples des premiers dragonniers. Il est possible que, de temps à autre, Harold, Astrid et les autres viennent leur rendre visite pour voir si tout se passe bien, mais chacun vit sa vie et dispose de son autonomie.

Mais puisqu'ils ne vivent pas à Berk, ou sur la Rive, où vivent nos dragonniers ? Il est possible de répondre à cette question de manière évasive, d'inventer un nom et de laisser le meneur de jeu faire de reste d'aventure en aventure. Mais il est aussi possible de dresser un portrait

relativement complet de l'environnement dans lequel évoluent les héros de ce jeu.



## Le choix de l'île

Bien que l'on parle de vikings et à part des divagations d'un marchand félon, rien n'indique dans l'univers de la franchise HTTYD que l'action se déroule sur terre, bien qu'on puisse le supposer. Les lieux sont fictifs et l'on peut donc tout à fait transposer les histoires d'Harold et de Krokmu dans un monde totalement inventé. De toutes façons, à partir du moment où l'on vole à dos de dragon,

on ne doit plus trop se préoccuper de la vraisemblance, non ? Partons donc ici du principe que Berk et le reste de l'univers officiel se situent dans un monde de pure fantasy. On peut donc tout à fait placer une île où l'on veut. Même loin de la région nordique que les personnages des films arpentent. La région autour de Berk est composée de plusieurs amas d'îles dont seules quelques-unes sont habitées. La plupart ne sont que des affleurements rocheux, parfois dotés d'une plage et d'une forêt. Ce décor semble se répéter à l'infini. Il y a donc fort à parier que les dragonniers opteront pour une île. Cela offre notamment l'avantage de procurer aux dragons leur principale nourriture : les poissons. Élever des dragons en plein désert, cela ne doit pas être facile tous les jours. A part peut-être pour les classe roche, qui peuvent toujours manger des cailloux.



La première chose à faire est donc d'imaginer la topographie de l'île. Est-elle dotée de falaises vertigineuses ? Porte-t-elle un volcan éteint ou fumant ? Y neige-t-il souvent ? Est-elle proche des routes commerciales ou totalement isolée ? Lancez quatre fois les dés sur le tableau ci-dessous et prenez note des résultats. Vous devrez les intégrer dans la description de votre île. Relancez les dés si vous tombez plusieurs fois sur le même résultat ou si les résultats sont contradictoires.

4D6	Propriétés de l'île
4	L'île est située très au nord, au-delà de la limite des neiges éternelles.
5	L'île possède un volcan en activité.
6	L'île possède un volcan éteint.
7	L'île possède un volcan fumant qui ne s'est plus éveillé depuis des siècles.
8	L'île est recouverte de rochers et compte peu de végétation.
9	L'île est recouverte de plusieurs bosquets bien touffus.
10	L'île est recouverte d'une grande forêt giboyeuse.

11	L'île est creusée de galeries anciennes mais parfaitement naturelles.
12	L'île est creusée de tunnels artificiels dont on ignore l'origine.
13	L'île est une étape sur une grande route commerciale et reçoit de nombreux visiteurs.
14	L'île est loin de toute route navale et ne reçoit pratiquement aucun visiteur.
15	L'île possède un port capable d'accueillir de gros navires.
16	L'île ne possède qu'un tout petit port destiné aux barques et aux petits bateaux de pêche.
17	L'île est placée sur la route migratoire d'une espèce de dragons amicaux.
18	L'île est située sur la route migratoire d'une espèce de dragons hostiles.
19	L'île accueille chaque année un marché très connu dans la région.
20	L'île accueille un vieux temple qui reçoit encore quelques adeptes en pèlerinage.
21	Une étrange statue orne la place du village. Personne ne sait qui elle représente. Ou quoi.

22	Des pirates rôdent dans les eaux proches de l'île.
23	Il paraît qu'un trésor fabuleux est caché sur l'île, mais nul ne l'a trouvé.
24	L'île est traversée par un fleuve important.

*Exemple : le joueur de Freya, en accord avec le meneur de jeu, décide de créer son île. Il l'appelle Frosternia et lance les dés pour déterminer ses caractéristiques. 17. L'île est placée sur la route migratoire de dragons amicaux. En accord avec le MJ, il décide que ce seront des vipères. 19. L'île accueille chaque année un marché important. Ce sera le marché du mouton, "tout pour votre mouton". 12. L'île est creusée de tunnels dont on ignore l'origine. Le MJ prend note de cette information pour ses futurs scénarios. Selon la légende locale, le joueur décrète que l'on appelle ces tunnels "le monde d'En-Bas". Et enfin 13. L'île est une étape sur une grande route commerciale et reçoit de nombreux visiteurs. C'est en accord avec le marché du mouton. On a déjà une bonne idée de ce à quoi ressemble Frosternia.*

## Le choix du village

Si vous optez pour un avant-poste, c'est-à-dire un endroit où ne vivront que vos dragonniers et leurs dragons, alors vous pouvez laisser libre cours à votre imagination, toujours sous le haut patronage du meneur de jeu. Vous pouvez donner une hutte à chaque dragonnier ou partager une grosse cabane, laisser vos dragons dormir avec vous ou leur aménager des écuries... Prévoyez des sources d'approvisionnement (jardins, poissons, élevage...) puis finalisez le tout avec, éventuellement, un plan des lieux.



Si vous optez pour un village, il y a fort à parier que vos dragonniers n'en seront pas les seuls responsables, ni les seuls habitants, forcément. La disposition des lieux ne dépend donc pas d'eux. Il faudra là aussi tirer quatre fois aux dés sur une grande table pour déterminer les principales caractéristiques du village. Là aussi, relancez les dés pour des résultats identiques ou contradictoires.

4D6	Propriétés du village
4	Le village n'est pas le seul de l'île. Les habitants des deux villages ne s'apprécient guère.
5	Le village est situé en hauteur et le port est en contrebas. On y accède grâce à un gros treuil et à un monte-charge.
6	Le village est creusé dans la roche d'une falaise et complété par des pontons de bois.
7	Les constructions du village sont toutes faites de pierre.
8	Les constructions du village sont toutes faites de bois.
9	Le village est réputé pour un artisanat très rare.
10	Le village est réputé pour la richesse de sa

	mine.
11	Le village est célèbre pour un fait historique.
12	Le village est surpeuplé et on manque de place pour construire de nouvelles huttes.
13	Le village a été décimé récemment par une guerre ou une maladie. Il y a beaucoup de maisons vides.
14	Le village est fortifié et s'est développé derrière de solides remparts.
15	Le village est traversé par une rivière.
16	Le village est situé sous le niveau de la mer et en certaines occasions, il peut être inondé.
17	Le village est construit sur pilotis au milieu d'un lac.
18	Le village est le théâtre d'une lutte très ancienne entre familles rivales .
19	Tout le monde n'apprécie pas les dragons au village.
20	Le chef du village vit dans un château.
21	Le chef du village est une femme.
22	Le village est scindé en deux par une

	profonde crevasse.
23	Le village est situé dans une vallée invisible depuis la mer.
24	Le village n'a pas de chef. Une légende prétend qu'un chevaucheur de dragon deviendra le chef légitime du village à la suite d'un acte héroïque.

*Exemple : là aussi, le joueur de Freya va lancer les dés. 11. Le village est célèbre pour un fait historique. Le joueur décide que c'est là que se trouve la tombe d'un puissant chef viking. 12. Le village est surpeuplé et on manque de place pour construire de nouvelles huttes. Le joueur estime que l'île est construite sur le seul plateau de l'île, le reste étant très rocheux. Il est donc en effet difficile de bâtir de nouvelles huttes à flanc de falaise. 14. Le village est fortifié et construit derrière des remparts. Cela peut aussi expliquer qu'il soit difficile de construire de nouvelles huttes sans déborder des remparts. Et enfin 15 : le village est traversé par une rivière. Avec la surpopulation, le joueur décide que la rivière est recouverte de maisons sur pilotis et de pontons de bois. Voilà notre village de Frosternia terminé !*

# Les règles du jeu



Comment jouer à ce jeu ? Si vous êtes un vieux routard du jeu de rôle, vous ne trouverez rien ici qui puisse vous étonner. Les règles du jeu sont simples. Si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle, sachez que l'on va essayer de rester à votre niveau.

On l'a vu dans l'introduction, un jeu de rôle est un jeu de société (ce qui implique qu'on y joue au moins à deux, mais de préférence à trois, quatre, cinq ou même six) narratif (ce qui implique que l'on va se raconter une histoire). Le meneur de jeu va jouer un rôle important, car c'est lui qui aura pour mission de faire appliquer les règles

qui nous concernent ici. Mais c'est aussi un joueur qui devra donner vie aux différents personnages rencontrés par ceux des joueurs. Le chef du village, le marchand, le chasseur de dragons capturé, etc. Ce rôle devrait revenir au joueur le plus expérimenté, du moins dans un premier temps.

Pour déterminer si les actions des personnages échouent ou réussissent, on va lancer un nombre de dés représenté par les Attributs (Puissance, Précision, Mémoire et Social) et essayer d'obtenir sur ces dés des résultats inférieurs ou égaux aux Talents (Artisanat, Athlétisme, Baratin...). En gros, pour avoir plus de chances de succès, il faut lancer un maximum de dés pour obtenir les scores les plus petits possibles. Chaque dé affichant un score inférieur ou égal à un Talent compte pour un succès.

*Exemple : Freya essaie de réparer la selle de son razolame, Hallebarde, avec les moyens du bord. Elle dispose d'une Précision (Attribut) de 2 et d'un Artisanat (Talent) de 1. Elle doit donc lancer 2D6 et espérer obtenir des "1".*

Plus on a de succès, mieux c'est. Si on n'en a pas un seul, c'est un échec. Si on en a un, l'action est réussie mais le résultat n'est pas à la hauteur des espérances. Si on en compte plus d'un, alors l'action est couronnée de succès

et peut même rapporter plus qu'espéré si le nombre de succès est conséquent.

*Exemple : le joueur de Freya lance les dés. Il obtient 4 et 6. C'est un échec (aucun succès). La selle est trop endommagée ou ses outils ne sont pas les bons. Imaginons que le joueur ait obtenu 1 et 3. Là, il compte un seul succès (le 1). La selle est réparée, mais elle ne tiendra sans doute pas très longtemps, c'est une réparation de fortune. Une fois de retour au village, il serait bon de la faire examiner par un vrai spécialiste. Rejetons encore une fois les dés. Cette fois, coup de bol ! Les deux dés donnent "1". Deux succès ! La selle est réparée de fort belle manière. On jurerait qu'elle est neuve.*

La formule d'un test est donc la suivante :

**On lance [Attribut] dés. Les scores < ou = au Talent valent 1 succès.**

C'est la base du système. Mais on peut aller un petit peu plus loin. A la création du personnage, chaque Talent était lié à un Attribut (l'Attribut lié). En réalité, il est possible d'effectuer un test sur base d'un autre Attribut. Cela dépend en réalité de la manière dont le personnage s'y prend. Il existe plusieurs façons de faire les choses. Mettons qu'un personnage cherche à ouvrir une porte

fermée à clé. Il peut la défoncer (Puissance et Combat) ou la crocheter (Précision et Artisanat). On peut aussi imaginer que le joueur dont le personnage est plus doué en Artisanat qu'en Combat voudra jouer de son avantage. Il peut demander à faire son test avec Puissance et Artisanat, arguant du fait qu'il sait exactement où frapper du pied pour ouvrir cette porte. A priori, si le meneur de jeu est d'accord et si l'explication du joueur tient la route, alors, cela doit être possible.

*Exemple : Freya n'a pas pu réparer sa selle. Elle va chercher une corde sur la plage, comme la marée en rejette parfois. Le meneur de jeu propose un test en Précision et en Perception, mais le joueur de Freya préférerait un test en Mémoire (il a un point de plus). Il propose donc au MJ d'utiliser cet Attribut, car il va tenter d'être méthodique dans sa recherche et qu'il sait que la zone est fréquemment arpentée par des pêcheurs, dont les filets finissent toujours par se casser. Le MJ estime que cela se tient et accepte. Le joueur lance donc 3D6 au lieu de 2.*

Il est aussi possible de réaliser un test en ne tenant compte d'aucun Talent. Dans certains cas, le Talent le plus à même de couvrir l'action entreprise se trouve être l'Attribut lui-même. C'est le cas lorsque l'on teste sa Puissance pure, sa Mémoire pure, etc. Lorsque cela se



produit, l'Attribut sert à la fois à définir le nombre de dés à utiliser et le score à évaluer ou à ne pas dépasser.

*Exemple : Freya et Hallebarde sont coincés dans une grotte par un rocher qui vient de tomber de la falaise. La dragonnière demande à son dragon de tenter de dégager l'entrée en poussant de toutes ses forces. Le dragon s'exécute. C'est une action de Puissance pure. Le razolame a une Puissance de 5. Le joueur lance donc 5D6 et doit obtenir au moins un jet égal ou inférieur à 5. Ce qui ne devrait pas poser de problème.*

Parfois, on vous demandera un "test opposé". C'est le cas pour certaines attaques de dragons, par exemple pour résister à un poison. Lorsqu'un tel test vous est demandé, on procède comme d'habitude, mais au moins deux protagonistes effectueront le même test. L'idée est alors de comparer le nombre de succès obtenus. Celui qui totalise le plus de succès l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a lancé le plus de dés l'emporte. Si l'égalité persiste, alors il faut considérer une véritable égalité comme résultat de l'action, si la chose est possible. Ou on relance les dés si ce n'est vraiment pas possible.

*Exemple : deux dragons se disputent un poisson. Lequel sera le plus rapide pour le dévorer ? Les deux dragons vont réaliser un test opposé de Précision et Athlétisme. Le premier dragon lance 3 dés et doit obtenir des scores*

*inférieurs ou égaux à 4. Le second lance 4 dés et doit obtenir des scores inférieurs ou égaux à 3. Le premier obtient 1, 2 et 6. Il a deux succès. Le second obtient 2, 3, 4 et 5. Il a deux succès également, mais il l'emporte car il a lancé un dé de plus que son adversaire. Bon appétit.*



Que se passe-t-il quand plusieurs personnages tentent la même action dans le but de s'entraider ? Par exemple pour pousser un rocher ou pour chercher une aiguille dans une botte de foin ? Chaque protagoniste doit-il réaliser le même test ? Non. Il est possible de désigner un seul personnage (généralement celui dont les chances de succès sont les plus grandes) et de lui accorder 1D supplémentaire par personnage lui venant en aide. Mais attention. Le MJ s'assurera d'abord qu'il est possible d'aider le personnage. L'espace pour agir peut être



réduit et empêcher trois ou quatre intervenants d'agir en même temps. C'est le MJ qui tranchera si la situation pose problème.

*Exemple : Freya retient un équipier dragonnier par une corde alors que celui-ci est tombé dans un trou. Elle essaie de le hisser hors de la crevasse. Le trou est trop petit pour que le razolame s'y engouffre. Freya et Hallebarde vont s'entraider pour tirer leur ami de ce mauvais pas. C'est un test en Puissance pure. C'est Hallebarde qui a le plus de chances de réussir (Puissance 5). Le joueur lance cinq dés plus un parce que Freya l'aide. Cela fait six dés.*

### **Rendre les choses plus difficiles**

La grande majorité des actions entreprises par les personnages se contenteront de ces règles. Mais certaines actions sont réellement difficiles, parce qu'elles demandent beaucoup d'efforts aux protagonistes ou parce qu'elles sont réellement cruciales pour la partie. Dans le cas où le MJ l'estime nécessaire, il peut augmenter la difficulté d'une action en diminuant le nombre de dés que vont lancer les personnages. Ainsi, une action difficile peut coûter 1D aux personnage, alors qu'une action très difficile peut en coûter 2. N'abusez pas des difficultés extrêmes, mais soyez simplement réaliste. Dans tous les cas, chaque personnage pourra toujours lancer au moins 1D pour une action valide.

*Freya essaie de se rappeler quelle herbe constitue le baume de guérison de Pratik, la sage-femme de son clan. Elle doit donc réussir un test en Mémoire et en Sciences. Le personnage a 3 en Mémoire et 3 en Sciences. Mais le MJ estime que ce savoir est rare et que Pratik ne divulgue pas ses secrets. Il y a donc peu de chances que Freya ait entendu parler de la composition du baume, mais on ne sait jamais. Il décide que le joueur ne lancera que 2D au lieu de 3 pour simuler cette difficulté.*



# Les règles de combat



Avec les vikings, le combat est presque inévitable. C'est la manière la plus simple de régler les conflits, de leur point de vue. Et vivre avec des dragons (du moins certains dragons) n'arrange évidemment pas les choses. Mais HTTYD n'est pas un jeu de rôle violent, qui met en exergue les capacités martiales des personnages. C'est pourquoi il sera rare qu'un personnage perde la vie dans ce jeu.

Les règles de combat reprennent le même mécanisme que les règles qui régissent les actions classiques. Il s'agit à (presque) chaque fois d'un test en opposition mettant dans la balance d'un côté la compétence de Combat de l'assaillant, et de l'autre la compétence d'évitement, à savoir l'Athlétisme, du défenseur. Nous y reviendrons. Certaines règles spéciales s'appliqueront également aux combats, afin de restituer l'ambiance des films et de la série.

Dans un combat, les personnages des joueurs agissent toujours les premiers, sauf si le meneur de jeu en décide autrement (pour les besoins de l'histoire). Et parmi eux, les dragons seront les plus prompts. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord rapidement (le meneur peut, par exemple, compter jusqu'à dix à haute voix), ce sont les ennemis qui frapperont les premiers, dans l'ordre choisi par le meneur de jeu.

L'attaque se fait de manière classique, avec un test Attribut + Talent. En règle générale, pour une attaque **avec une arme de mêlée, on emploiera Puissance + Combat**. Si on veut, on peut aussi utiliser Précision + Combat, mais dans ce cas, on doit réduire les dégâts de l'attaque (si elle touche) de 1. **Une attaque à distance utilisera toujours Précision + Combat** sans malus aux dégâts. Une attaque est un jet en opposition. La cible peut tenter **UNE ET UNE SEULE FOIS** d'esquiver ou de parer (cela revient au même) une attaque pendant son tour. Le jet se fait alors sur Précision + Athlétisme. Si l'attaquant compte **strictement** plus de succès que le défenseur, alors l'attaque le touche et on procède au calcul des dommages. Dans le cas contraire, l'attaque échoue. Une cible ne peut éviter qu'une seule fois une attaque pendant son tour. Cela signifie que les autres attaques portées contre elle pendant le même tour ne sont plus des tests en opposition mais de simples tests, où un seul succès est requis.

*Exemple : Freya et Hallebarde explorent une vieille mine abandonnée lorsqu'elles tombent nez à nez avec un ours peu commode. Hallebarde va frapper en premier et essayer de frapper l'ours de sa queue tranchante. Sa Puissance est de 5 et son Combat aussi. Le joueur lance 5D6 et obtient 2, 4, 5, 6 et 6. Il y a trois succès. L'ours lance ses dés (Précision + Athlétisme) et totalise deux succès.*

*L'attaque réussit de justesse. On procède au calcul des dégâts (on y reviendra). C'est au tour de Freya. Elle va utiliser son arbalète avec Précision (4) et Combat (4). Elle lance 4D6 et obtient 4, 5, 5 et 6, soit un seul succès. Mais cela suffit, l'ours ayant déjà tenté d'éviter l'attaque de Hallebarde. On procède au calcul des dégâts.*

### Les coups fumants

Lorsque vous réussissez à toucher votre adversaire et que vous avez obtenu des doubles, des triples (...) sur les dés (deux "1", trois "2"...), comptez un Point d'Effet (PE) par dé identique obtenu. A tout moment pendant le combat, vous pouvez dépenser les PE obtenus pour réaliser un coup fumant. Un coup fumant est un coup de théâtre en combat qui vous donnera un avantage, parfois décisif. Seuls les personnages des joueurs peuvent utiliser les Points d'Effet, alors surtout, ne vous privez pas. Au terme d'un combat, les PE non utilisés sont perdus.

Voici la liste des coups fumants.

PE	Coup fumant
3	Obtenir un avantage d'1D (attaque/esquive)
4	Obtenir une esquive supplémentaire
5	Obtenir une attaque supplémentaire

6	Doubler les dégâts d'une attaque
6	Second souffle
7	Désarmer un adversaire
8	Epuiser les souffles d'un dragon
8	Assommer un adversaire
8	Effrayer un adversaire
8	Faire intervenir un allié
8	Regagner un Point de Lien

**Obtenir un avantage d'1D :** vous obtenez un dé en bonus sur votre prochaine action de combat, à choisir parmi une attaque ou une esquive/parade. Bien entendu, cela n'est valable que si vous êtes en position d'attaquer ou de vous défendre.

**Obtenir une esquive supplémentaire :** vous pouvez tenter d'esquiver une nouvelle attaque à ce tour, en plus de votre esquive classique. Cela peut être pour la même attaque (juste après une esquive ratée) ou pour une nouvelle attaque dans le même tour.

**Obtenir une attaque supplémentaire :** vous pouvez attaquer de nouveau, juste après votre attaque normale. Les deux jets d'attaque sont distincts. Vous pouvez aussi choisir de placer cette attaque plus tard dans le tour, pendant le tour des personnages-joueurs.

**Doubler les dégâts d'une attaque :** une fois les dégâts de l'une de vos attaques calculés, doublez-les.

**Second souffle :** le personnage récupère 10 Points de Vie, mais ne peut dépasser son total initial.

**Désarmer un adversaire :** vous faites sauter l'arme de l'un de vos adversaires de ses mains (le plus proche ou celui avec lequel vous étiez aux prises). Cela ne fonctionne que pour un adversaire portant une arme, ce qui exclut donc les dragons.

**Épuiser les souffles d'un dragon :** désignez un dragon parmi vos adversaires. Son compteur de souffles pour ce combat tombe à zéro. Il ne peut donc plus souffler jusqu'au terme du combat.

**Assommer un adversaire :** vous portez un coup au crâne de l'adversaire avec lequel vous étiez aux prises, ou le plus proche le cas échéant. Celui-ci sombre dans l'inconscience pour 2D6 tours.

**Effrayer un adversaire** : vous poussez un cri de guerre et agitez votre arme dans tous les sens, ce qui a pour effet de mettre un de vos adversaires, celui avec lequel vous étiez aux prises ou le plus proche, en fuite. Il ne reviendra pas jusqu'à la fin du combat.

**Faire intervenir un allié** : vous obtenez une aide inespérée de l'un de vos alliés, même s'il n'est pas supposé être présent. Il faut cependant qu'il soit en mesure de voyager et qu'il ait une bonne raison d'être là. Cela peut être un personnage amical rencontré quelques heures plus tôt, un dragon ami, un animal dressé, un proche parent en villégiature. Celui-ci vous prêterait main forte jusqu'au terme du combat mais aura ensuite une faveur à vous demander.

**Regagner un Point de Lien** : vous pouvez récupérer un PL perdu, sans dépasser votre total initial. Vous pouvez le dépenser tout de suite ou le conserver pour plus tard.

### Les dégâts

Si vous touchez votre adversaire, c'est sans doute dans le but de le mettre hors d'état de nuire. Mais sachez que si vous le voulez, vous pouvez très bien décider de ne pas lui faire mal. Après tout, votre attaque avait peut-être seulement pour fonction de vous entraîner, de le toucher du plat de la lame, de lui donner une leçon... Il vous suffit

de dire "je ne lui fais pas mal" pour annuler l'attribution de dégâts.

Dans ce jeu, les dégâts des attaques sont retranchés aux Points de Vie de la cible. Lorsque les PV descendent en-dessous de la moitié de leur total, le personnage est considéré comme blessé et subit un malus d'1D sur toutes ses actions jusqu'à ce qu'il soit soigné (du moins, qu'il repasse au-dessus de la moitié de ses PV). Si les PV d'un individu tombent à zéro (ou moins, mais on reste à zéro), il est considéré comme inconscient. Nous reviendrons sur ce statut.



Les dégâts ont une base aléatoire et une base pondérée. Chaque arme à une main occasionne 1D6 points de dégâts. Chaque arme à deux mains, ou enflammée, ou magique, occasionne 2D6 points de dégâts. Une arme à deux mains enflammée ou magique occasionné 3D6 points de dégâts. Voilà pour la base aléatoire. Les dégâts pondérés sont égaux à 1 par succès obtenu sur le jet d'attaque. Si l'ennemi a tenté d'esquiver, il s'agit de la différence entre les succès de l'attaque et ceux de la défense.

*Exemple : Freya a tiré à l'arbalète sur l'ours. Elle n'a obtenu qu'un succès. Les dégâts de son attaque sont donc égaux à 1D6 (arbalète) + 1 (succès).*

Les dégâts des dragons et des autres créatures sont inscrits sur leur fiche. On sait par exemple que la morsure d'un furie nocturne entraîne la perte de 3D6 points de dégâts. Il faut toujours y ajouter le nombre de succès.

Les dégâts des attaques à mains nues sont égaux à 1 + le nombre de succès de l'attaque (ou la différence entre l'attaque et la défense).

Les dégâts peuvent être réduits par le port d'une armure ou par la protection naturelle d'un animal. Le tableau ci-dessous vous présente les principales armures de l'univers

de HTTYD. La colonne (PA) reprend les Points d'Armure, qui doivent être retranchés à la valeur des dégâts.

<b>Armure</b>	<b>PA</b>
Fourrure	1
Cuir	2
Cuir épais	3
Mailles	4
Métal / écailles de dragon	5

### **Personnage inconscient**

Dans ce jeu, la mort n'est jamais au bout du chemin. Du moins, pas souvent. Il y a bien entendu des gens qui meurent, mais cela doit tenir de la narration, pas des règles. Quand un personnage, même un ennemi, a perdu tous ses points de vie, il est plongé dans une sorte de coma, ou même de simple inconscience. Il en sortira quand le meneur de jeu le décidera. Pour certains, cela peut prendre quelques minutes, le temps d'être ligotés et emmenés en lieu sûr sous bonne garde. Pour d'autres, cela peut prendre plusieurs semaines et demander des soins qui peuvent faire l'objet d'une quête (envoyer les

héros chercher des herbes médicinales très rares est un classique du jeu de rôle). Bref, perdre un combat doit être un handicap pour la mission des héros, mais ce handicap peut justement faire partie des meilleurs moments du jeu. Imaginez que vos dragonniers soient capturés par des chasseurs de dragons et emmenés dans une tour isolée sur une petite île pour être interrogés. Leur évasion peut sérieusement pimenter un scénario un peu léger.

Mais alors, que faire des ennemis ? Pour les sbires et les ennemis de peu d'importance, cela ne pose pas de problème. Ils se réveilleront bien plus tard et prendront la fuite sans demander leur reste. Et pour les ennemis importants, comme les chefs de bande ou les gros dragons agressifs ? Ils peuvent aussi prendre la fuite ou même, si vous, en tant que meneur de jeu, le décidez, mourir. Mais cela doit alors être un moment particulièrement dur, même pour les héros victorieux. L'ennemi peut être mortellement blessé, mais continuer à se tenir debout, titubant et basculant du bord de la falaise pour s'abîmer dans les flots. Cela vous donnera l'occasion de le faire revenir plus tard. Ou pas.

## Les calamités naturelles



Le combat n'est pas la seule façon de mettre les personnages en danger. La nature est une source inépuisable de calamités. Les chutes, la noyade, les

brûlures des incendies... Les personnages devront les affronter plus souvent qu'à leur tour. Voici quelques règles pour gérer ces moments difficiles.

Lorsque les personnages échouent à un test en **natation** (un test en Puissance et Athlétisme, la plupart du temps), ils sont exposés au risque de noyade. Ils ont le droit recommencer le test autant de fois qu'ils ont de points en Puissance, mais à chaque fois avec 1D de moins (jusqu'à 1D minimum). S'ils échouent la dernière fois, ils sombrent dans l'inconscience.

Lorsque les personnages sont en contact avec du **feu**, ils subissent des dégâts égaux à 1D6 par tour d'exposition, sans tenir compte de l'armure, sauf si cette dernière est ignifugée. Le feu des dragons est souvent plus chaud et les dégâts sont indiqués sur la fiche de chaque dragon.

Lorsque les personnages sont aspergés d'**acide**, les dégâts sont continus pendant quelques tours. L'acide craché par certains dragons occasionnera des dégâts de moins en moins importants au fil des tours et seront généralement exprimés en formules de dés (4D6/3D6/2D6/1D6). Cela exprime le fait que l'acide perd en corrosivité.

Lorsque les personnages **tombent de haut** (au sens propre), il se feront mal au contact brutal du sol. Par

tranche complète de trois mètres de chute, comptez 1D6 points de dégâts supplémentaires. Une chute de sept mètres entraîne la perte de 2D6 points (deux tranches complètes de trois mètres).

Les **maladies et les poisons** se résument souvent à des tests opposés en Puissance. Le meneur de jeu doit estimer la Puissance de la maladie (virulence) et du poison (virulence) en fonction des circonstances pour donner sa valeur au test. En fonction de la maladie ou du poison, la réussite à ce test peut impliquer qu'il n'y a pas d'effet ou que l'effet est moindre. Dans le cas des poisons injectés par des dragons, les règles sont généralement expliquées sur la fiche des dragons concernés.



# Les consultations de Gotik



Perdre des points de vie, c'est une chose. En récupérer, c'est une autre. Dans ce jeu où l'on ne meurt pas, paradoxalement, les blessures doivent compter. Autrement dit, il n'y aura pas de potion de guérison. La magie ne cautérise pas les plaies, ne ressoude pas les os, de recoud pas les tissus. Après tout, la magie d'une chaman telle que Gotik, à Berk, est surtout une affaire de science et d'herboristerie.

Lorsqu'un personnage est blessé, il doit surtout prendre du repos. Une nuit de repos lui permet de récupérer autant

de points de vie perdus que son total de Puissance. S'il se rend chez un professionnel de la médecine (son équivalent chez les vikings en tout cas), on s'assurera surtout que ses plaies ne s'infectent pas, qu'il conserve l'usage de ses membres une fois la fracture réduite, etc. Les herbes et les plantes peuvent toutefois aider. Apaiser la douleur, soigner une maladie ou un empoisonnement ou donner un coup de fouet à la récupération. Grâce aux soins d'un professionnel, un personnage peut doubler son taux de récupération (sa Puissance fois deux pour une nuit de repos).

Si vous le souhaitez vraiment, vous pouvez offrir à vos héros une chance de se remettre sur pied plus vite. Il se peut qu'une herbe spéciale, très rare, soit à même de requinquer rapidement un individu blessé. Coupée, broyée, infusée, elle peut éventuellement permettre de récupérer deux, trois ou quatre dés à six faces en fonction du degré de pureté ou de fraîcheur de la plante.



# Progression des héros

L'un des plaisirs du jeu de rôle est de voir les personnages progresser pour devenir plus forts, plus doués. Dans How To Train Your Dragon, il est aussi possible de faire progresser les personnages grâce à l'expérience accumulée au fil des aventures. Au terme de chaque aventure, le meneur de jeu peut attribuer 2 points par joueur d'un couple dragonnier / dragon. Ces points peuvent être utilisés de la manière suivante :

Augmenter un Attribut coûte 2 points.

Augmenter un Talent coûte 2 points.

Augmenter les Points de Lien coûte 2 points.

En cours de jeu, relancer les dés lors d'un test échoué coûte 1 point.

Les joueurs peuvent donc décider d'améliorer les scores de leur dragonnier et / ou de leur dragon ou de conserver ces points d'expérience pour pouvoir relancer les dés durant une prochaine partie.

L'attribution des points d'expérience n'est pas systématique, mais elle ne dépend pas des performances des joueurs et / ou des personnages. Elle n'est pas

systématique car le meneur de jeu peut estimer que les circonstances dans lesquelles la précédente partie s'est terminée n'est pas propice à ça. Les personnages sont peut-être privés de leur liberté ou viennent de subir un lourd revers, ou la fin de partie n'est pas la fin de l'histoire en cours. Mais en règle générale, au terme d'une séance, on peut le plus souvent accorder ces points.

N'oubliez pas que les exploits des dragonniers et de leurs dragons leur vaudront aussi de l'avancement au sein de leur ordre et la reconnaissance des villageois. Ils auront peut-être sauvé des gens qui leur revaudront sans doute cela un jour ou l'autre. Ils se seront peut-être aussi fait des ennemis récurrents qui ont la dent dure. Ces changements de paradigme font avancer la partie aussi sûrement que les décisions des joueurs et donnent de la profondeur à l'univers du jeu.

# La forge de Gueulfor



Dans ce chapitre, nous allons aborder quelques éléments matériels du monde de How To Train Your Dragon. A commencer par le système monétaire.

Le commerce est l'artère qui fait battre le coeur des îles du nord. Le statut insulaire de nombreux villages et clans

force les marchands venus du sud à se risquer dans les eaux froides du nord, les cales de leurs navires chargées de denrées périssables ou non. Soies, parfums, essences de bois rares, objets manufacturés, pierres précieuses sont acheminées sur les marchés vikings pour y être vendus ou échangés contre les produits locaux ou des matières premières typiques du grand nord, comme le bois, le poisson ou le minerais.

La monnaie la plus courante est la pièce d'or (PO), qui n'est constituée que d'une petite fraction du précieux métal jaune. A peine de quoi lui donner sa teinte. Mais cette pièce ne sert que pour échanger avec le reste du monde. Au sein des clans ou des communautés, on pratique plutôt le troc, à savoir l'échange de biens ou de services. Les villages sont plutôt petits et chaque habitant se doit de contribuer à l'essor commun. L'éleveur de moutons ou de yaks, le fermier qui sème et récolte les céréales et les pommes de terre, le pêcheur qui brave les flots impétueux, le mineur qui ramène à la surface le minerais et les pierres précieuses, le chasseur qui dépose la viande sur l'étal du boucher, le boulanger qui prépare le pain, tous ont une fonction essentielle à la vie en communauté. Les oisifs et les paresseux sont très mal vus au sein des villages. Ceux qui ne produisent pas doivent se trouver une autre fonction : soldat, négociant... dragonnier ! Assurer une fonction au sein du village

permet généralement de trouver le gîte et le couvert sans trop de mal. Mais lorsque c'est jour de marché et que des commerçants débarquent de villages voisins ou de contrées éloignées, alors on doit ressortir les pièces d'or pour acheter ce dont on a besoin.

Dans les pages qui vont suivre, vous allez découvrir un petit catalogue des objets rares que les personnages peuvent se procurer, associés à un prix en pièces d'or. La gestion matérielle et de la richesse personnelle sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu. S'il le souhaite, il peut accorder un salaire à ses dragonniers, ou leur permettre de temps à autre de gagner des pièces d'or en rendant service ou en tombant sur l'un ou l'autre trésor, mais ce n'est pas le but du jeu. Le prix est purement indicatif et peut servir en terme de narration.

**Arme enflammée (100 PO) :** une arme, généralement une épée, équipée d'un dispositif à base de gel de cauchemar monstrueux et de gaz de braguettaure, qui peut s'enflammer sur pression d'un simple bouton. L'usage est unique et l'arme doit être rechargée par une capsule de gaz ou de gel. Une telle arme inflige 1D6 de dommages supplémentaires. Chaque capsule coûte 10 PO.

**Armure ignifugée (150 PO) :** ces armures constituées d'écailles de dragons sont capables de résister à de très

hautes températures en protégeant leur porteur. Une exposition de quelques minutes à une flamme ou un brasier est sans conséquence. Une exposition prolongée peut finir par transmettre la chaleur au porteur, mais l'armure en elle-même sera peu impactée.

**Bouclier (10 PO) :** un bouclier est une arme et une protection contre les frappes ennemies. On peut s'en servir de bien des façons. Si un personnage est doté d'un bouclier et qu'il le porte à l'un de ses bras, il peut bénéficier d'un D6 supplémentaire sur ses jets de défense et aussi d'une défense supplémentaire à ce tour.

**Combinaison de vol (250 PO) :** cette combinaison mise au point de Harold permet à un humain de descendre en vol plané sans risque de se briser le cou. Du moins, s'il maîtrise cette technique. Lorsqu'un personnage utilise une telle combinaison, il doit réussir un test en Précision et Athlétisme par tranche de dix mètres de chute. Au terme de son trajet descendant, il encaisse 1D6 points de dégâts par test échoué.

**Livres (de 5 à 500 PO) :** bien que peu de vikings lisent pour leur plaisir ou même leur éducation, les livres sont, après le bouche-à-oreille, le principal vecteur de savoir et d'informations. Dans certaines circonstances, le fait de posséder ou d'avoir lu récemment un livre sur un sujet précis peut aider à la résolution de certaines actions. Soit

en communiquant des informations nécessaires à l'exécution d'une tâche (trouver un lieu précis, savoir où chercher une plante donnée), soit en facilitant l'exercice de certaines pratiques (un guide général de la forge ou de la chasse) s'exprimant par un bonus de dé pour une action.

**Oeil de Dragon (inestimable) :** l'Oeil de Dragon est le nom donné à un artefact qui, doté de lentilles spéciales et éclairé par du feu draconique, donne accès à des informations très rares sur l'origine et la vie des dragons. Sa découverte par Harold et les premiers dragonniers a considérablement contribué à parfaire la connaissance actuelle des vikings en ce qui concerne leurs compagnons à écailles. De nouvelles lentilles peuvent encore être découvertes dans des lieux cachés et reculés. On se demande pourquoi avoir à ce point rendu leur découverte compliquée...

**Selle de dragon (65 PO) :** il est pratiquement impossible de monter un dragon sans une bonne selle. Les écailles des dragons sont glissantes et la plupart des dragons apprécient peu que l'on s'accroche à leurs cornes, leurs épines dorsales, leurs ailerons et leurs diverses protubérances osseuses. Toute tentative de monter un dragon "à cru" engendre l'augmentation de la difficulté

de 1 (un succès de plus sera nécessaire) pour toute action entreprise à dos de dragon.

# Jouer des dragons



Le joueur de HTTYD va incarner deux personnages à la fois : un dragonnier et son dragon. Jouer un dragonnier est plutôt simple. C'est un être humain qui parle, se fait comprendre, peut utiliser des objets... C'est un peu l'alter ego du joueur. Mais jouer un dragon est un peu particulier. Comment pensent ces grosses bêtes bien sympathiques capables de vous rôti le crâne en moins de temps qu'il en faut pour le dire ?

Le dragon doit être joué au second plan, même si la tentation est grande d'en faire le personnage principal. Le dragon est un animal. Très intelligent, capable de très grands exploits, mais cela reste un animal. Il ne parle pas. Il ne négocie pas. La plupart du temps, il ne fait qu'obéir aux ordres de son dragonnier. La bonne façon de jouer le dragon est de le considérer comme le protecteur ou la monture de votre dragonnier. C'est aussi un ami, un partenaire, mais malgré la meilleure volonté du monde, il n'est pas tout à fait l'égal de votre dragonnier.

*“Vous comptez un peu trop sur vos dragons et pas assez les uns sur les autres.”* C'est ce que disait Valka, la mère de Harold, dans *Le Monde Caché*. Cela résume assez bien la philosophie édictée ci-dessus. Les dragons sont des outils pour permettre aux dragonniers de se dépasser et aux joueurs de catalyser leurs émotions. Mais ce sont les dragonniers les vrais héros de l'histoire. C'est à eux que l'on se compare. C'est en eux qu'on se retrouve.

Les scénarios proposés par le meneur de jeu devront tenir compte de ce fait. Il ne propose pas des aventures aux dragons, mais à leur dragonnier. Ou à l'équipe qu'ils forment au mieux. Dans bien des circonstances, les dragonniers seront livrés à eux-mêmes dans des endroits où leurs dragons ne peuvent se rendre, comme des tunnels étroits, des maisons, etc.

C'est justement dans ce cas de figure que vont servir les points de lien (PL) des dragonniers. Lorsqu'un dragonnier est privé de son dragon (mais que ce dernier est libre de ses mouvements) et ressent le besoin d'une aide imprévue, il peut dépenser 1 PL pour faire intervenir son dragon. Le dragon peut alors sortir littéralement de nulle part et venir en aide à son dragonnier. Le dragon ne peut cependant faire que ce dont il est capable. Il ne peut pas toujours traverser plusieurs mètres de roche, soulever des montagnes, vaincre une armée à lui seul. Si vous estimez, en tant que meneur de jeu, que la proposition du joueur n'est pas recevable, alors rendez-lui son PL et expliquez-lui clairement pourquoi (il pourrait encore vous convaincre). C'est vous qui aurez le dernier mot de toute façon.

*Exemple : Freya est en fâcheuse posture. Elle a été capturée par des pirates et emmenée à fond de cale. Elle a essayé de briser ses liens, sans succès. Lorsqu'elle a été faite prisonnière, Hallebarde, son razolame, était malade après avoir bu une eau justement empoisonnée par les pirates. Au début, elle se disait qu'elle allait attendre pour voir où les pirates l'emmenent, histoire de connaître l'emplacement de leur repaire secret. Mais elle a entendu ses ravisseurs dire qu'ils se rendaient à l'Île de Krakerborg. Elle aurait maintenant bien besoin d'un coup de pouce. Le joueur décide de dépenser son PL pour faire*

*intervenir son dragon. Le meneur de jeu tique un peu, car il avait prévu l'évasion de Freya grâce à un personnage non-joueur sur l'île. Mais après tout, ce n'est pas parce qu'elle quitte le navire maintenant qu'elle ne devra pas revenir plus tard à Krakerborg... Il accepte donc la proposition du joueur. Soudain, des bruits se font entendre dehors. On se bat sur le pont. Un rugissement familier fait comprendre à Freya que son compagnon est arrivé !*

# Le bestiaire

Dans cette section, vous allez trouver le profil de différentes créatures pouvant servir d'adversaires ou d'alliés occasionnels à vos héros. Jugez bien des forces en présence pour ne pas mettre vos héros en trop fâcheuse posture ou, au contraire, pour ne pas trop leur faciliter la tâche...

## Chasseur de dragon



Si les vikings adoptant le mode de vie des Berkiens adorent les dragons, il est d'autres gens pour qui ces animaux étonnants présentent un intérêt : les chasseurs

de dragons. Qu'ils répondent à la demande de particuliers qui veulent s'acheter une monture originale ou d'alchimistes en quête d'ingrédients pour leurs potions, ils sillonnent les mers à bord de bateaux pleins de cages et de filets pour capturer des dragons. Ils ne sont pas très intelligents, ni très courageux même si, dans l'absolu, la chasse aux dragons n'est pas de tout repos. Leur gros avantage réside dans leur nombre.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
3	2	2	2

**Talents** Artisanat 2, Athlétisme 3, Baratin 2, Combat 3, Furtivité 2, Perception 2

**PV 15 Armure 3** (cuir épais)

**Attaques :** arbalète (1D6), épée (1D6)



## Chef des chasseurs de dragon



Si la chasse aux dragons était confiée aux seuls chasseurs, les dragons ne seraient pas vraiment en danger. Le hic, c'est qu'il y a souvent, à leur tête, des gens compétents et déterminés qui organisent la manoeuvre et qui dressent des plans. Certains de ces chefs préfèrent rester dans l'ombre. D'autres mènent leurs troupes en première ligne.

Quoiqu'il en soit, ce sont des chasseurs d'une autre trempe.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	3	3

**Talents** Artisanat 3, Athlétisme 4, Combat 4, Baratin 3, Furtivité 2, Perception 3

**PV 25 Armure 4** (mailles)

**Attaques :** épée (1D6)

## Globegobber



Ces dragons de petite taille sont injustement accusés de porter malheur. Il est vrai qu'ils n'ont rien pour eux : petits, moches et incapables de cracher du feu, ils se contentent souvent de vivre aux crochets de plus gros dragons pour dévorer les restes. Mais c'est mal les connaître. Ils se reproduisent très vite et leurs mâchoires puissantes peuvent dévorer le pont d'un navire en quelques minutes seulement. Ils sont capables d'avaler presque n'importe quoi. Ils sont capables de voler, même s'ils ne peuvent atteindre que quelques mètres de hauteur. Leurs hordes se composent en moyenne d'une vingtaine d'individus sans qu'il soit établi qu'ils aient un chef. On prétend qu'ils peuvent se reproduire si vite qu'ils

peuvent épuiser les ressources en nourriture d'une île en une année seulement.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
2	2	2	2

**Talents** Athlétisme 2, Combat 2, Furtivité 4, Perception 3

**PV 5 Armure 2** (cuir)

**Attaques** : morsure (1D6)

## Terreur nocturne



Ce petit dragon de couleur sombre a la taille d'un gros chien et vit généralement loin du tumulte de l'activité humaine. Il vit en communauté d'une centaine d'individus très soudés sous les ordres d'un alpha. On pourrait croire que les terreurs nocturnes n'ont rien de très spécial à première vue, mais ils ont développé au fil du temps une redoutable technique pour mettre en déroute des adversaires bien plus grands qu'eux. Sous la gouverne de leur alpha, ils peuvent voler en formation serrée et prendre la forme d'un terrible dragon géant. Cette forme peut imiter le battement des ailes, le mouvement, les postures de plusieurs grands dragons et lorsqu'ils le font, seul un test réussi en Précision et Perception permet de remarquer que quelque-chose cloche.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
2	3	3	3

**Talents** Athlétisme 4, Combat 2, Furtivité 3, Perception 3

**PV 5 Armure** 2 (cuir)

**Attaques :** Morsure (1D6), Feu (1D6, portée 5 mètres)

## Terreur terrible



Nul ne sait quelle expérience loufoque a enduré le viking qui a donné ce nom à ces petits dragons plus ou moins inoffensifs. Il est vrai qu'ils peuvent casser un nez à la seule force de leurs mâchoires et que leur flamme peut mettre le feu à une habitation, mais ils ne sont que les cousins atrophiés des fières montures des dragonniers. Ils se nourrissent de petits mammifères et des restes de dragons plus gros. Très joueurs et très faciles à dresser, ils dégagent une certaine intelligence. A Berk, ils servent à l'acheminement de courriers et de petits colis. Mais à l'état naturel, ils ne deviennent un réel danger qu'en grand nombre.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
2	2	2	2

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 4, Perception 4

**PV 5 Armure 2 (cuir) Souffles 4**

**Attaques :** Morsure (1D6), feu (1D6, portée de 2 mètres)

## Vélocidard



Le vélocidard est un dragon de la taille d'un poney, incapable de voler malgré deux petites ailes atrophiées sur son dos. C'est par contre un excellent coureur. Très rapide sur deux pattes, il dispose comme son nom l'indique d'un dard particulièrement dangereux. Une simple piqûre peut paralyser une victime de taille humaine pendant quelques heures, ce qui donne généralement le temps à la meute de le dévorer. Les vélocidards vivent en effet en groupes d'une trentaine d'individus, nichés dans des cavernes dont ils ne sortent que pour chasser.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
3	3	2	2

**Talents** Athlétisme 5, Combat 3, Furtivité 3, Perception 3

**PV 15 Armure 2** (cuir)

**Attaques :** morsure (1D6), dard (1D6 + poison : si la cible est touchée, elle doit réussir un test opposé en Puissance ou être paralysée pendant 1D6 heures).

## Cochon sauvage



Les cochons sauvages sont les habitants natifs de plusieurs îles du nord où s'établissent les vikings et constituent l'essentiel du produit de leur chasse. Ils se reproduisent vite et vivent en hardes d'une vingtaine d'individus. Ils s'approchent souvent des villages, attirés par l'abondance de nourriture et peuvent être de redoutables adversaires si on les laisse trop s'approcher, notamment en raison de leurs défenses pointues. Chaque viking connaît au moins sept recettes à base de viande de cochon sauvage.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
3	2	2	2

**Talents** Athlétisme 3, Combat 3, Furtivité 2, Perception 3

**PV 10 Armure 1** (fourrure)

**Attaques :** défenses/morsure (1D6)

## Loup



Dans un monde infesté de dragons, les loups demeurent des adversaires courants et dangereux. Lorsque le froid rend la nourriture rare, ils s'en prennent en meute aux voyageurs isolés.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
3	3	2	2

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 3, Perception 4

**PV** 10 **Armure** 1 (fourrure)

**Attaques** : morsure (1D6)

## Ours



Les ours vivent généralement paisiblement sur un territoire sauvage et ne présentent un danger que s'ils se sentent menacés. Mais si on pénètre leur caverne, si on chasse sur leurs terres ou si on les tire de leur sieste, alors ils peuvent se révéler de redoutables adversaires.

Puissance	Précision	Mémoire	Social
4	3	3	2

**Talents** Athlétisme 4, Combat 4, Furtivité 2, Perception 3

**PV 25 Armure 1** (fourrure)

**Attaques :** morsure (1D6), griffes (1D6)



# Le monde autour de Berk

Depuis l'avènement de Harold, des dragonniers et de Berk, le monde a changé. Autrefois, un viking qui aurait envisagé, au cours d'une soirée arrosée, de pactiser avec les dragons aurait été retrouvé pendu par les pieds au matin. Désormais, tout le monde chez les Nordiens sait que l'île de Berk abrite des vikings qui aiment les dragons, qui les protègent et leur offrent l'asile.

Ce phénomène n'a pas changé que la relation qu'ont les vikings avec les dragons, mais aussi entre eux. Si certains clans continuent de pratiquer la chasse aux dragons (avec de plus en plus de difficultés, ceci dit) et de maudire les lézards volants en souvenir des guerres passées, d'autres se sont ouverts en faisant fi des anciennes rivalités, parcourant de nouvelles voies commerciales, nouant des liens solides.

Berk, petit village d'autrefois, est devenu la capitale de l'alliance entre les hommes et les dragons. Si tout le monde n'y a pas encore mis les pieds, chacun dans la région du Nord en a entendu parler et sait ce qu'il s'y trame. Avant, les marins colportaient des nouvelles des royaumes du sud vers les ports nordiens. De nos jours, les princes des fiefs du sud harcèlent les marchands pour en

savoir plus sur ces mystérieux hommes du nord et leurs drôles de montures.

Au sein de la culture viking, le nom de Berkien dépasse à présent les rivages de la petite île rocheuse de Berk. Se revendiquent Berkien tous les vikings qui en ont adopté le mode de vie, qu'ils vivent dans les eaux de Berk ou à des lieues du clan cher à Stoïk la Brute.

Voici un bref descriptif de quelques clans ou éléments notoires vus par les Berkiens.

## **Berk**

L'île de Berk est une île rocheuse, anciennement volcanique, sur laquelle le très ancien clan des Hooligans a choisi de s'établir. Pendant de longues années, les Berkiens ont été le fer de lance de la lutte contre les dragons et quantité de chefs belliqueux se sont succédés dans le Hall des Jarlar, la Grande Salle traditionnelle où se tiennent les banquets, les fêtes et les conseils de guerre.

Stoïk la Brute est le chef de cette communauté et son fils, Harold Haddock troisième du nom, est une sorte de héros national pour tous les Berkiens ou assimilés. C'est l'homme qui a dompté les dragons pour les plus ignares, le chevauteur de l'alpha pour les mieux renseignés. L'épouse du chef et la mère de Harold, Valka, fut

autrefois enlevée par un dragon, mais a été retrouvée par Harold et est revenue vivre parmi les siens. Elle avait en son temps réuni une communauté de dragons autour d'un éternelle, un dragon géant. Les dragons pullulent littéralement sur l'île et la ville ne ressemble plus à grand-chose, il faut bien le dire. Elle est hérissée de perchoirs pour dragons, de lavoirs pour dragons, de bacs-à-poisson pour dragons, on y déguise les moutons en dragons pour qu'ils atteignent l'âge adulte et comme l'île compte très peu de plateaux constructibles, les habitations ont tendance à s'empiler les unes sur les autres. Bref, on a l'impression de se poser dans une capitale moderne lorsque l'on débarque à Berk.

L'île, de part son statut, a érigé des défenses complexes et terribles dont les moindres ne sont pas les centaines de dragons qui y résident. S'attaquer à Berk en l'état est un défi qui dépasse l'entendement des sains d'esprit. On y compte au moins cinq cent habitants humains et au moins deux centaines de dragons. La chaman de l'île s'appelle Gotik. C'est une vieille dame muette armée d'un bâton et d'un sens de l'humour déplorable. Les familles les plus connues de l'île, en dehors des Haddock, sont les Jorgenson, les Thorston, les Ingerman et les Hofferson.

### **Les chasseurs de dragons**

Bien que l'exemple des Berkiens fasse tache d'huile, quantité de vikings demeurent hostiles aux dragons et cherchent à tirer profit de leur mise à mort. Le fait qu'ils soient assez nombreux à sillonner les mers démontre que beaucoup de gens partagent leur avis, même sous le manteau. Il existe de nombreux clans de chasseurs, mais aussi des institutions regroupant des marins de toutes origines, non affiliées à un clan précis.

Ces communautés vivent à la dure sur les mers ou dans un repaire secret, parcourant le plus de distance possible pour chercher des îles où l'influence de Berk et de ses redoutables dragonniers ne se fait pas sentir. Ils favorisent la traque de dragons peu dangereux, sauf commandes spéciales. Ils utilisent des filets, des pièges et des flèches empoisonnées pour arriver à leurs fins. Bien que rivaux pour ce qui est du profit, les chasseurs peuvent parfois faire cause commune dans le cadre de projets bien définis visant à s'approprier une grande quantité de dragons en même temps, ou à nuire aux Berkiens.

### **Les défenseurs des ailes**

Parallèlement à Berk, d'autres communautés bien plus restreintes se sont fondées sur l'idée que les dragons n'étaient pas des ennemis. C'est le cas des défenseurs des ailes. Cette petite communauté dirigée par une reine (la reine Mala, actuellement) s'est installée sur une île

volcanique où vit un éruptodon, un dragon qui se nourrit de lave et empêche ainsi le volcan d'entrer en éruption. En échange de cette protection, les "ailes" s'attaquent à tout viking qui s'en prendrait aux dragons, de façon parfois aveugle et systématique. Pour les défenseurs des ailes, le simple fait de monter un dragon peut sembler une hérésie. Les rapports entre Berk et l'île des Ailes sont bons, mais des malentendus peuvent encore survenir de temps à autre.

### **Les part-en-vrille**

Les vikings connaissent tous le mythe des guerriers berserkers, ces soldats transcendés par l'illumination divine qui ne ressentent plus la douleur au combat et qui constituent de ce fait de redoutables adversaires sur le champ de bataille. Les part-en-vrille est le nom donné à une petite communauté de vikings qui tentent d'appliquer ce précepte à toutes les facettes de la vie quotidienne. Ce sont des gens qui vivent leurs émotions à fond, qui ne font rien à moitié, qu'il s'agisse de pêche, de poésie ou de défendre ses terres. Les part-en-vrille sont une petite centaine et vivent la plupart du temps sur une île (l'île des Part-en-vrille) sous les ordres de Dagur le Dérangé. Autrefois, Dagur était un ennemi juré de Harold et de Berk. Aujourd'hui, c'est un allié fidèle mais ingérable.

### **Le monde caché**

Beaucoup de marins rapportent des rumeurs à propos d'un endroit dont les dragons seraient tous originaires : le monde caché. Cet endroit se situerait en lisière du monde, à un endroit où la mer se déverse dans le vide et dont aucun viking ne revient. Ce serait un monde souterrain, constitué d'immenses cavernes lumineuses et infestées de dragons. Personne n'en est revenu pour en parler et pour l'heure, ce n'est qu'un mythe.



## **La guerre des dragons**

Seuls les vieux guerriers font référence à une ancienne bataille qui aurait opposé des milliers de vikings à un nombre encore plus important de dragons, dans des temps reculés. Nul ne sait d'ailleurs qui a gagné cette fameuse bataille. On prétend qu'elle aurait dû être décisive mais qu'elle a été un fiasco pour un des deux camps. Comme il en a résulté un apparent statu quo, il est probable qu'elle n'ait jamais eu lieu. Du moins, pas dans les proportions rapportées.

## **Snoggetog**

La fête de snoggetog est une coutume bien ancrée dans les traditions vikings. C'est à la fois une fête de fin d'année, célébrant la régression des gelées hivernales et la prochaine venue du printemps et une sorte de fête des morts où il est de coutume de célébrer les anciens et les défunts en se faisant peur, un peu comme à halloween. Les villages sont décorés, des festins sont préparés et on met généralement les conflits entre parenthèses pour une trêve bienvenue.

## **Les courses de dragons**

Autrefois, le seul divertissement de groupe que se permettaient les vikings, en dehors des bagarres de

taverne, c'était la régates, une course de bateaux où chaque participant devait se construire une embarcation rapide et légère pour espérer l'emporter. De nos jours, chez les Berkiens du moins, les régates ont été remplacées par les courses de dragons. Bien plus rapides et plus nerveuses que les régates, ces courses mettent en scène les meilleurs dragonniers et les dragons les plus véloces. Parfois, les règles impliquent de se saisir de moutons et de les jeter vivants dans des sacs peints aux couleurs des différentes équipes en présence. L'idée d'un championnat interîle fait doucement son chemin.

## **Les combats de dragons**

La communauté des Berkiens est divisée à propos des combats de dragons. Une partie, dont Harold est le porte-parole, juge ces affrontements bestiaux et indignes du nouvel esprit viking concernant les dragons. Une autre, soutenue par une majorité de néo-Berkiens, soutient que ces combats répondent à l'esprit naturellement bagarreur de certains dragons et permet de canaliser leur agressivité. Toujours est-il que de tels combats se pratiquent dans des arènes un peu partout chez les Nordiens. Les combats sont spectaculaires mais relativement inoffensifs pour les dragons, parfois montés. On s'arrête quand on veut, et il est vraiment rare qu'il y ait des blessés. Et quand c'est le cas, c'est souvent une

maladresse involontaire plutôt qu'une volonté de nuire. Evidemment, il existe aussi des combats clandestins, pratiqués chez les chasseurs de dragons ou autres vikings hostiles au mode de vie berkien. Là, les combats sont à mort.

### **L'île des femmes ailées**

On rapporte de nombreuses légendes concernant une île où vivrait une communauté de femmes guerrières dotées d'ailes et qui attendraient de vrais guerriers vikings pour leur offrir un banquet digne de ce nom. En réalité, les dragonniers de Berk ont déjà visité cette île et il s'en est fallu de peu que l'un d'entre eux serve de repas aux femmes cannibales qui y résident. Les femmes ailées sont depuis devenues des alliées occasionnelles des dragonniers, mais conservent leur autonomie et leur secret. Elles ne pratiquent plus le cannibalisme (depuis longtemps, en fait), mais tiennent à ce que les hommes restent éloignés de leurs côtes. Elles ne sont en réalité pas pourvues d'ailes, mais elles veillent sur la progéniture des razolames. Les bébés sont accrochés à une sorte de nacelle dans le dos des femmes et en déployant leurs ailes, ils leur permettent effectivement de voler.

# A l'aventure !

L'univers de How To Train Your Dragon est une invitation à l'aventure. Chevaucher un dragon, partir à la découverte d'un monde vierge et dangereux, lutter contre les ennemis des dragons et d'un mode de vie nouveau, c'est tout un programme. Voici quelques idées de scénarios qui devraient vous permettre de développer rapidement vos propres aventures, sans compter qu'un scénario complet vous attend juste après.

## **Un nouveau dragon**

Les dragonniers entendent parler (par des marins, des marchands, des chasseurs...) d'une nouvelle espèce de dragon particulièrement agressive. Une expédition est montée pour aller voir de quel dragon il s'agit et pourquoi il se montre si agressif.

## **Des chasseurs trop hardis**

Des chasseurs de dragons se sont emparés d'une nichée que les dragonniers surveillaient de loin. Ils ont mis la nuit à profit pour agir et sont déjà loin. Il faut remonter la trace de leur navire, les retrouver et libérer les dragonnets en les ramenant sur leur île natale.

## **La carte au trésor**

L'un des personnages entre en possession d'une carte au trésor. Il peut s'agir d'un gros tas d'or planqué par un pirate dans une caverne éloignée, d'un livre ancien contenant de nouvelles informations sur les dragons, d'un lieu sacré où nidifient des dragons rares ou d'un objet magique qui faciliterait grandement la vie des dragonniers. Bien entendu, la carte est sommaire, l'endroit truffé de pièges et pire : les dragonniers ne sont pas les seuls sur le coup.

## **Le tournoi des dragons**

Plusieurs villages de Berkiens se disputent des zones de pêche ou de patrouille. Pour sortir du conflit stérile, Harold Haddock propose un tournoi où les meilleurs dragonniers et leurs dragons raffleraient la mise. Mais au sein des participants, certains n'entendent pas rester fair play... Il faudra les démasquer tout en marquant des points pour son village.

## **Une étrange maladie**

Tous les dragons d'une île tombent soudain malades. Qu'est-ce qui a provoqué cet étrange virus ? Que faire pour y remédier ? Est-ce un acte de malveillance ou le mal a-t-il une origine naturelle ? Est-ce qu'il va s'étendre ? A vous de voir.

## **De nouveaux dragonniers**

Un nouveau clan jusque là peu connu a décidé de rejoindre la communauté des Berkiens et de former une unité de dragonniers. Les personnages sont envoyés pour sélectionner les meilleurs vikings et pour leur trouver des dragons. Mais tout ne va pas se passer comme prévu. Les candidats dragonniers sont en réalité des chasseurs de dragons qui cherchent de nouveaux territoires de chasse et à jouer un mauvais tour aux vrais dragonniers.

# **Une aventure complète**

Voici venu le temps de faire vos premiers pas en tant que dragonnier. Cette aventure relativement simple permet de mettre en oeuvre les règles du jeu et d'aborder l'univers en douceur.

## **L'histoire**

Jarvald Hottirson est un marin un peu fou, exilé par plusieurs clans et sans réelle attache. Il s'est mis en tête de poser le pied sur toutes les îles du nord. Lors de ses pérégrinations, à bord de son petit bateau, il a vu des choses extraordinaires ou effrayantes qui ont petit à petit entamé sa santé mentale. Ces dernières années, lorsqu'il débarque au marché d'un village pour faire ses provisions

en vue d'une nouvelle expédition, peu de gens prêtent encore attention à ses histoires rocambolesques.

Il y a cinq jours, Jarvald a mis le pied sur une île encore inexplorée. Une éruption volcanique et un tremblement de terre ressenti dans tout le nord l'ont récemment fait émerger des flots. Il a découvert une grotte et s'y est enfoncé. A l'intérieur, un dragon aquatique s'est retrouvé piégé et a terriblement ébranlé l'esprit déjà fragilisé de l'explorateur. Celui-ci a eu le temps de sortir des grottes, de monter sur son navire et de faire voile vers le village le plus proche...

## **Un bateau fantôme**

Un soir, la vigie du village signale l'approche d'un bateau de petite taille venant du nord-est. L'embarcation ne prend pas le chemin du port et va se briser sur les rochers en contrebas d'une falaise. On ne peut voir personne à son bord. Est-ce un bateau fantôme ? Les dragonniers sont sollicités pour aller voir à bord ce que l'on peut trouver.

Le naufrage n'a pas fait couler le navire. Il se retrouve coincé sur des rochers coupants, la cale en partie éventrée. Sur le pont, c'est le chaos : tonneaux vides couchés, caisses en désordre contenant des objets divers mais sans valeur, voiles déchirées... Sous un vieux filet de

pêche, on peut retrouver un homme hirsute, sale et odorant. Un test en Mémoire et Tradition permet de reconnaître Jarvald Hottirson, un explorateur excentrique qui passe pour fou dans la plupart des villages du nord. Il est inconscient et a besoin de soins. Un test en Mémoire et Sciences permet cependant de comprendre qu'il ne souffre d'aucune blessure grave.

Une fois reposé et soigné, Jarvald reprend connaissance. Il demande où il se trouve, puis accepte de répondre aux questions. Son esprit est tortueux et ses propos décousus. Il dira en gros qu'il a voyagé sur de nombreuses îles, que le fond des océans est revenu à la surface, que des choses englouties ont fait leur apparition, qu'un dragon horrible a failli le dévorer... Lorsqu'on le raisonne (test en Social et Baratin), on peut lui faire dire ceci : "Suite au tremblement de terre, une île engloutie a refait surface. J'y ai posé le pied et j'ai découvert une grotte. Cela empestait le poisson. J'ai suivi la galerie principale, j'ai dû nager un peu. C'était étroit. Puis, j'ai trouvé l'ancre d'un dragon inconnu. Son cri était terrifiant... J'ai tenté de fuir, mais il est entré dans mon esprit et m'a promis une mort par noyade si je restais... J'ai réussi je ne sais comment à regagner la plage et mon bateau. Après, je me suis réveillé ici... "

Après ce récit, les dragonniers voudront sûrement se rendre sur l'île en question et faire la connaissance de ce nouveau dragon. Jarvald est incapable de le décrire, il a chassé de son esprit les rares images qu'il en a eu. Il peut par contre donner des indications sur la façon de trouver l'île.

### **Voyager vers l'île émergée**

Trouver l'île ne sera pas chose aisée. A l'aide des indications de Jarvald Hottirson, les personnages devront réussir trois tests en Précision et Perception consécutifs pour la trouver, et le voyage prendra une journée à dos de dragon. En cas d'échec, ils devront passer la nuit à la belle étoile et leurs dragons réclameront de se poser quelque-part.

### **L'île émergée**

L'île ressemble un peu à un oeuf taillé dans la roche. Sa base est plus petite que sa circonférence maximale puis elle se rétrécit au sommet. Elle est recouverte d'algues et de coraux desséchés. L'odeur y est pestilentielle. Alors que les personnages en font le tour, une colonie de goélands va les prendre pour cibles. Ils pensent que les dragons viennent leur voler les crustacés cachés entre les pierres de l'île. Ce combat ne sera pas très violent. L'ennemi est représenté par des statistiques de groupe.



Ce sont donc les valeurs d'un ensemble d'oiseaux et non d'un individu. A chaque PV perdu, c'est un oiseau qui tombe.



Puissance	Précision	Mémoire	Social
1	3	1	1

**Talents** Athlétisme 1, Combat 2, Furtivité 4, Perception 3

**PV** 15 **Armure** 0

**Attaques :** coups de bec (1D6)

Une fois les goélands vaincus, les héros peuvent explorer les environs. Ils trouveront aisément la grotte dont parlait le marin. Sur une vingtaine de mètres, les dragons peuvent suivre les personnages. Au-delà du hall d'entrée, cela deviendra plus difficile, voire impossible au bout de trente mètres.

Le couloir descend toujours plus profondément sous le niveau de la mer et l'odeur des fonds marins est oppressante. De temps à autre, une étoile de mer se détache d'une paroi et tombe mollement sur le sol tandis que, dans un coin, un crabe court se cacher. C'est alors que les personnages arrivent nez-à-nez avec une porte de pierre. En réalité, ils ne devinent que c'est une porte parce qu'elle est plate et lisse, contrairement au reste des parois. Nulle poignée, nuls gonds ne sont visibles. Des runes sont par contre gravées dessus.

Un test en Mémoire et Traditions sera nécessaire pour les déchiffrer. Elles disent : "Ce qui passe au-delà ne revient pas par là. Passe par ici si tu vas de l'avant". La porte ne s'ouvrira pas sous la pression et comme les personnages sont privés de leurs dragons, il ne peuvent tenter un passage en force. C'est de la roche épaisse. S'ils ont

emporté avec eux du gel de cauchemar monstrueux ou quelque artifice du genre, rappelez-leur qu'ils sont dans un tunnel souterrain, voire sous-marin, avec des tonnes de roche au-dessus de leurs têtes...

En réalité, la solution est simple. Au bout de quelques minutes, si un personnage déclare observer attentivement la porte ou rechercher un mécanisme, demandez un test en Précision et Perception avec 1D de difficulté. La rune qui représente le mot "ICI" peut s'enfoncer dans la porte et active l'ouverture. Une fois que tous les personnages seront passés, la porte se refermera brutalement, et il n'y a aucun mécanisme de l'autre côté. Rien que le couloir qui descend dans une faible luminosité due à des algues phosphorescentes.

Au bout d'une série de marches, les personnages débouchent dans une caverne ronde de petite taille. Des escaliers se poursuivent vers le bas mais ce qui marque l'attention, ce sont les nombreux trésors qui gisent sur le sol : amphores remplies de bijoux, pierres précieuses entassées dans des coffres, parfois recouvertes de coquillages et de coraux... Il y a là la rançon d'un roi. Une série de bas-reliefs sont gravés sur les parois. On y voit plusieurs scènes où des hommes rendent hommage à un dragon inconnu, se prosternant devant lui et déposant des trésors à ses pattes.

Les personnages peuvent s'emparer d'une partie des trésors déposés ici s'ils le veulent. Aucun piège ne sera activé. Par contre, notez bien que s'ils se remplissent les poches, ils auront du mal à nager, plus tard.



Il ne leur reste plus qu'à descendre, encore...

Une vingtaine de mètres plus bas, ils débouchent dans une caverne plus vaste, en grande partie inondée. C'est comme s'ils arrivaient sur les rives d'un lac souterrain. D'immenses stalactites descendent du plafond où l'on peut distinguer des berniques et autres coquillages. L'endroit devait être jusqu'il y a peu totalement sous eau. Quelques pièces d'or et bijoux sont visibles sur la berge rocheuse où ils se trouvent. Il ne semble pas y avoir d'issue émergée.

Laissez les personnages gamberger un petit peu. Si quelqu'un plonge pour chercher un tunnel inondé, demandez un test en Puissance et Athlétisme pour nager, puis en Précision et Perception pour chercher un tunnel. Il y en a plusieurs, en réalité. Mais à un moment, interrompez toute recherche avec l'apparition du dragon.

Cela commencera par des bulles à la surface, puis par l'apparition de deux yeux jaunes globuleux. Bientôt, une tête de dragon sortira des flots et se dirigera vers la berge, l'air menaçant. Le dragon s'appelle Eauprofonde et est très vieux. Il a vécu en des temps reculés où un peuple primitif lui vouait un culte. Petit à petit, le peuple a évolué, a raffiné ses présents, puis a migré vers des terres plus chaudes au sud, oubliant Eauprofonde. Le dragon n'en fut pas très affecté. Il n'avait jamais compris les longs rituels et les offrandes, sauf celles composées de poissons. Au fil des siècles, la caverne s'est enfoncée sous les eaux et l'éruption sous-marine suivie du tremblement de terre l'a ramenée récemment en surface. Le dragon pense que les héros sont des adorateurs, de retour après de longs siècles d'absence. Il ne se montrera donc pas agressif. Mais il étudiera les personnages et manifestera son mécontentement par des grognements et des cris si personne ne lui donne du poisson.



Faites monter la tension et étudiez les propositions des personnages. Montrez bien que le dragon est mécontent, sans pour autant le rendre agressif. Au bout de quelques minutes, il disparaîtra sous les flots, ce qui laissera quelques heures aux personnages pour décider de la marche à suivre.

Plonger pour explorer les cavernes sera fastidieux, mais à chaque plongée, il faudra trois tests en Puissance et Athlétisme et un test en Précision et Perception pour trouver et suivre une galerie. Lancez 1D6. Sur un "6", le personnage trouve celle qui mène à l'extérieur. C'est la plus large et c'est celle qu'emprunte le dragon pour rejoindre la mer.

La technique employée jadis par les adorateurs d'Eauprofonde était de donner au moins un (gros) poisson au dragon pour qu'il les guide vers l'extérieur en

nageant, ce qui représentait une sorte de parcours initiatique ou purificateur selon les cas. Eauprofonde se rappelle de la technique et guidera tout groupe qui lui offre la pitance vers l'extérieur. Les personnages n'ont donc qu'à pêcher un poisson (test en Précision et Athlétisme) pour satisfaire les besoins du dragon. A chaque pêche réussie, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. A partir d'un "5", le dragon sera content.

1D6	Fruit de la pêche
1	Une vieille sandale usée
2	Une amphore contenant des pierres précieuses
3	Une anguille
4	Un poisson de petite taille
5	Un poisson de bonne taille
6	Un gros poisson

Une fois satisfait, le dragon semblera inviter les personnages à plonger à sa suite dans l'eau. Pour le suivre, un seul test en Puissance et Athlétisme suffira, mais il est aussi possible de s'accrocher à lui. Il faudra alors seulement retenir sa respiration avec un test de Puissance

pure. Si les personnages ont les poches chargées de trésors, enlevez 1D à toute tentative.

Que faire si les personnages veulent dépenser 1 PL pour faire appel à leur dragon dans la caverne ? La caverne est le domaine d'Eauprofonde. Les dragons ne perçoivent pas l'appel de leur dragonnier. S'ils le font depuis l'eau, seuls les dragons ondes peuvent entendre l'appel. Une fois sortis des boyaux immergés en pleine mer, plus rien ne s'oppose à une intervention des dragons. Mais lisez la suite pour voir comment intégrer au mieux un sauvetage en pleine mer.

### **Retour à la surface**

Lorsque les personnages reviennent à la surface, ils découvriront un nouveau bateau immobilisé à quelques brasses de l'île. C'est un navire de chasseurs de dragons. Ils visent actuellement les dragons des héros avec leurs arbalètes, mais jusque-là, les montures restent hors de portée. Eauprofonde émergera avec fracas, attirant l'attention des chasseurs qui reporteront sur lui leurs tirs. Le dragon aquatique sera furieux et replongera aussitôt.

Que vont faire les personnages ? Ils peuvent tenter de monter à bord du navire des chasseurs pour les attaquer par surprise (un test en Précision et Furtivité sera requis). Ils peuvent appeler leurs dragons à la rescousse pour les tirer

de l'eau puis attaquer le bateau. A eux de voir et à vous, meneur de jeu, de réagir en conséquence. Voici les données.

Les chasseurs de dragon sont au nombre de douze et ont un chef avec eux (voir bestiaire). Huit des chasseurs possèdent des arbalètes. Les autres tiennent des filets qu'ils peuvent lancer sur quiconque se trouve dans l'eau. Pour savoir si un personnage est pris dans un filet, faites un jet d'attaque classique contre éventuelle défense. En cas de succès du chasseur, le personnage est pris au piège et a trois tours pour se libérer avant de couler comme une pierre (Précision et Athlétisme). Le chef donne des ordres et n'interviendra que si quelqu'un pose le pied sur son bateau.

Voyez comment la situation évolue. Les personnages devraient avoir l'avantage avec l'aide de leurs dragons, mais si ce n'est pas le cas, Eauprofonde comprendra qui sont les gentils et qui sont les méchants (surtout si les héros lui ont donné du poisson). Il tentera alors de couler le navire des chasseurs.

### **Conclusion**

Une fois les chasseurs coulés ou mis en déroute, les dragonniers sont libres de faire ce qu'ils veulent. Ils ont là un nouveau dragon de classe onde à étudier s'ils le

veulent. Il y a aussi un trésor à piller s'ils pensent que cela leur sera utile. Le dragon se fiche pas mal de l'or. Reste que la porte souterraine ne s'ouvre que de l'extérieur. A eux de voir comment faire sortir le trésor de là.



Une question se pose quant à la présence des chasseurs. Etaient-ils là par hasard ? Ont-ils suivi les héros, attirés par leurs dragons ? Jarvald Hottirson les a-t-il conduit là ? Est-il de mèche ? C'est à vous de voir quelle suite vous voulez donner à cette histoire. Désormais, l'aventure est la vôtre et celle de vos joueurs...

# HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Nom du dragonnier :

Sexe : Âge : Taille : Poids :

Couleur des cheveux :

Couleur des yeux :

Autres signes distinctifs :

Puissance	Précision	Mémoire	Social

PV		PL	

Atout :

Equipement :

Artisanat		Furtivité	
Athlétisme		Perception	
Baratin		Représentation	
Combat		Sciences	
Dragonologie		Traditions	

Nom du dragon :

Espèce : Classe :

Taille : Envergure : Poids :

Couleurs :

Puissance	Précision	Mémoire	Social

Athlétisme	Combat	Furtivité	Perception	PV

Trait de caractère : Défaut :

Attaques :