



## LE SEIGNEUR DES DRAGONS



Le Seigneur des dragons est une sous-classe du Cavalier. Pour devenir Seigneur des dragons, un personnage doit préalablement être Cavalier jusqu'au cinquième niveau, étape à laquelle il pourra changer de classe s'il possède au moins les caractéristiques suivantes : 15 en Force, Dextérité et Constitution, 14 en Intelligence et 12 en Sagesse. Les caractéristiques du Seigneur des dragons évoluent comme celles du Cavalier, et son intelligence comme le Charisme du Paladin.

Un Seigneur des dragons peut, comme un Cavalier, être Elfe, demi-Elfe ou Humain. Il combat et sauve sur les tables des Guerriers.

De son passé de Cavalier, le Seigneur des dragons ne conservera que ses armes et armures de prédilection. Il perdra ses bonus d'équitation et de charge, et ne les retrouvera que s'il monte un dragon.

L'alignement d'un Seigneur des dragons doit être un des quatre suivants : bon loyal, chaotique bon, mauvais loyal, chaotique mauvais. Aucun alignement à tendance neutre n'est permis.

Un Seigneur des dragons doit vénérer une race particulière de dragons (de son alignement) et haïr une autre race (de l'alignement opposé). Par exemple, un personnage bon loyal vénérera les dragons d'argent et combattra sans relâche les dragons rouges.

### AU CINQUIÈME NIVEAU

A cette période initiatique, on apprend au Chevalier à connaître la race de dragons qu'il vénère. On lui apprend également à utiliser le cuir et les écailles des dragons. A ce niveau, le Chevalier n'a aucun droit, seulement des devoirs. Il s'engage à servir son ordre et les dragons vénérés (A).

### AU SIXIÈME NIVEAU

Le Chevalier frappe avec un bonus de +2 contre tous les reptiles (même les Hommes-lézards) et part en quête d'un dragon à tuer (B)...

### AU SEPTIÈME NIVEAU

Le Chevalier reçoit une dague faite à partir d'une griffe d'un dragon de la race détestée. (Il est de bon ton que le Chevalier gagne lui-même cette griffe.)

A ce moment, il devient capable de communiquer télépathiquement avec les dragons (C).

### AU HUITIÈME NIVEAU

Le Chevalier gagne un bonus de +2 aux jets de protection contre la magie des dragons. Ce bonus augmente ensuite de 1 tous les 2 niveaux (D).

### AU NEUVIÈME NIVEAU

Le Chevalier gagne un bonus de +2 aux jets de protection contre le souffle des dragons, et de +4 contre le souffle des dragons de la race détestée. Ce bonus augmente ensuite de 1 tous les 2 niveaux (E).

### AU DIXIÈME NIVEAU

Le Chevalier est considéré comme un ennemi mortel par les dragons de la race détestée et leurs Seigneurs. Il acquiert une renommée immense (chaque ordre ne comprend en effet que cinquante Chevaliers). Il devient capable de monter un dragon de la race vénérée (de taille moyenne et consentant, bien sûr !) et il peut également lancer des sorts, comme un magicien de second niveau. Les jeunes et très jeunes dragons de la race détestée fuient à sa vue, de même que les jeunes adultes et adultes s'ils ratent leur jet de protection contre la peur (F).

### AU ONZIÈME NIVEAU

Le Chevalier devient Seigneur des dragons, après avoir tué un dragon très vieux ou ancien de la race détestée (G). C'est à ce niveau qu'il doit trouver ou qu'il reçoit (en présence de Tiamat ou de Bahamut) sa Lame : une épée douée d'immenses pouvoirs dont il ne se séparera jamais (voir fiches).

A partir du onzième niveau, le Seigneur des dragons occupe une place importante au sein de son ordre. Il existe dix ordres de Seigneurs des dragons, un pour chaque race de dragons. Les trente Seigneurs de chaque ordre constituent le Grand conseil de l'ordre ; celui-ci est dirigé par un personnage unique : le Grand Seigneur des dragons. Les ordres d'alignement opposés s'affrontent continuellement.

Enfin, un Seigneur des dragons est très proche de tous les dragons. Il peut donc avoir (à la discrétion du maître de jeu) connaissance de leurs intentions, déplacements, etc. à travers des rêves, par exemple...

Pierre PEVEL

TABLE 1 : LE SEIGNEUR DES DRAGONS

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)	Capacité	Titre
18 501 - 37 500	5	5	A	Chevalier de l'Aile
37 501 - 85 000	6	6	B	Chevalier de l'Écaille
85 001 - 150 000	7	7	C	Chevalier de la Griffe
150 001 - 280 000	8	8	D	Chevalier du Croc
280 001 - 430 000	9	9	E	Chevalier du Souffle
430 001 - 600 000	10	10	F	Chevalier du Dragon
600 001 - 900 000	11	10 + 3	G	Seigneur des Dragons
900 001 - 1 200 000	12	10 + 6		Seigneur des Dragons 12e
1 200 001 - 1 500 000	13	10 + 9		Seigneur des Dragons 13e
1 500 001 - 1 800 000	14	10 + 12		Seigneur des Dragons 14e
1 800 001 - 2 100 000	15	10 + 15		Seigneur des Dragons 15e
2 100 000 et plus	16	10 + 18		Grand Seigneur des Dragons

TABLE 2 : SORTS DE MAGICIEN

Niveau	Nombre de sorts par niveau			
	1	2	3	4
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	3	2	-	-
13	4	2	1	-
14	4	2	2	-
15	4	3	2	1
16	4	4	2	2

TABLE 3 : HIÉRARCHIE D'UN ORDRE

Titre	Nombre
Grand Seigneur des Dragons	1
Seigneur des Dragons 15e	2
Seigneur des Dragons 14e	4
Seigneur des Dragons 13e	6
Seigneur des Dragons 12e	8
Seigneur des Dragons	10
Chevalier du Dragon	50
Chevaliers	

**MONSTRE :  
LE MONSTRE DES MARAIS**

**Caractéristiques pour AD&D**  
 Fréquence : rare  
 Nombre rencontré : 1  
 Classe d'armure : 0  
 Mouvement : 18''  
 Dés de vie : 16  
 Attaques : 2+1  
 Dommages : 4-24/ 4-24/ 2-12  
 Attaques spéciales : non  
 Défenses spéciales : voir ci-dessous  
 Résistance à la magie : 20 %  
 Intelligence : grande  
 Alignement : mauvais chaotique (CE)  
 Taille : grande  
 Capacités psioniques : non  
**Valeurs pour l'Oeil Noir**  
 Courage : 18  
 Attaque : 17  
 Parade : 12  
 Energie vitale : 100  
 Protection : 6  
 Points d'Impact : 3D (2 bras)  
 + 1D+2 (queue)  
 Classe de monstre : 100

Le Monstre des marais ressemble à un immense reptile. Mais il possède une force extraordinaire (22), et deux grands bras (de forme vaguement humanoïde). Sa queue, longue et puissante, lui permet d'enserrer ses victimes et de les maintenir sous l'eau. Sa couleur jaunâtre lui permet de se dissimuler dans les marais brumeux et de surprendre ses adversaires à 80 % (1à5 sur 1d6).

**MONSTRE :  
L'ARBRE VAMPIRE**

**Caractéristiques pour AD&D**  
 Fréquence : très rare  
 Nombre rencontré : 1-10  
 Classe d'armure : 2  
 Mouvement : 12'' (feuilles seulement)  
 Dés de vie : 8 à 12  
 Attaques : voir ci-dessous  
 Dommages : 1-10 (par feuille)  
 Attaques spéciales : voir ci-dessous  
 Défenses spéciales : voir ci-dessous  
 Résistance à la magie : non  
 Intelligence : basse  
 Alignement : mauvais chaotique (CE)  
 Taille : grande  
 Capacités psioniques : non  
**Valeurs pour l'Oeil Noir**  
 Courage : 15  
 Attaque : 15  
 Parade : 0  
 Energie vitale : 50  
 Points d'impact : 1/2 par feuille  
 Protection : 5  
 Classe de monstre : 30

Un arbre vampire ressemble à un arbre normal et possède des feuilles ovales d'une dizaine de centimètres de long. Le nombre de dés de vie de l'arbre détermine son nombre d'attaques (le nombre de feuilles envoyées) : 1 à 6 feuilles pour 8 ou 9 dés de vie ; 1 à 8 pour 10 ou 11 dés de vie ; 1 à 10 pour 12 dés de vie. Les feuilles de l'arbre vampire viennent se poser sur le corps de leur(s) victimes(s), puis absorbent régulièrement son (leur) sang. Les points de vie absorbés font régénérer l'arbre. Pour retirer une feuille, il faut la brûler (et perdre 1d6 points de vie) ou tuer l'arbre...

**PIEGE :  
LA SALLE DES COULEURS**

Cette salle, dans laquelle est souvent conservé un objet précieux, est piégée magiquement sur toute sa surface. Son sol est « peint » de surfaces de différentes couleurs. L'atmosphère de la pièce est également colorée, et change de couleur à chaque round.

Quand un aventurier se trouve sur une surface colorée et que l'atmosphère est de la même couleur, il peut se déplacer normalement. En revanche, si les deux couleurs sont différentes, il est immobilisé et subit un choc électrique (plus ou moins important).

Quand l'aventurier est sur une surface noire, l'atmosphère est également noire (comme un sort de Ténèbres « Darkness »). Il existe alors une certaine probabilité qu'il sorte involontairement de cette surface...

Exemple : la salle octogonale (voir « La Forêt pétrifiée ») Les couleurs utilisées sont les suivantes : jaune, rouge, vert, bleu, noir. Les surfaces colorées sont des octogones concentriques. Chaque décharge coûte 2d6 points de dommages. Une gemme très précieuse est conservée au centre de la surface noire.

**OBJET MAGIQUE : LA LAME DU  
SEIGNEUR DES DRAGONS**

Cette lame est l'arme favorite de tout Seigneur des Dragons qui se respecte. C'est généralement une épée longue (70 % des cas).

- Elle donne un bonus de + 5 à l'attaque et aux dommages quand elle est utilisée contre un Dragon d'alignement opposé.
- Elle donne un bonus de + 10 à l'attaque et aux dommages quand elle est utilisée contre un Dragon de la race détestée.
- Elle peut jeter une fois par jour un Globe mineur d'invulnérabilité, efficace seulement contre la magie des Dragons.
- Lorsqu'un Dragon d'alignement opposé se trouve à moins de 500 mètres de la Lame, celle-ci vibre.
- Lorsqu'un Dragon de la race détestée se trouve à moins d'un kilomètre de la Lame, celle-ci siffle.
- Lorsque son porteur monte un Dragon, il ne peut pas tomber.

**Alignement** : celui du porteur  
**Ego** : 12  
**Intelligence** : 10  
**Points d'expérience** : 10 000  
**Valeur** : inestimable