

Nom

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

Niveau

PX

Aspect

Corps : _____
Musculeux, sinueux, maigre, puissant, plaques osseuses

Regard : _____
Brûlant, froid, étrangeté doux, amusé, métallique

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

Atours : _____
Ailes déchirées, massives ; écailles vertes, noires, dorées, blanches

Armure

Forme humanoïde

Points de Vie

Max (10+Constitution)

Actuel

Dégâts

d10

Alignement

Neutre : Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

Bon : Se mettre en danger pour sauver un mortel.

Mauvais : Terrifier et tourmenter les créatures inférieures par amusement.

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

Force

FOR

Faible -1

Dextérité

DEX

Secoué -1

Constitution

CON

Malade -1

Intelligence

INT

Sonné -1

Sagesse

SAG

Confus -1

Charisme

CHA

Marqué -1

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*.

Liens

- ❖
- ❖
- ❖
- ❖
- ❖
- ❖
- ❖ Le comportement de ... est bizarre et déroutant.
- ❖ ... a une connexion forte avec mon peuple.
- ❖ ... est très appétissant.

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 complètement 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.

DRAGON



