Drago, Villifrax, Fan-Fang Fu, Glar, Griffenoire, Seraphis, Ecaille, Shenlong, Ordruin

Aspect

Corps:

Musculeux, sinueux, maigre, puissant, plaques osseuses

Regard:

Brûlant, froid, étrangement doux, amusé, métallique

**Tête:**Pointes noires, plaques osseuses, cornes torsadées, crinière léonine

Atours:

Ailes déchirées, massives ; écailles vertes, noires, dorées, blanches

Armure

Forme humanoide

Points de Vie

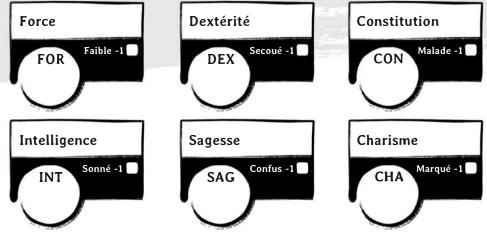
Max (10+Constitution)

Actuel

Dégâts

d10

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)



# Actions de départ

# Souffle de dragon

Quand vous crachez un flot de destruction élémentaire (portée *courte*), lancez 2d6+CON. Sur 7+, infligez vos dégâts (*ignore l'armure*) à toutes les cibles de la *zone* ciblée. Sur 10+, choisissez une option. Sur 7-9, choisissez-en deux :

- Votre souffle n'est pas aussi puissant que vous l'espériez : - 1d4 dégâts.
- Vous ne pouvez plus utiliser votre Souffle de dragon tant que vous n'aurez pas pris quelques minutes pour vous reposer.
- Vous causez des dommages collatéraux indésirables ou vous exposez à un danger (au choix du MJ).

# ✓ Vol de dragon

Quand vous effectuez une manœuvre aérienne difficile, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, tout se passe bien. Sur 7-9, choisissez une option :

- Votre manœuvre ne réussit pas comme prévu.
- Votre atterrissage brutal entraîne des dommages collatéraux ou vous expose à un danger.
- Vous vous êtes blessé pendant la manœuvre

# ✓ Crocs et griffes

Vous êtes de *grande* taille (à peu près aussi gros qu'une charrette). Vous ne pouvez pas porter d'arme, d'armure ou d'équipement faits pour les humanoïdes. Vos armes naturelles (dents, griffes, ...) sont considérées comme des armes létales avec le marqueur *Proche*. Vos écailles vous donnent une armure de 2. Quand une action vous demande de dépenser une *ration*, vous devez dévorer une créature (au minimum de taille humaine).

## **✓** Présence terrifiante

Quand vous tentez d'effrayer des créatures inférieures, lancez 2d6+CHA. Sur 7+, elles choisissent entre :

- S'aplatir devant votre puissance.
- Fuir complétement terrifiée.
- ❖ Dépasser leur peur et vous attaquer. Sur 10+, vous gagnez aussi +1 à suivre contre elles. Sur 6-, les créatures font ce qu'elles souhaitent et vous avez -1 à suivre contre elles.

Alignement	

Neutre: Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

Bon: Se mettre en danger pour sauver un mortel.

Manyais: Terrifier et tourmenter les créatures

Mauvais : Terrifier et tourmenter les créatures inférieures par amusement.

# Peuple

## Dragon de feu

Votre souffle de dragon est fait de lave volcanique. Ajoutez-y le marqueur Brûlant. Quand vous entrez dans une région, vous sentez instinctivement où se trouve le plus grand trésor.

### Maître des nuées

Votre souffle de dragon est pareil à un orage déchaîné. Ajoutez-y le marqueur Foudroyant. Quand quelqu'un réussit à vous aider (7+), il bénéficie de +1 à suivre.

## Seigneur d'acier

Votre souffle de dragon est un blizzard glacé. Ajoutez-y le marqueur Glaçant. Ajoutez cette question à la liste de l'action Discerner la réalité : • Qu'est-ce qui est le plus vulnérable ici ?

# ☐ Ver noir

Votre souffle de dragon est une fumée acide. Ajoutez-y le marqueur Acide. Vous êtes coriace et bénéficiez d'un bonus de +1 à l'action Dernier soupir.

•	•	
	0	nc
9		_

<b></b>	 
<b></b>	 
<b></b>	 

❖ Le comportement de ... est bizarre et déroutant.

... a une connexion forte avec mon peuple.

❖ ... est très apetissant.





Or	100 Po = 1 poi
Equipement	C .
Max (12	2+FOR) Actuel
om	Util. Poids
	$\bigcirc$
	$\bar{\mathbb{Q}}$
	ŌŎ
	$\bigcirc$
	ÖÖ
	$\bigcirc$
	ÖÖ
	$\bigcirc$
	<i>.</i> .
Equipement de de Choisissez :	epart :
☐ Une cicatrice, souve bataille.	nir d'une vieille
☐ Une partie du cœur liée à vous par une a	d'une autre créature, ancienne magie.
☐ Une selle permettan vous un guerrier mé	t d'emporter avec ritant dans la bataille.
Notes	

Actions avancées Quand vous gagnez un niveau, choisissez l'une de ces actions : Mes crocs sont des épées Ajoutez les marqueurs 1 perforant et Dévastateur à vos armes naturelles. Requiert : Repaire de dragon ■ Représailles Quand vous perdez des points de vie, vous gagnez +1 à suivre contre la source des dégâts. Destruction massive Vous pouvez rapidement détruire n'importe quelle structure moins solide qu'une fortification militaire sans avoir à lancer de dés grâce à votre souffle ou vos armes naturelles, à condition d'accepter de faire beaucoup de bruit et de risquer de détruire accidentellement quelque chose que vous n'auriez pas souhaité. Lien draconique Choisissez un de vos compagnons que vous sur votre passage. jugez digne de vous chevaucher dans la bataille. Il partage ses pensées avec vous. Remplace : Écailles d'acier Vous avez +1 pour l'aider et le défendre. vous donnent une armure de 4 au lieu de 2. Écailles d'acier Vos écailles se sont endurcies avec le temps et les batailles. Elles vous donnent une armure de 3 au lieu de 2. ☑ Présence hypnotique Quand vous fixez le regard d'une créature intelligente ou effectuez avec elle un monologue poétique, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, la créature ciblée est émerveillée et ne peut plus agir avant d'avoir subi une blessure. Sur 7-9, la créature reprend ses esprits dès qu'elle perçoit un signe de \_\_ Rituel draconique danger ou d'hostilité à son égard. ■ Sous mon aile Quand vous défendez quelqu'un à l'aide d'une partie de votre corps, il bénéficie de conditions suivantes: votre armure en plus de la sienne (en plus des autres avantages de l'action Défendre). \_ Repaire de dragon Vous vous êtes établi un repaire. Vous êtes prévenu magiquement dès qu'une créature y pénètre (ce qui vous réveille si vous êtes et limité. endormi). Quand vous êtes dans votre repaire, vous avez +1 continu. Prédateur magique Ajoutez ces deux questions à la liste de l'action Discerner la réalité : ❖ Où se trouve mon plus proche repas? Qu'est-ce qui sent l'odeur de la magie ? utilisez l'action Négocier. Appétit draconique Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il vous en faut plus! Choisissez deux ambitions ci-dessous. Lorsque vous poursuivez l'une de vos ambitions, si vous deviez lancer deux d6

pour une action, lancez un d6 et un d8 à la

place. Si le résultat du d6 est supérieur à

complication ou un danger provoqué par

O Pouvoir sur autrui O Plaisirs terrestres

O Conquête

O Gloire et

renommée

celui du d8, le MJ peut introduire une

votre avidité.

O Richesses et

possessions

O Destruction pure

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir votre nouvelle action parmi les suivantes :

## Trésor de dragon

Vous vous êtes constitué un Trésor de dragon. A la fin de chaque session, si vous y avez ajouté quelque chose d'une valeur significative, your marquez 1 PX. Une fois par action visant à augmenter votre trésor, vous pouvez dépenser 1 PX pour relancer vos dés.

## 

Remplace : Mes crocs sont des épées Ajoutez les marqueurs 2 perforant, Puissant et Dévastateur à vos armes naturelles.

## ☐ Pareil à l'ouragan

Sur un 12+ à l'action Vol de dragon, vous pouvez choisir de balayer et renverser toutes les créatures et structures de taille inférieure

## Cuirasse impénétrable

Vos écailles quasiment indestructibles. Elles

Quand vous dévorez une créature vaincue (de taille inférieure), choisissez un effet :

- Vous récupérez 1d6 points de vie.
- ❖ Vous rechargez votre Souffle de dragon.
- ❖ Vous gagnez +1 à suivre sur quiconque vous a vu dévorer la créature vaincue.

### Souffle destructeur

Votre Souffle de dragon inflige +1d6 dégâts et gagne le marqueur Dévastateur. Vous pouvez l'utiliser à portée longue.

Quand vous créez un effet magique à partir d'un lieu de pouvoir, indiquez au MJ votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles mais le MJ posera une à quatre des

- ❖ Ça va prendre des jours/semaines/mois.
- ❖ D'abord, il te faudra ...
- ❖ Tu auras besoin de l'aide de ...
- Cela va coûter beaucoup d'argent.
- Tu parviens à un effet moindre, peu fiable
- Tes alliés et toi encourez un risque de ...
- Tu vas devoir désenchanter ... pour le faire.

### Argument draconique

Votre réputation vous précède. Mentionner vos faits passés (même si vous n'êtes pas présent) est toujours considéré comme une monnaie d'échange quand vous ou vos alliés

### La plus grande des calamités

Votre marqueur de taille passe de Grand à Enorme (taille d'une maison). Vos armes naturelles atteignent la portée allonge et vous ajoutez +4 à votre total de points de vie.

### Métamorphe

Vous êtes capable de prendre à volonté la forme d'un humanoïde ou d'un animal. Vous gardez vos caractéristiques, mais vous perdez toutes les actions qui dépendent de votre forme draconique jusqu'à ce que vous repreniez votre forme de dragon. Le MJ vous indiquera les éventuels avantages ou limitations de votre nouveau corps.