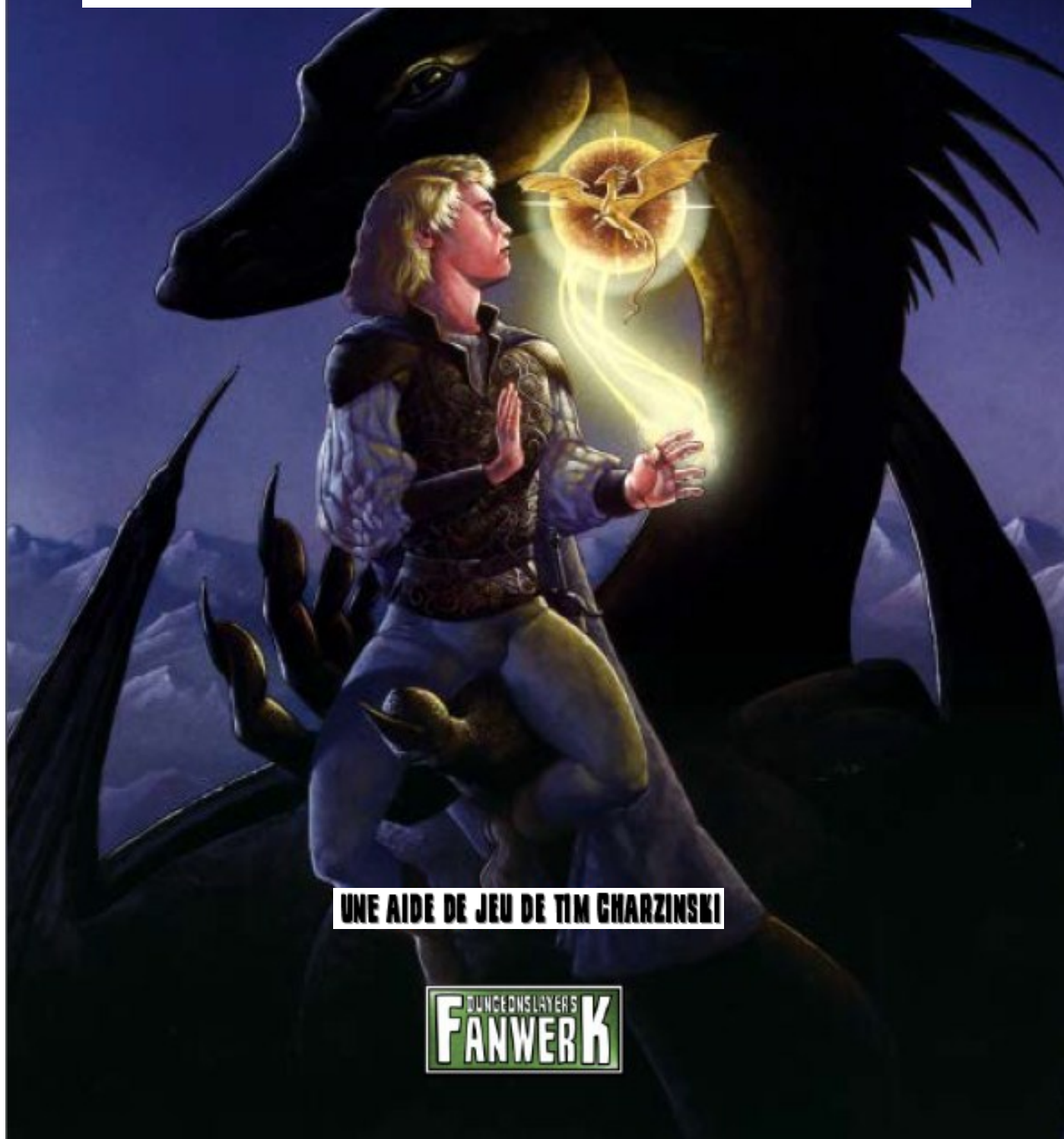


LE CHEVAUCHEUR DE DRAGON

UNE CLASSE DE HEROS POUR DUNGEONSLAYERS



UNE AIDE DE JEU DE TIM CHARZINSKI

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

Dans un monastère fortifié reculé du monde vivent l'Ordre des Chevaliers Dragons. Ici sont accueillis et admis les candidats désirant consacrer leur vie à l'Ordre, à suivre ses préceptes sévères. En récompense, il se verra attribuer une des montures les plus puissantes de ce monde.

Les Dragons à monter, également appelés Pseudo-Dragons ou Faux-Dragons, sont de puissantes et fidèles montures capables, avec leur destrier, de faire face à tous les dangers sur le champ de bataille.

L'ORDRE DES DRAGONS

L'ordre des Dragons est composé de plusieurs petits groupes élitistes d'environ 20 cavaliers et dragons. Personne ne naît Chevalier de Dragons ou ne le devient que parce qu'il l'a décidé. L'Ordre des Dragons recherche dans ses membres des personnes avant tout expérimentées.

Une personne peut rejoindre l'Ordre à partir du moment où elle a atteint le niveau 10 et si elle a accompli une action d'éclat.

LES CHEVAUCHEURS DE DRAGONS

Cette nouvelle classe de prestige « Chevalier de Dragons » est ouverte aux trois classes (guerrier, éclaireur, mage).

CHEVALIER DRAGON

Chaque guerrier rejoignant l'Ordre se voit désigné sous le nom de Chevalier Dragon.

TALENTS

Coup Brutal 12 (V)

Endurance 10 (V)

Nouvelle union avec un Dragon 10 (V)

Corps-à-corps 10 (V)

Perfection 14 (V)

Equitation 10 (X)

Cri de bataille 10 (III)

Réflexes éclairs 12 (V)

Blessure 16 (V)

Maîtrise d'armes 16 (V)

TIREUR DRAGON

Chaque éclaireur rejoignant l'Ordre se voit désigné sous le nom de Tireur Dragon.

TALENTS

Nouvelle union avec un Dragon 10 (V)

Tir vicieux 12 (V)

Equitation 10 (X)

Salve 14 (III)

Archer monté 10 (VI)

Tireur d'élite 12 (V)

Tireur 10 (V)

Echappée 10 (III)

Blessure 12 (V)

Vigilance 10 (VII)

MAÎTRE DRAGON

Chaque mage rejoignant l'Ordre se voit désigné sous le nom de Maître Dragon.

TALENTS

Nouvelle union avec un Dragon 10 (V)

Serviteur des Ténèbres 10 (V)

Serviteur de la Lumière 10 (V)

Maîtrise des déflagrations 10 (V)

Magie du feu 10 (V)

Manipulateur 12 (V)

Equitation 10 (X)

Mouvement en armure 10 (V)

Mage en armure 10 (III)

Dévastation 12 (V)

Magie de puissance 10 (V)

MALUS D'EXPERIENCE

Les Chevaliers de Dragon et leur dragon partagent un lien très fort et sincère. Cela se traduit par une évolution différente du standard dans l'attribution des points d'expérience lors des changements de niveau.

NIVEAU	XP
10	
11	6.250
12	8.100
13	10.000

NIVEAU	XP
14	12.100
15	14.250
16	16.500
17	19.200
18	21.000
19	24.500
20	27.500

NOUVEAUX TALENTS

NOUVELLE UNION AVEC UN DRAGON

Tous les chevaucheurs de dragon (X)

Si le dragon d'un personnage meurt, le personnage peut le remplacer grâce à ce talent. Il ne peut s'attacher qu'à un seul dragon à la fois.

ATTAQUE DU DRAGON

Chevalier Dragon 12 (V), Tireur Dragon 14 (III)

Le personnage peut utiliser cette attaque puissante une fois par jour et par niveau. Cette attaque possède les mêmes caractéristiques que la Projection.

NOUVEAU SORT

APPEL DU DRAGON

Maître Dragon (1), [LSO]

Prix : 150PO

MS : -

Durée : immédiat

Portée : -

TR : 24h

Effet : Le Maître Dragon appelle son Dragon pour qu'il le rejoigne. Ce dernier entend son appel et va à sa rencontre. Cependant, le sort ne change en rien la vitesse du dragon, ni ses besoins en sommeil et en nourriture.

PERTE D'UN DRAGON

Si le chevaucheur de dragons perd son dragon, il ne peut en obtenir un nouveau à moins de passer un nouveau rituel de rénovation de lien du dragon (cf. talent correspondant). Le nouveau Dragon commence alors son évolution à partir du niveau 10 et continuera d'évoluer parallèlement à son monteur (mais sera toujours d'un niveau inférieur).

Le MJ est libre de faire évoluer le Dragon au-delà du niveau 20.

En principe, la perte d'un Dragon doit être jouée en roleplay par le joueur d'une manière plus dramatique que s'il avait perdu son hamster. Les règles ne stipulent rien à ce sujet. Des pistes possibles sont par exemple une année d'affliction, voire une quête de pénitence.

Un Dragon à monter ressuscité perd 1 point de COR (comme tout personnage).



FAUX DRAGONS

Les Dragons à monter ne sont pas apparentés aux véritables dragons contrairement à ce que leur nom peut le laisser supposer. Cela se caractérise entre autres par la possession de 4 membres comme les mammifères, les oiseaux ou les reptiles. A un moment de leur évolution, les membres supérieurs ont développé des ailes tandis que les membres inférieurs sont devenus palmés.

Cependant, au fil des siècles, deux problèmes se sont posés aux dragons :

- Les Dragons à monter sont très têtus et ne se laissent chevaucher que par une personne marquée. Cette empreinte est possible uniquement après l'éclosion, c'est-à-dire que le chevaucheur reçoit un œuf de dragon durant son rituel, et doit attendre qu'il éclore.
- D'autre part, les Faux Dragons meurent en cas d'une haute variance génétique. Bon nombre de personnes ont essayé de croiser de Faux Dragons, et chaque tentative s'est soldée par un échec. C'est la règle absolue. Deux Dragons Volants ne peuvent donner naissance à un Dragon Coureur.

Des études ont cherché à démontrer que les Faux Dragons s'adaptent à leur environnement, mais c'est plutôt le contraire qui se produit : ils vont à la recherche d'un environnement adapté pour eux. D'un autre côté, il semble qu'il est possible que les Faux Dragons s'adaptent aux particularités de leur chevaucheur.

CRÉATION DU DRAGON

Le rituel d'accueil et la remise de l'œuf déterminent les capacités du Dragon. Celles-ci sont invariables et les jets de dés ne peuvent être relancés.

Chaque Dragon commence avec les valeurs de base suivante :

DRAGON A MONTER (BASE)

COR 8	MOB 10	ESP 3
Fo 1	Ag 3	In 1
Co 1	Dx 2	Au 1
PV	DEF	INI
	DEP	ATT
ATTAQUE		DEFENSE
Morsure		Peau
Coup		
FM:	Taille: Normal	XP:
Qaudrupède: +50% PV		
Armes naturelles: Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.		
Vision nocturne: Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.		
Grande taille: Normal PV*1 / Grand PV*2 / Enorme PV*5		
Souffle: Utilisable tous les D20*5 rounds. L'attaque forme un triangle de Dx X 3m de hauteur et de Dx X 2m de base.		

1. TYPE DE DRAGON

Elfe: +2	Guerrier: -3
Humain: 0	Magicien: 0
Nain: -2	Eclaireur: +3

D20	TYPE
1-5	Nageur COR+1, Fo+1, Co+2 Nager : déplacement*2 Morsure :BA+2 Coup :BA+3,DA-1
6-14	Coureur COR+1,Fo+1,Ag+1,Co+1 Déplacement*2 Morsure : BA+2, DA-1 Coup : BA+1, DA-2
15-20	Volant MOB+1, AG+2, Dx+1 Vol : Déplacement*4 Morsure : BA+3 Coup :BA+1

2. ARMURE

Nageur: +5
 Coureur: +2
 Volant: -5

D20	ARMURE
1-2	Plumes VA+1, Ag+2
3-10	Cuir VA+2, Ag+1
11-20	Ecailles VA+3
21-25	Plaques osseuses VA+4, Ag-1

3. COULEUR

Nageur: -5
 Volant: 0
 Coureur: +2
 Plumes: +2
 Cuir: 0
 Ecailles: -2

D20	COULEUR
1-4	Bleu Discrétion (eau) +4
5-8	Noir Discrétion (marais) +4
9-10	Vert Discrétion (forêt) +4
11-14	Gris Discrétion (montagnes) +1
15-18	Sable Discrétion (désert) +1
19-20	Blanc Discrétion (glace) +1
21-22	Albinos In+2, COR-1
23-24	Iridescent Au+2, Discrétion-2

4. ELEMENT

Blanc: +5
 Sable: -5
 Coureur: +2

D20	ELEMENT
1	Feu
2-3	Vapeur/Chaleur
4-8	Poison
9-11	Acide
12-14	Son
15-17	Electricité
18-20	Glace/Froid

5. COMMUNICATION

Les méthodes de communication sont cumulables. Un dragon capable de communiquer par empathie peut le faire également par des cris ou par imitation.

Albinos :+5
 Iridescent :+3
 Nageur :-2

D20	COMMUNICATION
1	Aucun Communication uniquement gestuelle et mimiques
2-8	Cri d'animal Peut souffler et grogner
9-15	Mime Peut imiter les sons des autres animaux
16	Empathie Peut transmettre et recevoir des sentiments avec son chevaucheur
17-18	Parlant Parle une langue
19-20	Polyglotte Parle 5 langues
21-25	Télépathie Peut transmettre et recevoir des pensées avec son chevaucheur

6. SEXE

D20	SEXE
1-10	Mâle COR+1, Fo+1
11-20	Femelle MOB+1, Ag+1

7. CARACTERE (Optionnel)

D20	CARACTERE
1-2	Arrogant Lutte à contre-cœur contre des adversaires plus faibles
3-5	Rebelle S'oppose partiellement à son chevaucheur
6-7	Agressif A tendance à attaquer
8-9	Bavard A tendance à s'exprimer beaucoup
10-12	Claustrophobe N'entre jamais dans les bâtiments, des pièces fermées ou des souterrains
13-14	Silencieux Communique peu
15-16	Pacifique Evite les combats
17-18	Exécutant Suit presque aveuglément les ordres de son chevaucheur
19-20	Lâche Lutte à contre-cœur contre des adversaires plus forts

Exemple:

Glomring, un guerrier nain, devient chevaucheur de dragons et reçoit un œuf qui éclot:

Type	13-3-2=8	Coureur
Armure	18+5=23	Plaques osseuses
Couleur	7+2-2=7	Noir
Element	6+2=8	Poison
Comm.	16	Empathie
Sexe	20	Femelle
Caractère	10	Claustrophobie

ADUNAI - DRAGON DE GLOMRING

COR 9	MOB 11	ESP 3
Fo 2	Ag 4	In 1
Co 2	Dx 2	Au 1
PV	DEF	INI
32	15	16
ATTAQUE		DEFENSE
Morsure BA+2, DA-1		Plaques osseuses (VA+4)
Coup BA+1, DA-2		
FM:	Taille: Normal	XP:
Coureur femelle noire (Empathie)		
Discretion (marais) +4		
N'entre jamais dans les espaces clos		
Souffle de poison		

JOUER UN DRAGON A MONTER

Le joueur doit diriger son dragon en commun accord avec le MJ. Ils ne sont pas des montures sans volonté et possèdent leur propre intelligence même si elle n'égale pas celle des véritables Dragons. Les Faux Dragons réagissent plus instinctivement que leurs homologues.

Indépendance : Tous les Dragons à monter sont extrêmement indépendants et se sentent bien s'ils voient le ciel et ont la sensation d'être libre. Ils évitent dans la mesure du possible tous les espaces clos.

PROMOTION D'UN DRAGON A MONTER

Chaque fois que le Chevaucheur gagne un niveau, le Dragon gagne un niveau également.

A chaque montée de niveau, le Dragon reçoit **2PP** et **1 PT**.

	Fo	Co	Ag	Dx	In	Au	PV	PT
Dragon	2	2	2	2	4	4	1	-

NIVEAU	NOUVELLE CAPACITÉ
1	Taille: Normal
2	Monture: Le dragon est maintenant assez grand pour pouvoir porter un chevaucheur Taille: Grand
3	Souffle: BA+1, TR:5D20
4	Engendre la panique: comme le sort <i>Effrayer</i> , une fois par jour
5	Monture puissante: Le dragon est capable de supporter Fo personnes à la fois
6	Communication: La méthode de communication augmente d'un niveau
7	Souffle: BA+2, TR:4D20
8	Régénération: 1 PV/round
9	Communication: La méthode de communication augmente d'un niveau Taille: Enorme
10	Souffle: BA+3, TR:3D20
11	Engendre la panique: comme le sort <i>Terreur</i> , une fois par jour

TALENTS

Esquive 5 (I)
Coup Brutal 5 (III)
Endurance 2 (VI)
Souffle rapide 5 (II)
Récupération 2 (III)
Discrétion 2 (V)
Corps-à-corps 3 (VI)
Grand maître 11 (I)
Parade 3 (II)
Monture docile 2 (III)
Ecrasement 6 (I)
Réflexes éclairs 3 (II)
Fermeté 2 (VI)
Attaque en piqué 6 (I)
Chasse 2 (V)
Constriction 6 (I)
Blessure 5 (III)
Dévoreur 2 (I)
Saignée 4 (II)
Vigilance 11 (V)

SOUFFLE RAPIDE

Tous

Le BA de l'attaque augmente de 1 par rang de talent et le temps de recharge est réduit de 1D20 (c'est-à-dire que si le TR est de 4D20, il passe à 3D20)

MONTURE DOCILE

Tous

Le Dragon a appris à porter calmement son chevaucheur. Celui-ci reçoit un bonus de +2 sur tous les Tests liés à l'Equitation.

ATTAQUE EN PIQUE

Volant

Si une distance de DEP \times 2 est parcourue en volant (« course »), une attaque spéciale de mêlée peut être tentée avec une valeur égale à ATT +COR. Cette attaque peut se produire pendant le mouvement et pas seulement avant ou après.

CONSTRICTION

Nageur

Sur un Critique en mêlée, la cible est attrapée si elle est d'un catégorie de taille inférieure à la créature. Elle subit chaque round Fo dommages (défendables), mais ne peut se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de MOB+Fo contre COR+Fo du constricteur.

ECRASEMENT

Coureur

Peut tenter une attaque indéfendable par round (avec un malus de -6) pour écraser une cible d'une catégorie de taille inférieure à la sienne de 1 ou plus. Chaque catégorie de taille de différence (au-delà de la première) réduit le malus de 2.

DEVOREUR

Tous

Sur un Critique, l'attaquant engloutit la cible si elle est plus petite de 2 catégorie de taille ou plus. La victime reçoit 1PV de dégât imparable chaque round et souffre d'une pénalité de -8 à tous ses tests. La cible ne peut se libérer qu'en réussissant un Critique sur une attaque de mêlée.

APPARENCE PHYSIQUE

Les Dragons volants sont minces, avec une forte musculature poitrinaire. Un jeune Dragon volant a un torse d'environ 3m de long, un cou court et une queue mince. Ses membres antérieures ayant développé des ailes, il se déplace sur ses pattes arrières, ce qui peut le faire paraître plus impressionnant qu'il ne l'est.

Les Dragons coureurs sont plus compacts. Le corps est court et porté par 4 longues jambes qui se trouvent autour du tronc à la façon des reptiles. Le cou et la queue sont plus courts que son homologue volant.

Les Dragons nageurs sont les plus longs de tous les types de dragons. Le tronc fait 1/3 de la longueur totale. Le cou flexible ainsi que la queue forment chacun un tiers du corps. Les jambes sont courtes et dotées de longs doigts de pieds palmés.

CREDITS

Texte et layout: Tim Charzinski

Images: Christoph Balles

Traduction et mise en page: Vik

JEU DE RÔLE GRATUIT SOUS LICENCE LIBRE

Dungeonslayers Version française est distribuée sous la licence suivante: **Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0.**



DRAGONS A MONTER SAUVAGES

Les Faux Dragons qui n'ont pas été élevés à l'Ordre du Dragon n'ont pas de cavalier caractérisé et ne peuvent pas être utilisés comme monture.

Les Faux Dragons sont différents de leurs véritables cousins qui sont des chasseurs incendiaires. Ils utilisent plutôt une technique de chasse furtive. Une fois qu'ils ont trouvé un habitat qui leur convient, ils utilisent leur capacité de camouflage naturel pour tendre des embuscades à leurs victimes. Ils utilisent leur souffle de feu principalement pour l'intimidation ou pour pousser leur adversaire dans ses retranchements.

LES ORDRES DU DRA- GON DE CAERA

L'ORDRE DE LA SAINTE GRÂCE CARMOS

L'Ordre de la Sainte Grâce Carmos est établi dans une forteresse à l'est de la ville de Fjord. Il est constitué de 25 membres qui y vivent, prient et s'entraînent. Comme beaucoup d'ordres, une parcelle du pays leur est attribuée et en contrepartie, les chevaucheurs protègent les environs avec leurs dragons.

Les membres de cet ordre sont recrutés principalement parmi les guerriers et les éclaireurs qui se sont mis en valeur par des coups d'éclat audacieux et héroïques en s'opposant à des adversaires ou des monstres particulièrement puissants. On fait souvent appel à cet ordre pour qu'il fournisse un soutien volant aux armées, grâce aux dragons, face aux Ténèbres, car c'est en ce sens qu'ils sont formés aux manœuvres tactiques.

Toute personne désirant adhérer à cet ordre doit jurer sur l'Ordre, son Union avec le dragon et la Justice. Cela prend du sens car l'Ordre peut faire office de tribunal de temps en temps, et ils sont connus pour appliquer les règles très drastiquement. Pour pouvoir se concentrer pleinement à cette tâche, les chevaucheurs renoncent au mariage et vivent dans le célibat.

LES MAGES-DRAGONS DE CZUHL

Les Mages-Dragons de Czuhl sont voués au culte de Tarr. Cette organisation est constituée d'une centaine de membres sous les ordres rigoureux de la Grande Maîtresse Metze de Gardorage, et de 18 dragons. Le culte met ses services à disposition et c'est à chacun d'introduire les fonds nécessaires en fonction de la situation. La Grande Maîtresse est dépourvue de scrupules moraux du moment que le Trésorier est satisfait.

Le Culte recherche continuellement des sorciers ou des magiciens dépourvus de sens moral. Des magiciens bannis de leur cercle peuvent même être contactés directement par le culte.

Beaucoup de rumeurs circulent autour de ces sectateurs du dragon. La plus persistante raconte que des petits chevaucheurs de dragons volants sont nés et ont été jugés indignes, ce qui a conduit à l'exil du magicien et au meurtre du dragon. Cette rumeur prend sa source du fait que le culte ne possède ni dragons coureurs, ni dragons nageurs.

LA PATROUILLE NOIRE DES GRIFFES DE L'EFFROI

Ce gang de malfaiteurs est constitué d'anarchistes et usurpent le titre d'ordre du Dragon. La Patrouille Noire regroupe une bande d'exilés et de hors-la-loi. Cela réduit l'arrivée de nouveaux membres et le groupe est exigeant en matière de recrutement. Les Héros qui se sont mis en valeur par des incendies criminels, des meurtres ou des viols ont toutes les chances de se faire recruter par des membres de la Patrouille au détour d'une ruelle sombre. Lorsque ces criminels ne recrutent pas des mercenaires, ils pillent les pays environnants. Bon nombre de personnes ont tenté de prendre d'assaut leur forteresse, mais elle est extrêmement bien gardée. On soupçonne par ailleurs que les chevaucheurs de dragons gardent leur monture dans des écuries très étroites pour cultiver leur agressivité.

ARMURES

Chaque cavalier tente de ne faire qu'un avec son dragon. C'est pourquoi il n'est pas surprenant de voir que la monture ait le même type d'armure que son chevaucheur.

Au fil du temps, dans leur période de croissance, les dragons muent. La mue peut être sous différente forme selon la peau, mais tous les dragons sont concernés. Le chevaucheur peut ramasser la mue et la fournir en tant que matière première à un forgeron qui pourra lui confectionner l'armure adéquate. Le chevaucheur prendra soin de ne prendre que la peau de son propre dragon afin que celui-ci ne soit pas dérangé par des odeurs qui ne soient pas les siennes.















A chaque niveau où le dragon grandit, le chevaucheur peut récupérer 3 unités de peau de dragon.

Une armure en peau de dragon procure les mêmes avantages qu'elle procurait sur le dragon (par exemple Discrétion+4), mais jamais les inconvénients (voir albinos). Les bonus ne sont pas cumulables.

ARMURE	PA	UN	COÛT
Armure légère	+1	3	400 PO
Brassards légers	+1	1	80 PO
Jambières légères ¹	+1	1	100 PO
Armure moyenne	+3	5	900 PO
Armure lourde ²	+4	8	2000 PO
Brassards lourds ¹	+1	2	1200 PO
Jambières lourdes ¹	+1	2	1200 PO
Casque ¹	+1	2	300 PO
Cape/Robe	+1	5	500 PO
Bouclier ¹	+1	2	750 PO
Pavois ²	+2	5	1100 PO

¹ Pas de bonus de camouflage ou d'attributs

² Déplacement -0,5m

NOM:	TYPE: 	ELEMENT:																								
NIVEAU:	PEAU:	COMMUNICATION:																								
SEXE: ♂ ♀	COULEUR:	CARACTERE:																								
COR	MOB	ESP																								
Fo	Ag	In																								
Co	Dx	Au																								
																										
POINTS DE VIE	DÉFENSE	INITIATIVE																								
COR+CO+10	COR+CO+VA	MOB+AG																								
																										
DÉPLACEMENT	ATAQUE	TIR																								
(MOB/2)+1	COR+FO	MOB+DX																								
																										
TALENTS:	ATTAQUES:																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>BA</th> <th></th> <th></th> <th>Σ</th> <th>NOTES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MORSURE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>COUP</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>SOUFFLE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		BA			Σ	NOTES	MORSURE						COUP						SOUFFLE						
	BA			Σ	NOTES																					
MORSURE																										
COUP																										
SOUFFLE																										