

(Dragon Magazine, best of VOL. 3, Extrait issu du numéro #50, juin 1981)

# L'ÉCLOSION N'EST QUE LE DÉBUT ÉLEVER UN BÉBÉ DRAGON



PAR COLLEEN A. BISHOP

**B**on, donc votre groupe a obtenu un œuf de dragon. Qu'est-ce qu'ils vont en faire? (Refrain : Vendez-le dans la ville !). Se débarrasser d'un œuf de cette manière est un bon choix, surtout si la ville n'est qu'à un jour ou deux. Mais si le temps de voyage est d'une semaine ou plus, cet œuf pourrait bien éclore en cours de route...

**1. CHANCES D'ÉCLOSION** : Les chances d'éclosion d'un œuf de dragon dépendent d'abord de l'âge de l'œuf. C'est assez facile à déterminer :

**TABLEAU 1**

JET DE DÉ	ÂGE DE L'ŒUF	ÉTAT DE LA COUILLE D'ŒUF	CHANCE DE BASE D'ÉCLOSION
1	Nouvellement posé (1-2 sem.)	Doux, caoutchouteux	0%
2	Jeune œuf (3-5 semaines)	Un peu mou	20%
3	Jeunes œufs (6-8 semaines)	Mi-dur	50%
4	Oeufs matures (9-10 sem.)	Dur, coriace	80%

Bien sûr, bousculer un œuf (comme pendant un voyage) peut affecter sa date d'éclosion. Pour refléter cela, ajoutez une probabilité de 5 % par semaine (cumulative) à la probabilité de base d'éclosion donnée dans le tableau ci-dessus. Ajoutez également à la probabilité de base une probabilité d'éclosion de 10 % par semaine (cumulative) en raison du vieillissement qui a eu lieu depuis que l'œuf a été rencontré. Par exemple, un œuf en développement (âgé de 6 à 8 semaines, 50 % de chances de base d'éclosion) aura 65 % de chances d'éclore après avoir été transporté pendant une semaine (50 % plus 10 % pour un vieillissement supplémentaire plus 5 % pour le transport), 80 % de chances d'éclore après deux semaines sur la route et 95 % de chances après trois semaines.

L'éclosion de l'œuf, une fois déterminé qu'il est temps que l'heureux événement se produise, prend environ une heure. L'œuf commencera à frémir, et à mesure que l'émergence du dragon se rapprochera, l'œuf se balancera violemment d'avant en arrière et d'un côté à l'autre. À la fin de l'heure, la coquille se séparera soudainement et un bébé dragon apparaîtra. Remarque : tout œuf de dragon (à l'exception d'un œuf de dragon blanc) soumis à des températures froides pendant plus de quelques minutes, ou maintenu dans le vide ou en stase (comme à l'intérieur d'un sac de contenance) pendant un certain temps, sera détruit, deviendra dur et ratatiné, et la créature à l'intérieur mourra (sans possibilité de résurrection).

**II. TAILLE ET APPARENCE DU DRAGON NOUVEAU-NÉ :** Les dragons qui éclosent à partir d'œufs relativement immatures ont tendance à être plus petits que ceux qui éclosent à partir d'œufs plus matures. Les nouveau-nés immatures ont également un taux de mortalité plus élevé :

Tableau 2

Âge de l'œuf à l'éclosion	Chance de Survie	Taille du bébé dragon
1-2 semaines	30 %	Petit
3-5 semaines	70 %	Petit
6-8 semaines	85 %	Moyen
9-10 semaines	99 %	Énorme

Les dés de vie du bébé dragon sont calculés comme dans le Manuel des monstres, en commençant par un très jeune dragon (1-5 ans). Il deviendra un jeune dragon à son 6e anniversaire, un sous-adulte à son 16e anniversaire, et ainsi de suite. Les dragons seront, bien sûr, du même type (couleur) que leurs parents.

**III. IMPRÉGNATION :** Les dragons nouveau-nés, comme la plupart des créatures relativement intelligentes, passent par une période d' « empreinte » peu de temps après la naissance. Le dragon nouveau-né sera très attaché à la première créature qu'il verra après l'éclosion. Ne sachant pas mieux, il considérera cette créature comme une « mère » et suivra sa « mère » du mieux qu'il peut pendant toute sa première année de vie. Le bébé dragon tentera également de copier les actions de sa « mère » le plus fidèlement possible. Note : Il est tout aussi probable qu'un personnage masculin soit « mère » qu'un personnage féminin. Tout dépend de qui le dragon a vu en premier.

**IV. CAPACITÉS DES BÉBÉS DRAGONS :** Au cours de leur première année, les bébés dragons doivent apprendre à utiliser les diverses capacités spéciales qu'ils peuvent posséder, telles que la parole, l'utilisation de la magie, le vol et le souffle de dragon. Le mode d'attaque normal griffe/griffe/morsure est instinctif et n'a pas besoin d'être appris.

*Élocution :* Il y a un bonus de 35 % aux chances de parler pour le type de dragon indiqué dans le Manuel des monstres si la « mère » est capable de parler. Si un bébé dragon est capable de parler, il commencera à parler après trois semaines de vie. Si le dragon commence à parler, il a 20% de chances d'apprendre une deuxième langue (généralement la langue raciale de la « mère »). Les bébés dragons ne parleront ou ne comprendront une langue de dragon que si elle leur est enseignée par leur « mère » (et qu'ils sont suffisamment intelligents pour l'apprendre).

*Utilisation de la magie* : Cela ne s'applique évidemment qu'aux dragons parlants, puisque les sorts des dragons n'ont pas de composants somatiques ou matériels. Il y a certains bonus (voir Tableau 3) aux chances d'utilisation des sorts, en fonction de la classe de personnage de « la mère ».

**TABLEAU 3**

<b>CLASSE DE PERSONNAGE DE LA MÈRE*</b>	<b>BONUS AUX CHANCES D'UTILISATION DU SORT</b>
Lanceur de sort (magicien et elfe)	35%
Illusionniste	35%
Druide	25%
Clerc	20%
Paladin lanceur de sorts	15%
Rôdeur lanceur de sorts	15%

\* Si « la mère » est un personnage multi-classes appartenant à plus d'une catégorie, un seul bonus (le plus élevé de ceux qui s'appliquent) est gagné.

Si un dragon est capable d'utiliser des sorts, il pourra commencer à tenter une telle action à l'âge de 6 semaines. Les chances de réussir un sort s'améliorent avec la pratique :

**TABLEAU 4**

<b>ÂGE DU DRAGON</b>	<b>CHANCE DE SUCCÈS TENTATIVE DE SORT</b>
6-10 sem.	10%
11-20 sem.	20%
21-30 sem.	40%
31-40 sem.	60%
41-52 sem.	80%
Plus de 1 an	100%

Même si un sort est lancé avec succès, les jets de sauvegarde applicables peuvent toujours l'empêcher de prendre effet. Note : Les sorts possibles d'un dragon sont lancés aléatoirement, à moins que « la mère » ne soit une utilisatrice de magie et qu'elle tente d'enseigner certains sorts au dragon. L'utilisation des sorts reste telle que décrite dans le Manuel des Monstres.

*Vol* : Tous les dragons possèdent la capacité de voler, mais la compétence doit être apprise avant la fin de la 10e semaine de vie du dragon. Il faut d'abord donner au dragon la bonne idée. L'un des moyens les plus efficaces est de sauter de haut en bas, en battant des bras. Il y a 30 % de chances pour chacune de ces tentatives que le bébé dragon saisisse l'idée de voler ; Cette chance doit être vérifiée après chaque tentative de la « Mère » de donner l'idée, jusqu'à ce que le dragon ait vraiment assimilé.

Une fois que le bébé dragon apprend qu'il peut voler, il doit être encouragé à s'entraîner. Les bébés dragons seront réticents à s'entraîner (75 % de chances de refuser de s'entraîner lorsqu'on les encourage à le faire ; chaque tentative de séance d'entraînement doit avoir lieu au moins 6 heures après la précédente, et seulement deux tentatives de ce type peuvent être faites par jour).

Si un dragon ne s'entraîne pas à voler 25 fois avant la fin de sa 10e semaine de vie, il restera toujours un « voltigeur maladroit ». De tels animaux ne voleront que pour se mettre à l'abri du danger. Ils :

- peuvent voler dans les murs (15 % de chances chaque fois qu'un tel acte est possible),
- ne peuvent généralement pas freiner en plein vol (25 % de chances de le faire) et
- ne peuvent pas tourner en vol (25 % de chances de le faire).

Ils doivent se reposer pendant 4 heures après une heure de vol, et sont incapables de s'adonner à des activités normales (certainement pas de se battre) pendant cette période de repos.

En revanche, les voltigeurs normaux (non maladroits) ne sont tenus de se reposer que pendant 1 heure après 20 heures de vol (cumulatif) et peuvent s'engager dans toutes les activités normales (mais toujours à l'exclusion du combat) pendant la période de repos. Tous les dragons élevés par d'autres dragons seront des voltigeurs normaux.

*Souffle de dragon* : Un dragon acquiert la capacité d'utiliser son arme de souffle à l'âge de 3 mois. Encore une fois, il faut donner l'idée au dragon. La méthode pour y parvenir est laissée à la discrétion du MD et peut s'avérer être la partie la plus amusante d'une aventure. Le dragon a 30% de chances d'avoir l'idée, et d'utiliser avec succès son souffle, à chaque tentative faite par l'enseignant (« la mère »). De telles tentatives peuvent être faites une fois par semaine par l'enseignant jusqu'à ce qu'il réussisse à décharger son souffle.

Une fois qu'un dragon a utilisé son souffle, il doit se rappeler comment faire la même chose à chaque fois (Tableau 5). Certains dragons plus intelligents auront plus de chances de s'en souvenir (Tableau 6). Il y a aussi un bonus de 1% (cumulatif) aux chances de se souvenir pour chaque fois que le dragon a déjà réussi, ainsi qu'un bonus de 5% sur toute tentative de ce type si « la mère » essaie d'aider le dragon à se souvenir (en toussant, en éternuant ou en utilisant une autre méthode similaire).

TABLEAU 5			TABLEAU 6			
ÂGE DU DRAGON	PROBABILITÉ DE BASE DE SE SOUVENIR DU SOUFFLE	EFFET DE L'ARME EN CAS DE SUCCÈS	RACE	BONUS	RACE	BONUS
3 mois	15%	1/8 des effets	Blanc	-5%	Etain	+5%
4-6 mois	40%	1/4 des effets	Noir	--	Cuivre	+5%
7-9 mois	60%	½ des effets	Vert	--	Bronze	+10%
10-12 mois	80%	Plein effet	Bleu	+5%	Argent	+10%
+ d'un an	100%	Plein effet	Rouge	+10%	Or	+10%

Tout dragon de moins d'un an tentera d'utiliser son souffle dans n'importe quelle situation qui lui semble menaçante. De telles occasions incluraient des bruits forts, des gens qui trébuchent, des monstres apparaissant (mais n'attaquant pas nécessairement), et ainsi de suite. « La mère » est la seule à pouvoir freiner cette tendance chez un bébé dragon.

Après avoir atteint l'âge d'un an, un dragon aura découvert que l'utilisation de son souffle devrait généralement être limitée à des situations vraiment dangereuses, et n'a plus besoin qu'on lui rappelle.

**V. SOINS** : Les bébés dragons doivent être scrupuleusement propres, sinon une odeur musquée distinctive persistera dans l'air autour du dragon et dans son sillage. Cette odeur ne disparaîtra pas avant 2 jours, et permet à presque n'importe quelle créature avec un nez de suivre le

dragon et ceux qui pourraient l'accompagner. Cette odeur effraiera également la plupart des chevaux et des mules (90% de chances qu'un tel événement se produise au premier instant où cette odeur particulière est ressentie).

**VI. ALIMENTATION :** Un bébé dragon mangera voracement pendant les 6 premiers mois de sa vie. Si « la mère » ne fournit pas de nourriture, le bébé dragon ira instinctivement à la chasse. S'il est empêché de chasser, il pleurera pitoyablement de faim et tentera d'attirer de la nourriture à lui-même.

La nourriture n'est pas difficile à obtenir car les dragons sont omnivores et peuvent et vont manger presque n'importe quoi. Les monstres morts font de la bonne nourriture pour les dragons. Dans une zone sauvage, les dragons subsistent en mangeant les feuilles et les branches des arbres, en déracinant l'herbe et les arbustes et en creusant pour trouver des truffes. (Note du MD : Cette recherche de nourriture peut laisser une trace à suivre par d'autres.)

**VII. LE COMPORTEMENT DES BÉBÉS DRAGONS :** Un dragon, s'il est bien traité au cours de sa première année, restera fidèle à «sa mère » pour le reste de sa vie. Si «la mère » meurt, le dragon continuera à suivre le membre du groupe qui lui ressemble le plus jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte. Si plus d'un membre du groupe correspond à cette description, le dragon suivra celui qui semble le plus ressembler à « sa mère » en termes de capacités et de caractéristiques. Lorsqu'il atteindra l'âge adulte, un dragon « domestiqué » disparaîtra dans la nature si « la mère » n'est plus en vie. Là, il établira un repaire et agira comme un dragon de son type.

Si un dragon n'a pas été bien traité pendant sa petite enfance, il tentera de tuer sa « mère » au cours de sa deuxième année de vie, et si possible par la suite (que la tentative réussisse ou non), il s'échappera dans la nature. Lors de ses futures rencontres avec des humanoïdes, il aura un modificateur automatique de -33 % sur son jet de réaction. Si plus de la moitié des humanoïdes d'une rencontre donnée sont de la même race ou des mêmes capacités que « la mère », le jet de réaction aura un modificateur de -50%.

Lorsqu'il n'est pas sous l'influence de la « mère » (ce qui signifie qu'il agit dans le même comportement d'alignement que « sa mère »), un dragon reviendra à son alignement instinctif. Cela inclut la recherche (et la tentative de collecte) de trésors, ainsi que les réactions aux rencontres aléatoires. Un dragon chaotique mauvais tentera de tuer tous les êtres à sa portée ; Les dragons loyaux mauvais auront tendance à critiquer bruyamment (au moins) tous les êtres à proximité ; Les dragons neutres bons et chaotiques bons, feront des blagues inoffensives et parfois apparemment sans sens ; et les dragons loyaux bons converseront ou joueront avec tous les êtres qui semblent amicaux et d'un alignement similaire.

Fin de l'article.

#### **RAPPEL : FROM MANUEL DES MONSTRES 1 + RULES CYCLOPEDIA**

On trouve parmi les dragons une grande diversité de formes, tailles, couleurs et alignements. Deux de leurs races ne sont en fait représentées que par un individu chacune : le Dragon Chromatique (Tiamat) et le Dragon de Platine (Bahamut). Toutes sont traitées séparément [dans le manuel des monstres], leurs caractéristiques et traits communs étant seuls étudiés ici.

Les dix espèces de dragons se subdivisent chacune en trois catégories de taille : dragons petits, moyens ou colossaux. Pour déterminer la taille d'un spécimen particulier, lancez 1d8 ;

		Les différents dragons & leurs dés de vie :					
1D8	Taille	Blanc	Noir	Vert	Bleu	Rouge	Or
1-2	petit	6	7	8	9	10	11
3-7	moyen	9	10+3	12	13+3	15	16+3
8	colossal	12	14	16	18	20	22

Ceci vous donne également le nombre de dés de vie du monstre. (Attention ! ici les dés de vie sont issus non plus du manuel des monstres 1 mais du rules cyclopedia !)

Les dragons passent par huit tranches d'âge au cours de leur vie ; ces stades de croissance sont les suivants :

1	Très jeune : 1-5 ans	1 pt de vie par dé
2	Jeune : 6-15 ans	2 pts de vie par dé
3	Sub-adulte : 16-25 ans	3 pts de vie par dé
4	Jeune adulte : 26 -50 ans	4 pts de vie par dé
5	Adulte : 51-100 ans	5 pts de vie par dé
6	Vieux : 101-200 ans	6 pts de vie par dé
7	Très vieux ; 201-400 ans	7 pts de vie par dé
8	Ancien : 401 ans et +	8 pts de vie par dé