

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres D

Diable

Les diables sont des fiélons natifs d'un plan aligné avec la Loi et le Mal. La plupart d'entre eux sont entourés d'une aura de terreur, dont ils font usage pour rompre les formations ennemies et affaiblir sérieusement l'opposition. Ceux qui possèdent des pouvoirs magiques utilisent leurs illusions pour semer le trouble et la confusion, aimant particulièrement faire apparaître de faux renforts arrivant à la rescousse. De cette manière, leurs adversaires ne peuvent jamais savoir s'il s'agit d'une illusion ou de diables convoqués.

Traits des diables. Les diables possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre le feu et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide et au froid.
- *Vision dans les ténèbres (Sur)*. Ils voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.
- *Convocation (Mag)*. Les diables peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de diable convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les diables parlent l'infernal, le céleste et le draconien.

Chat d'enfer (bazorka)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (−1 taille, +5 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +8/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+6), morsure (+8 corps à corps, 2d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

Particularités : invisibilité dans la lumière, odorat, réduction des dégâts (5/Bien), résistance au feu (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +8

Caractéristiques : For 23, Dex 21, Con 17, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +13, Discrétion +13, Équilibre +16, Escalade +17, Natation +17, Perception auditive +17, Saut +17

Dons : Pistage, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 9–10 DV (taille G), 11–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Bien que leur apparence évoque une créature incorporelle, les chats d'enfers ont un corps tangible et peuvent être blessés par les attaques physiques.

Le chat d'enfer communique télépathiquement avec ses semblables et les créatures qu'il rencontre. Il mesure en moyenne 2,70 mètres et pèse environ 450 kg.

Combat

Le chat d'enfer est capable de se défendre à l'aide de ses crocs et de ses griffes, mais il préfère bondir sur ses proies, comme le fait le lion.

Les armes naturelles du chat d'enfer, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Bond (Ext). Lorsque le chat d'enfer charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le chat d'enfer doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d4+3.

Invisibilité dans la lumière (Ext). Le chat d'enfer est invisible partout où l'éclairage est suffisant pour qu'un humain y voie. Dans les endroits sombres, il apparaît sous la forme d'une silhouette luisant très légèrement, visible jusqu'à 9 mètres de distance (18 mètres pour quiconque bénéficie de vision nocturne). Il disparaît totalement dans les zones de ténèbres magiques.

Compétences. Le chat d'enfer bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

Diable à chaînes (kyton)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : chaîne (+10 corps à corps, 2d4+2/19–20)

Attaque à outrance : 2 chaînes (+10 corps à corps, 2d4+2/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,5 m (3 m avec les chaînes)

Attaques spéciales : danse des chaînes, regard déstabilisant

Particularités : immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 12

Compétences : Artisanat (travail de forge) +17, Détection +13, Escalade +13, Évasion +13, Intimidation +12, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +13

Dons : Science de l'initiative, Science du critique (chaîne), Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), bande (6–10) ou nuée (11–20)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +6

Un diable à chaînes mesure 1,80 mètre de haut et lui et ses chaînes pèsent environ 150 kg.

Le diable à chaînes parle l'inférieur et le commun.

Combat

Le diable à chaînes se bat à l'aide des chaînes cloutées qui lui servent à la fois d'armes, d'armure et de vêtements. Il aime tellement faire naître la peur dans le cœur de ses proies qu'il les traque souvent pendant des heures, faisant durer le plaisir jusqu'à la limite du supportable.

Les armes naturelles du diable à chaînes, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Danse des chaînes (Sur). La plus terrifiante attaque du diable à chaînes est sa faculté à contrôler jusqu'à quatre chaînes distantes de 6 mètres ou moins. Dans le cadre d'une action simple, il peut les faire danser et se déplacer à son gré. De plus, il peut augmenter leur taille de 4,50 mètres et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Ces chaînes attaquent avec autant d'efficacité que si le diable à chaînes les maniait personnellement. Si la chaîne est tenue ou portée par une autre personne, celle-ci doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour briser le contrôle du diable sur cette chaîne. Si le jet de sauvegarde est réussi, le diable ne peut plus tenter de contrôler cette chaîne en particulier pendant les 24 heures suivantes, ou jusqu'à ce que son propriétaire la lâche. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Il peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin de jouer de test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 mètres, jet de Volonté DD 15 pour annuler. Le diable à chaînes peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire, ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de -2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable à chaînes subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent, des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Si le diable à chaînes perd un membre, celui-ci repousse en 2d6 x 10 minutes, sauf s'il l'accrole à la plaie, auquel cas il est ressoudé instantanément.

Compétences. Le diable à chaînes bénéficie d'un bonus racial de +8 à tous les tests d'Artisanat en rapport avec le travail du métal.

Diable barbelé (hamatula)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 29 (+6 Dex, +13 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +12/+22

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de diables*, empalement (3d8+9), étreinte, pouvoirs magiques, terreur

Particularités : défense de pointes, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (23), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 23, Con 23, Int 12, Sag 14, Cha 18

Compétences : Concentration +21, Connaissances (une au choix) +16, Déplacement silencieux +21, Détection +19, Diplomatie +6, Discrétion +21, Fouille +16, Intimidation +19, Perception auditive +19, Psychologie +17, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la lutte, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 13-24 DV (taille M), 25-36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un diable barbelé mesure plus de 2 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

Combat

Le diable barbelé se bat à l'aide de ses griffes et essaye d'empaler ses adversaires sur les pointes de son corps. Il se sert de son pouvoir d'*immobilisation de personne* pour mettre hors d'état de nuire ceux qui refusent d'approcher au contact.

Les armes naturelles du diable barbelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable barbelé peut tenter d'appeler 1d6 diables barbus ou 1 autre diable barbelé (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Empalement (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le diable barbelé inflige 3d8+9 points de dégâts à la créature qu'il agrippe.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diable barbelé doit réussir une attaque de griffes. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir d'empalement.

Pouvoirs magiques. *Image accomplie* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *rayon ardent* (2 rayons seulement) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *courroux de l'ordre* (DD 18) et *ténèbres maudites* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Terreur (Sur). Toute créature touchée par le diable barbelé doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur* (niveau 9 de lanceur de sorts). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible ne peut plus être affectée par le pouvoir terrifiant de ce diable barbelé pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Défense de pointes (Sur). Toute créature frappant le diable barbelé à l'aide d'une arme tenue en main ou une arme naturelle subit 1d8 points de dégâts perforants et tranchants des pointes qui couvrent le corps du diable. Cependant, les utilisateurs d'armes à allonge, comme une pique, ne subissent aucun dégât.

Diable barbu (barbazou)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : coutille (+9 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : coutille (+9/+4 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec sa coutille)

Attaques spéciales : barbe, blessure infernale, *convocation de diables*, frénésie guerrière, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +2, Discretion +11, Escalade +11, Perception auditive +9, Psychologie +9

Dons : Arme de prédilection (coutille), Attaque en puissance, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +6

Le diable barbu est haut de 1,80 mètre et pèse environ 110 kg.

Combat

Extrêmement agressif, le diable barbu raffole du combat. Il prend un grand plaisir à se battre au corps à corps et à terroriser ses adversaires.

Les armes naturelles du diable barbu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Barbe (Ext). Si le diable barbu réussit deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les effets s'appliquent chaque jour, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse trois jets de Vigueur successifs ou que la maladie soit soignée par magie. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Blessure infernale (Sur). Chaque coup porté par la coutille du diable barbu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 16, un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 16 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. À noter que ce pouvoir surnaturel est propre au diable barbu, pas à son arme. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable barbu peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable barbu (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Frénésie guerrière (Ext). Au combat, le diable barbu peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage de berserker du barbare (+4 en Force et en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais malus de –2 à la CA). La frénésie dure pendant 6 rounds et le diable barbu ne subit aucun effet négatif quand elle cesse.

Pouvoirs magiques. *Téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Diabale cornu (cornugon)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 15d8+105 (172 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 35 (–1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +15/+29

Attaque : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement) ; ou griffes (+24 corps à corps, 2d6+10)

Attaque à outrance : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+10), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : aura de terreur, blessure infernale, *convocation de diables*, étourdissement, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +16, Vol +15

Caractéristiques : For 31, Dex 25, Con 25, Int 14, Sag 18, Cha 22

Compétences : Bluff +24, Concentration +24, Déguisement +6 (+8 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +23, Détection +14, Diplomatie +10, Discrétion +21, Escalade +28, Fouille +20, Intimidation +26, Perception auditive +22, Psychologie +22, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 16

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 16–20 DV (taille G), 21–45 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de près de 2,70 mètres, un diable cornu pèse environ 300 kg.

Combat

Le diable cornu montre souvent un courage exceptionnel au combat. Il se replie rarement, même si la situation paraît désespérée. Il aime combattre à l'aide de sa chaîne cloutée, dont il se sert généralement pour étourdir ses plus puissants adversaires afin de les éliminer rapidement.

Les armes naturelles du diable cornu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable cornu peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 23 pour ne pas subir les effets du sort *terreur* (niveau 15 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable cornu pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Blessure infernale (Sur). Chaque coup porté par la queue du diable barbu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 24, un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 24 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable cornu peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures ou 1d6 diables barbus (50% de chances de succès), 1d6 diables barbelés (35% de chances de succès) ou 1 autre diable cornu (20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 6^e niveau.

Étourdissement (Sur). Chaque fois que le diable cornu touche à l'aide de sa chaîne cloutée, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas être étourdie pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force. Ce pouvoir provient du diable cornu, et non de son arme.

Pouvoirs magiques. *Cercle magique contre le Bien*, *image prédéterminée* (DD 21), *rejet du Bien* (DD 21), *rejet du Chaos* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *boule de feu* (DD 19) et *éclair* (DD 19) 3 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable cornu subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Diable gelé (gélugon)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 14d8+84 (147 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 32 (−1 taille, +5 Dex, +18 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +14/+24

Attaque : lance (+20 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur) ; ou griffes (+19 corps à corps, 1d10+6)

Attaque à outrance : lance (+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur) ; ou 2 griffes (+19 corps à corps, 1d10+6), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de diables*, lenteur, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +15, Vol +15

Caractéristiques : For 23, Dex 21, Con 23, Int 22, Sag 22, Cha 20

Compétences : Art de la magie +23, Bluff +22, Concentration +23, Connaissances (trois au choix) +23, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +22, Détection +25, Diplomatie +9, Escalade +23, Fouille +23, Intimidation +24, Perception auditive +25, Psychologie +23, Saut +27, Survie +6 (+8 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), bande (6–10) ou groupe mixte (1–2 diables gelés, 7–12 diables barbus et 1–4 diables osseux)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 15–28 DV (taille G), 29–42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de plus de 3,50 mètres, il pèse environ 350 kg.

Combat

Le diable gelé n'aime combattre que quand cela sert sa mission, mais il n'hésite jamais à le faire lorsque cela lui semble nécessaire ou s'il est assuré de reporter la victoire.

Les armes naturelles du diable gelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable gelé peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 3 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 22 pour ne pas subir les effets du sort *terreur* (niveau 13 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable gelé pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable gelé peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures, 1d6 diables barbus, ou 1d4 diables osseux (avec 50% de chances de succès), ou 1 autre diable gelé (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Lenteur (Sur). Chaque coup porté par la lance ou la queue du diable gelé gèle les muscles de son adversaire. Si la cible rate un jet de Vigueur (DD 23), elle est affectée par l'équivalent du sort *lenteur* pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 23), *cône de froid* (DD 19), *image prédéterminée* (DD 20), *mur de glace* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), *tempête de grêle* (DD 19) et *vol* à volonté. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable gelé subit des dégâts létaux uniquement des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Diable osseux (osyluth)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +5 Dex, +11 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d4+2), dard (+12 corps à corps, 3d4+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de diables*, pouvoirs magiques, venin

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff +15, Concentration +18, Connaissances (une au choix) +15, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +17, Diplomatie +6, Discrétion +14, Fouille +15, Intimidation +17, Perception auditive +17, Psychologie +15, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 11-20 DV (taille G), 21-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Il fait environ 2,70 mètres de haut et pèse 250 kg

Combat

Le diable osseux hait tous les êtres vivants, qu'il attaque sans la moindre pitié. Il utilise fréquemment son pouvoir de *mur de glace* pour séparer ses ennemis.

Les armes naturelles du diable osseux, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable osseux peut s'entourer d'une aura de 1,50 mètre de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 10 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable osseux pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable osseux peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable osseux (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Ancre dimensionnelle*, *image accomplie* (DD 15), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *mur de glace*, *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *vol* à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 20) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Diablotin

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)**Classe d'armure :** 20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +3/-5**Attaque :** dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)**Attaque à outrance :** dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, venin**Particularités :** immunité contre le poison, guérison accélérée (2), résistance au feu (20), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m), transformation**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +4**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14**Compétences :** Art de la magie +6, Connaissances (une au choix) +6, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8, Discrétion +17, Fouille +6, Perception auditive +7, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)**Dons :** Attaque en finesse, Esquive**Environnement :** un plan d'alignement loyal mauvais**Organisation sociale :** solitaire**Facteur de puissance :** 2**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours loyal mauvais**Évolution possible :** 4-6 DV (taille TP)**Ajustement de niveau :** — (Familiier supérieur)

Sous sa forme naturelle, il est haut d'une soixantaine de centimètres, il ne pèse pas plus de 4 kg.

Combat

Le diabolotin est extrêmement lâche, mais pas au point de laisser passer la chance de porter une attaque par surprise (ses pouvoirs d'*invisibilité* et de métamorphose lui en offrent souvent l'occasion). Sous son aspect naturel, il attaque à l'aide du dard de sa queue, mais se replie sans attendre si l'adversaire est de taille à riposter. Les armes naturelles du diabolotin, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le diabolotin peut faire appel au sort *communion* pour poser un total de 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

Transformation (Sur). Le diabolotin peut se transformer par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le diabolotin ne récupère aucun point de vie de par sa transformation et qu'il est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisées sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

Diantrefosse**Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G****Dés de vie :** 18d8+144 (225 pv)**Initiative :** +12**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)**Classe d'armure :** 40 (-1 taille, +8 Dex, +23 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 32**Attaque de base/lutte :** +18/+35**Attaque :** griffes (+30 corps à corps, 2d8+13)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+30 corps à corps, 2d8+13), 2 ailes (+28 corps à corps, 2d6+6), morsure (+28 corps à corps, 4d6+6 et venin et maladie), queue (+28 corps à corps, 2d8+6)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** aura de terreur, constriction (2d8+26), *convocation de diables*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (15/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +19, Vol +21

Caractéristiques : For 37, Dex 27, Con 27, Int 26, Sag 26, Cha 26

Compétences : Acrobaties +31, Art de la magie +31, Bluff +29, Concentration +29, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (nature) +10, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +29, Déguisement +29 (+31 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +29, Détection +29, Diplomatie +10, Discrétion +25, Équilibre +10, Escalade +34, Fouille +21, Intimidation +31, Perception auditive +29, Saut +40, Survie +8 (+10 dans d'autres plans, +10 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Pouvoir rapide (*boule de feu*), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Volonté en fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–4) ou groupe mixte (1–2 diantrefosses, 2–5 diables cornus et 2–5 diables barbelés)

Facteur de puissance : 20

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 19–36 DV (taille G), 37–54 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le diantrefosse a de grandes ailes de chauve-souris qu'il ramène souvent autour de lui telle une cape grotesque. Il mesure 3,60 mètres de haut et pèse environ 400 kg.

Combat

Le diantrefosse est un combattant sournois et plein de ressources, qui emploie fréquemment son pouvoir d'*invisibilité* pour se mettre en position de mordre les adversaires qui ne l'ont pas détecté. Il n'hésite pas à lancer *boule de feu* sur *boule de feu* et peut même faire appel à une *nuée de météores*.

Les armes naturelles du diantrefosse, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diantrefosse peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 27) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 18 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diantrefosse pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Constriction (Ext). Chaque fois que le diantrefosse remporte un test de lutte, il lui inflige 2d8+26 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diantrefosse doit réussir une attaque de queue. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Maladie (Sur). Un adversaire mordu par le diantrefosse doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *boule de feu* (DD 21), *cercle magique contre le Bien*, *création de mort-vivant*, *dissipation suprême*, *image prédéterminée* (DD 23), *immobilisation de monstre de groupe* (DD 27), *invisibilité*, *mot de pouvoir étourdissant* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *nuée de météores* (DD 27) 1 fois par jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par an, le diantrefosse peut également lancer le sort *souhait* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 27) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : mort. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Deux fois par jour, le diantrefosse peut appeler automatiquement 2 lémures, diable osseux ou diable barbu, ou encore 1 érinnye, 1 diable cornu ou 1 diable gelé. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8^e niveau.

Régénération (Ext). Le diantrefosse subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Tactique round par round

Un diantrefosse commence habituellement le combat en employant ses pouvoirs magiques, dans le but de neutraliser ses ennemis les plus puissants avant d'engager le corps à corps.

Avant le combat. Aura maudite, activation de l'aura de terreur, convocation de diables.

Round 1. Boule de feu rapide et immobilisation de monstre de groupe s'il est face à au moins trois adversaires actifs et visibles, sinon mot de pouvoir étourdissant contre un adversaire sans armure (de préférence un pratiquant de la magie).

Round 2. Nuée de météores sur autant d'adversaires que possible, s'approche de l'adversaire le plus mal en point.

Round 3. Attaque à outrance contre un adversaire mal en point.

Round 4. Poursuit le combat au corps à corps contre un ennemi mal en point, ou *mot de pouvoir étourdissant* contre un lanceur de sorts ennuyeux.

Round 5. Reprendre au round 1 et répéter, ou téléportation suprême en sûreté en cas de danger.

Érinye

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 9d8+45 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +8 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+14

Attaque : épée longue (+14 corps à corps, 1d8+5/19–20) ; ou *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5) (+15 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu) ; ou corde (+14 distance, enchevêtrement)

Attaque à outrance : épée longue (+14/+9 corps à corps, 1d8+5/19–20) ; ou *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5) (+15/+10 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu) ; ou corde (+14 distance, enchevêtrement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de diables*, enchevêtrement, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (20), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres, vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 18, Cha 20

Compétences : Concentration +17, Connaissances (deux au choix) +14, Déguisement +11, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +7, Discretion +17, Évasion +17, Fouille +14, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +16, Psychologie +16, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons : Esquive^s, Souplesse du serpent^s, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal plus corde et *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 10–18 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +7

Contrairement aux autres diables, l'érynie est très attirante aux yeux des humains, puisqu'elle prend les traits d'une femme ou d'un homme extrêmement séduisant. Elle mesure environ 1,80 mètre et pèse environ 70 kg. Les érynies parlent l'inférieur, le céleste et le draconien.

Combat

L'érynie préfère les combats se déroulant à distance. Elle utilise son pouvoir de *charme-personne* pour dresser ses ennemis les uns contre les autres, puis les cribler de flèches enflammées depuis les airs.

Les armes naturelles de l'érynie, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, l'érynie peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1d4 diables barbus (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Enchevêtrement (Ext). Chaque érynie possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille), comme si elle lançait le sort *corde animée* (niveau 16 de lanceur de sorts). Elle peut jeter sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée. Sa tactique favorite consiste à soulever un adversaire enchevêtré pour le relâcher d'une grande hauteur.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 19), *image imparfaite* (DD 17), *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vision lucide (Sur). L'érynie bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts).

Lémure

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dénué d'intelligence, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance à l'acide et au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 5

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–5), bande (6–15) ou nuée (10–40)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 3–6 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Haut de 1,50 mètre, il pèse environ 50 kg.

Dénué d'intelligence, le lémure est incapable de communiquer. Par contre, il comprend les messages télépathiques émis par les autres diables, à qui il obéit aveuglément.

Combat

Un lémure cherche à se venger contre l'univers qui a fait de lui ce qu'il est. Il se jette sur toutes les créatures qu'il rencontre et cherche à les déchiqueter à coups de griffes. Seule sa mort ou une instruction télépathique en provenance d'un autre diable peut le faire arrêter.

Les armes naturelles du lémure, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Dénué d'intelligence (Ext). Le lémure est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral).

Dinosaure

Il existe des dinosaures de toutes les tailles et de toutes les formes. Les plus grands ont souvent des tons gris ou bruns, tandis que les plus petits peuvent être couverts de taches colorées. Tous ou presque ont la peau rugueuse.

Combat

Les dinosaures tirent le meilleur parti de leur taille et de leur rapidité. Les carnivores traquent leurs proies en se cachant dans la végétation luxuriante pour pouvoir s'approcher le plus possible, tandis que les herbivores piétinent les créatures menaçantes dans leur désir de s'enfuir.

Deinonychus

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+16 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (–1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+2), morsure (+1 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Discrétion +8, Perception auditive +10, Saut +26, Survie +10

Dons : Course, Pistage

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le deinonychus est vert clair sur le dos et les flancs, avec une coloration plus légère sur le ventre. Le corps présente des marques ou des zébrures plus sombres. Il doit à sa structure osseuse particulière, et à sa queue servant de balancier qui équilibre le poids de son corps, de se tenir debout. Malgré sa longueur impressionnante (3,50 mètres), le deinonychus ne fait guère que 1,80 mètre de haut. Il pèse dans les 300 kg.

Combat

Le deinonychus est très dangereux en raison de sa grande vitesse, de ses crocs, de ses griffes, et surtout de ses pattes arrière, extrêmement puissantes. Il chasse ses proies en se jetant sur elles, pattes en avant, et en les lacérant de ses ergots avant de les mordre. Ses deux pattes arrière frappent en même temps (une seule attaque).

Le deinonychus est relativement intelligent pour un dinosaure. En groupe, il fait preuve d'un sens tactique redoutable.

Bond (Ext). Lorsqu'un deinonychus charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

Compétences. Le deinonychus bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Perception auditive, Saut et Survie.

Élasmosaure

Animal de taille TG

Dés de vie : 10d8+66 (111 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (–2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Dex 14, Con 22, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +9, Discrétion –4*, Natation +16, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Robustesse (x2), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5–8)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11–20 DV (taille TG), 21–30 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Bien qu'il passe le plus clair de son temps dans l'eau, un élasmosaure ne respire que de l'air.

La longueur totale d'un élasmosaure est de 15 mètres, y compris une queue d'une longueur égale à la moitié de celle du corps. Il pèse dans les 2,5 tonnes. Quelqu'un qui ne verrait que sa tête ou sa queue pourrait aisément le prendre pour un énorme serpent de mer.

Combat

Très agressif, l'élasmosaure attaque tout ce qu'il voit. Fort et rapide, il manœuvre avec une grande vivacité qui lui permet d'effectuer des virages très serrés dans l'eau. Quand il chasse, il garde la tête hors de l'eau, près à détendre son long cou pour saisir ses proies entre ses mâchoires.

Compétences. * Un élasmosaure bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Discretion dans l'eau.

Mégaraptor

Animal de taille TG

Dés de vie : 8d8+43 (79 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +12, Discretion +5, Perception auditive +12, Saut +27, Survie +12

Dons : Course, Pistage, Robustesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille TG), 17-24 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le mégaraptor est une version plus imposante du deinonychus, mesurant 3,60 mètres de haut et plus de 7 mètres de long. Il a la même apparence, les mêmes habitudes et particularités que la version plus petite.

Bond (Ext). Lorsqu'un mégaraptor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

Compétences. Le mégaraptor bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discretion, Perception auditive, Saut et Survie.

Tricératops

Animal de taille TG

Dés de vie : 16d8+124 (196 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Attaque à outrance : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance, piétinement

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +19, Vol +6

Caractéristiques : For 30, Dex 9, Con 25, Int 1, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +12, Perception auditive +13

Dons : Robustesse (x4), Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5-8)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17-32 DV (taille Gig), 33-48 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Le tricératops mesure dans les 7 mètres de long, pour un poids avoisinant les 10 tonnes.

Combat

Ce monstre a de bonnes chances de charger toute créature de taille G ou plus pénétrant sur son territoire. Il piétine les adversaires de plus petite taille.

Charge en puissance (Ext). Lorsqu'un tricératops charge, son attaque de cornes inflige 4d8+20 points de dégâts.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 28). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Tyrannosaure

Animal de taille TG

Dés de vie : 18d8+99 (180 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (−2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +13/+30

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +16, Vol +8

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Discrétion −2, Perception auditive +14

Dons : Attaque naturelle supérieure (morsure), Course, Pistage, Robustesse (x3), Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19–36 DV (taille Gig), 37–54 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Malgré sa grande taille et son poids de 6 tonnes, le tyrannosaure se déplace rapidement. Sa tête fait près de 2 mètres de long et ses dents mesurent entre 15 et 30 centimètres chacune. Il fait plus de 15 mètres du long du museau à l'extrémité de la queue.

Combat

Le tyrannosaure traque et dévore tout ce qui bouge. Sa tactique est extrêmement simple, puisqu'elle peut se résumer en deux mots : charger et mordre.

Engloutissement (Ext). Le tyrannosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du dinosaure, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 12) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du tyrannosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du tyrannosaure peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure sur une créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe son adversaire, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du round suivant.

Doppelganger

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées

Particularités : change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13

Compétences : Bluff +10*, Déguisement +9* (+11 pour tenir un rôle), Détection +6, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +6, Psychologie +6

Dons : Esquive, Vigueur surhumaine

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Le doppelganger est une étrange créature capable de prendre l'apparence de tous les humanoïdes qu'il rencontre. Sous sa véritable apparence, il est plus ou moins humanoïde, très maigre et fragile, aux membres grêles et aux traits à demi effacés. Totalement glabre, il a une peau pâle et légèrement huileuse. Ses grands yeux globuleux sont totalement blancs et se caractérisent par leur absence de pupille.

L'aspect émacié du doppelganger pourrait faire croire qu'il est naturellement fragile, mais il possède une grande agilité et résistance naturelle.

Il fait grand usage de leur formidable talent de mimétisme pour tendre des pièges à ses proies ou s'infiltrer dans les sociétés humanoïdes. Bien que n'étant pas maléfisant, il ne s'intéresse qu'à lui-même et aux siens, considérant les autres êtres vivants comme des pions à manipuler et à abuser comme bon lui semble.

Sous sa forme naturelle, un doppelganger mesure 1,65 mètre et pèse 75 kg.

Combat

Sous sa forme naturelle, le doppelganger combat à l'aide de ses poings. Par contre, s'il a pris les traits d'un guerrier ou tout autre individu armé, il utilise les armes correspondantes. Dans ce cas, il se sert de son pouvoir de détection de pensées afin d'appliquer la même tactique que celui pour qui il se fait passer.

Détection de pensées (Sur). Le doppelganger peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix, comme s'il employait le sort du même nom (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 13 pour annuler). Il peut faire cesser le pouvoir ou le réactiver par une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Change-forme (Sur). Un doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il conserve son apparence humanoïde jusqu'à ce qu'il décide d'en changer. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le doppelganger reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de *vision lucide* permet de révéler sa véritable nature.

Compétences. Le doppelganger bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. * Quand il se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

Personnages doppelgangers

Les doppelgangers possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un doppelganger est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un doppelganger débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Intimidation, Perception auditive, Psychologie.

- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et Déguisement. Quand un doppelganger se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Détection des pensées.
- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme.
- *Langages*. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain, terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +4.

Dragon véritable

Les espèces connues de dragons véritables (par opposition aux créatures de type dragon, mais qui ne sont pas de vrais dragons) se décomposent en deux familles : les dragons chromatiques et les dragons métalliques. La première comprend les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts, malfaisants et extrêmement féroces. Quant à la seconde, elle regroupe les dragons d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or, bienfaisants, le plus souvent nobles de cœur et respectés par les sages.

Tous les dragons deviennent de plus en plus puissants avec l'âge. (Ce n'est pas le cas des autres créatures de type dragon.) Leur taille peut aller de quelques dizaines de centimètres à la naissance à plus de 30 mètres quand ils atteignent le statut de grand dracosire. Leur taille exacte dépend de leur espèce et de leur âge.

Leur métabolisme fonctionne comme un haut-fourneau d'une efficacité incroyable et parvient même à assimiler les matières non organiques. Certains dragons prennent d'ailleurs goût à ces nourritures « exotiques ».

Même si les objectifs et les idéaux de chaque dragon varient en fonction de son caractère et de son espèce, tous sont attirés par les richesses, à tel point qu'ils cherchent à amasser autant de pièces, de bijoux et d'objets magiques que possible. Ceux qui ont réuni un trésor fabuleux rechignent à s'en éloigner trop longtemps, et ne sortent que quand la faim les tire ou pour patrouiller dans les environs et s'assurer que personne ne vient les dévaliser. Aucun dragon n'a jamais de trésor assez gros. Ils ne cessent de contempler leurs possessions et raffolent de leur éclat, qui les attire davantage que la lumière du soleil. Bien souvent, ils construisent un nid de pièces et d'objets précieux, dans lequel leur corps sculpte peu à peu son empreinte. Sur les grands dracosires, des centaines de pièces et de pierres précieuses ont eu le temps de s'incruster entre leurs écailles. Elles font désormais partie intégrante de leur peau ; le seul moyen de les extraire est l'incision.

Tous les dragons parlent le draconien.

Catégorie d'âge des dragons

	Catégorie	Âge (années)
1	Dragonnet	0–5
2	Très jeune	6–15
3	Jeune	16–25
4	Adolescent	26–50
5	Jeune adulte	51–100
6	Adulte	101–200
7	Âge mûr	201–400
8	Vieux	401–800
9	Très vieux	601–800
10	Vénérable	801–1 000
11	Dracosire	1 001–1 200
12	Grand dracosire	1 201 et plus

Combat

Les dragons attaquent à l'aide de leur morsure et de leurs pattes griffues. Ils peuvent également utiliser leur souffle et gagnent de nouvelles attaques physiques selon leur taille. Si possible, ils combattent en vol, affaiblissant leurs ennemis de loin avant de venir se poser pour les achever. Les dragons expérimentés sont souvent capables d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire en quelques instants. Dans ce cas, ils se débarrassent en priorité des ennemis les plus dangereux (à moins que ces derniers leur paraissent vraiment trop menaçants, auquel cas les dragons se tiennent à l'écart d'eux pendant qu'ils font le vide dans les rangs adverses). La table suivante donne l'espace occupé et l'allonge d'un dragon selon sa taille, ainsi que les armes naturelles que les dragons peuvent employer et les dégâts qu'elles infligent, là encore en fonction de la taille.

Morsure. La morsure inflige les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon. Ce dernier peut se servir de cette attaque pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture.

Griffes. Chaque coup de griffes occasionne les dégâts mentionnés plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Ce dernier peut se servir de ces attaques pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture. Les griffes sont des attaques secondaires, ce qui inflige un malus de -5 aux jets d'attaque (beaucoup de dragons prennent le don Attaques multiples pour réduire ce malus à -2).

Ailes. Même en vol, le dragon peut donner des coups d'aile à ces adversaires. Chaque coup de ce type inflige les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

Queue. Chaque round, le dragon peut donner un coup de queue à un adversaire (et un seul). Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

Écrasement (Ext). S'il a au moins atteint la taille TG, un dragon en vol ou venant de bondir peut retomber sur ses adversaires pour les écraser sous son poids (action simple). Cette attaque spéciale n'est efficace que contre les créatures faisant au moins trois catégories de taille de moins que le dragon (mais ce dernier peut tenter de renverser normalement des adversaires plus grands, ou de lutter contre eux).

L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe (pour déterminer qui est touché, basez-vous sur l'espace occupé par le dragon, comme indiqué sur la table ci-dessus). Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon) pour se dégager. Sinon, elles se retrouvent immobilisées et subissent automatiquement les dégâts de l'attaque (de type contondant) lors du round suivant, à moins que le dragon ne décide de se relever aussitôt. Si le dragon continue d'écraser ses adversaires, il leur inflige des dégâts à chaque round où il remporte un test de lutte opposé contre eux.

Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur).

Balayage de queue (Ext). Par une action standard, un dragon de taille Gig ou plus peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle situé derrière lui et faisant 9 mètres de rayon (ou 12 mètres si le dragon est de taille C). Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse peuvent subir des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon. Cette attaque spéciale occasionne automatiquement les dégâts mentionnés plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon). En cas de succès, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Espace occupé/allonge, attaques et dégâts des dragons

Taille	Espace occupé/allonge ¹	1 morsure	2 griffes	2 ailes	1 queue	Renversement	Balayage de queue
Très petite (TP)	75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure)	1d4	1d3	—	—	—	—
Petite (P)	1,50 m/1,50 m	1d6	1d4	—	—	—	—
Moyenne (M)	1,50 m/1,50 m	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande (G)	3 m/1,50 m (3 m avec la morsure)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Très grande (TG)	4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gigantesque (Gig)	6 m/4,50 m (6 m avec la morsure)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale (C)	9 m/6 m (9 m avec la morsure)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

¹ L'allonge de la morsure d'un dragon correspond à celle d'une créature de la catégorie de taille supérieure. Toutes les autres attaques sont portées à l'allonge correspondant à la taille du dragon.

Lutte. Les dragons n'apprécient guère ce type de combat, même si une de leurs attaques physiques (l'écrasement) et le don Capture (s'il le possède) utilisent les règles de la lutte.

Le dragon peut toujours utiliser son souffle en situation de lutte. Il peut également faire appel à ses sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels, pour peu qu'il réussisse le test de Concentration requis.

Souffle (Sur). L'utilisation du souffle nécessite une action simple. Une fois que le dragon a fait usage de cette attaque, il lui faut attendre 1d4 rounds pour pouvoir s'en servir de nouveau. Même si le dragon a le choix entre plusieurs souffles différents, il ne peut souffler qu'une fois tous les 1d4 rounds. L'attaque prend toujours naissance au niveau d'une intersection de cases adjacentes au dragon et s'étend dans la direction choisie par ce dernier, la zone d'effet dépendant de la taille du monstre (voir ci-dessous). Si le souffle inflige des dégâts, les

créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes pour demi-dégâts (le DD dépend de l'âge du dragon et de son espèce). Si le souffle n'occasionne pas de dégâts, le DD reste le même, mais le type de jet de sauvegarde peut varier (voir la description de chaque espèce de dragon). Le DD de sauvegarde contre une attaque de souffle est de $10 + \frac{1}{2}$ les DV du dragon + le modificateur de Constitution du Dragon.

Il existe deux catégories de souffles : les lignes et les cônes. Leur zone d'effet dépend de la catégorie de taille du dragon, comme indiqué ci-dessous.

Souffle de dragon

Taille du dragon	Ligne ¹ (longueur)	Cône ² (longueur)
Très petite (TP)	9 m	4,50 m
Petite (P)	12 m	6 m
Moyenne (M)	18 m	9 m
Grande (G)	24 m	12 m
Très grande (TG)	30 m	15 m
Gigantesque (Gig)	36 m	18 m
Colossale (C)	42 m	21 m

1 Une ligne fait toujours 1,50 mètre de haut et de large.

2 La hauteur et la largeur d'un cône sont égales à sa longueur.

Présence terrifiante (Ext). Tout dragon au moins jeune adulte peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres x catégorie d'âge du dragon peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le grand reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté ($DD\ 10 + \frac{1}{2}$ nombre de DV du dragon + modificateur de Charisme du dragon) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant une journée entière. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons, quel que soit leur âge ou leur espèce.

Sorts. Le dragon lance des sorts comme un ensorceleur du niveau indiqué dans sa description. Il gagne normalement des sorts en bonus si sa valeur de Charisme le lui permet. Certains dragons peuvent également faire appel à des sorts appartenant à la liste des prêtres et de quelques domaines (mais ils continuent de les jeter comme des sorts profanes ; les domaines ne font qu'accroître leurs possibilités de choix, ils ne leur rajoutent aucun sort supplémentaire et ne leur accorde aucun pouvoir).

Pouvoirs magiques. Les pouvoirs magiques du dragon dépendent de son âge et de son espèce. Il acquiert automatiquement tous les pouvoirs mentionnés pour sa catégorie d'âge ainsi que les précédents. Tous ces pouvoirs prennent effet à son niveau d'ensorceleur (ou à un niveau égal à sa catégorie d'âge, si cela est plus avantageux pour lui). Le cas échéant, le jet de sauvegarde associé est calculé comme suit : $10 +$ modificateur de Charisme du dragon + niveau du sort. Sauf indication contraire, chaque pouvoir magique est utilisable 1 fois par jour.

Réduction des dégâts (Ext). Les dragons jeunes adultes ou plus vieux bénéficient d'une réduction des dégâts. Leurs armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts d'autres créatures.

Immunités (Ext). Tous les dragons sont immunisés contre les effets de type *sommeil* ou paralysie. Comme indiqué dans les descriptions, chaque espèce bénéficie d'une ou deux immunités supplémentaires, lesquelles ne dépendent pas de l'âge du dragon.

Résistance à la magie (Ext). En vieillissant, les dragons deviennent plus résistants aux sorts et aux pouvoirs magiques. Voir la description de chacun.

Perception aveugle (Ext). Tout dragon est capable de détecter la présence de créatures dans un rayon de 18 m. Les adversaires qu'il ne peut pas voir bénéficient tout de même d'un camouflage total.

Sens surdéveloppés (Ext). Le dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Compétences. Tout dragon possède un nombre de points de compétence égal à $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times (\text{DV} + 3)$. Il prend généralement les compétences suivantes à un degré de maîtrise maximal : Détection, Fouille et Perception auditive. Les points de compétence restants sont le plus souvent utilisés pour acquérir les compétences suivantes : Concentration, Connaissances (au choix), Diplomatie, Évasion, Intimidation, Psychologie et Utilisation d'objets magiques, au prix de 1 point de compétence pour une augmentation du degré

de maîtrise de 1. Chacune de ces compétences est considérée comme une compétence de classe pour les dragons. (Chaque type de dragon possède d'autres compétences de classe, qui sont répertoriées dans leur description.)

Dons. Tous les dragons ont au moins un don, plus un autre tous les 3 DV, comme n'importe quelle autre créature. Ils sont naturellement attirés par les dons suivants : Arme de prédilection (griffes ou morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction, Vigilance, Virage sur l'aile et Vol stationnaire, ainsi que tous les dons de métamagie utiles aux ensorceleurs.

Déplacement sur longue distance

Grâce à la puissance de leurs ailes, les dragons chromatiques et métalliques peuvent couvrir rapidement de grandes distances. La vitesse d'un dragon sur longue distance dépend de sa vitesse tactique de vol, selon la table suivante.

Déplacement sur longue distance

	Vitesse en vol			
	30 m	45 m	60 m	75 m
Une heure				
Vol normal	22,5 km	30 km	45 km	60 km
Vol rapide	36 km	60 km	90 km	120 km
Un jour				
Vol normal	180 km	240 km	360 km	480 km

Les dragons se fatiguent moins rapidement que les autres créatures sur longue distance. Si un dragon décide d'utiliser le vol rapide (équivalent du footing) ou l'équivalent de la marche forcée, déterminez s'il subit des dégâts non-létaux toutes les 2 heures seulement au lieu de toutes les heures.

La peau de dragon

Les forgerons spécialisés dans la fabrication d'armures peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître.

Dragons chromatiques

D'alignement mauvais, les dragons chromatiques sont naturellement malfaisants, agressifs, cupides, vaniteux et méchants.

Dragon blanc

Dragon (froid)

Environnement : montagnes froides

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 3, jeune 4, adolescent 6, jeune adulte 8, adulte 10, âge mûr 12, vieux 15, très vieux 17, vénérable 18, dracosire 19, grand dracosire 21

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 4-5 DV, très jeune 7-8 DV, jeune 10-11 DV, adolescent 13-14 DV, jeune adulte 16-17 DV, adulte 19-20 DV, âge mûr 22-23 DV, vieux 25-26 DV, très vieux 28-29 DV, vénérable 31-32 DV, dracosire 34-35 DV, grand dracosire 37+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +3, adolescent +5, autres —

Les écailles d'un dragonnet blanc brillent comme un miroir. Au fil des années, cet éclat disparaît, au point que, quand le dragon est très vieux, des écailles grises et bleu pâle sont venues se mêler aux blanches.

Combat

Le dragon blanc est un adepte de l'attaque surprise, qu'il pratique en fondant sur ses proies ou en jaillissant d'un monticule de neige dans lequel il se tenait caché. Il commence par utiliser son souffle puis concentre ses attaques sur un adversaire unique.

Souffle (Sur). Le dragon blanc ne dispose que d'un seul souffle : un cône de froid.

Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Brouillard gelant (Mag). Un dragon blanc vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. L'effet est semblable à celui de *brouillard dense*, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume. Ces dernières deviennent glissantes, comme sous l'effet du sort *graisse*. À noter que le dragon ne risque pas de perdre l'équilibre grâce à son pouvoir de marche sur la glace.

Autres pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adolescent ou plus âgé), *bourrasque* (adulte ou plus âgé), *mur de glace* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon blanc : Déplacement silencieux, Discrétion et Natation.

Dragons blancs

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+3	+4	+3	1d6 (12)	—
Très jeune	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+6	+8	+6	3d6 (16)	—
Adolescent	M	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+8	+10	+8	4d6 (18)	—
Jeune adulte	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+9	+12	+9	5d6 (20)	16
Adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	10	+18/+28	+23	+11	+15	+11	6d6 (23)	19
Âge mûr	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+12	+17	+13	7d6 (25)	21
Vieux	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+14	+19	+15	8d6 (27)	23
Très vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+15	+21	+17	9d6 (29)	25
Vénérable	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+17	+23	+19	10d6 (31)	27
Dracosire	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+18	+25	+20	11d6 (33)	29
Grand dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+20	+28	+24	12d6 (36)	32

Pouvoirs des dragons blancs

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	Immunité contre le froid, marche sur la glace, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16		—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18		—	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	<i>Nappe de brouillard</i>	—	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	23 (−1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Réduction des dégâts (5/magie)	—	16
Adulte	18 m, vol 60 m	+0	26 (−1 taille, +17	<i>Bourrasque</i>	1	18

	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26			
Âge mûr	18 m, vol 60 m	+0	28 (–2 taille, +20	Réduction des dégâts (10/magie)	3	20
	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28			
Vieux	18 m, vol 60 m	+0	31 (–2 taille, +23	<i>Brouillard gelant</i>	5	21
	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31			
Très vieux	18 m, vol 60 m	+0	34 (–2 taille, +26	Réduction des dégâts (15/magie)	7	23
	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34			
Vénérable	18 m, vol 60 m	+0	37 (–2 taille, +29	<i>Mur de glace</i>	9	24
	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37			
Dracosire	18 m, vol 75 m	+0	38 (–4 taille, +32	Réduction des dégâts (20/magie)	11	25
	(déplorable), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38			
Grand dracosire	18 m, vol 75 m	+0	41 (–4 taille, +35	<i>Contrôle du climat</i>	13	27
	(déplorable), nage 18 m, creusement 9 m		naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41			

Dragon bleu

Dragon (Terre)

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Polies par le sable soulevé par les vents du désert, ses écailles peuvent aller du bleu iridescent à l'indigo. Leur taille augmente très peu à mesure que le dragon vieillit, mais elles deviennent plus épaisses et plus résistantes au fil des siècles. L'électricité statique qui entoure perpétuellement ce monstre produit de petits arcs électriques et de légers craquements dont la fréquence augmente fortement quand le dragon se met en colère ou s'apprête à attaquer. Le dragon bleu dégage une odeur d'ozone et de sable chaud.

Sa couleur le rend extrêmement facile à repérer dans le désert, mais il a pour habitude de se cacher en s'enterrant dans le sable, ne laissant que ses yeux et ses naseaux dépasser. Il prend grand plaisir à faire des évolutions aériennes, surtout en milieu de journée, quand l'air chaud monte au plus haut. Si la couleur de sa robe est proche de celle du ciel (ce qui arrive parfois), il n'hésite pas à se servir de cet avantage pour attaquer par surprise. Il réside dans une vaste caverne souterraine où il entasse ses possessions. Il s'intéresse à tout ce qui a de la valeur, mais affiche une préférence marquée pour les pierres précieuses, et plus précisément les saphirs.

Combat

Généralement, le dragon bleu attaque depuis le ciel ou s'enfonce dans le sable quand un adversaire approche à 30 mètres ou moins. S'il a atteint un âge suffisamment avancé, il combine ces tactiques avec un pouvoir tel que *terrain hallucinatoire*, pour améliorer ses chances de surprendre sa cible. Il ne s'enfuit que s'il est gravement blessé, car pour lui, la retraite est une preuve de lâcheté.

Souffle (Sur). Le dragon bleu ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'électricité.

Création/destruction d'eau (Mag). Quel que soit son âge, un dragon bleu peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. Il fonctionne comme le sort *création d'eau*, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer, ce qui rend automatiquement impropre à la consommation tout liquide contenant de l'eau et qui n'appartient à personne. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (dont le DD est égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau.

Imitation des sons (Ext). Le dragon peut, à volonté, reproduire tous les bruits et toutes les voix qu'il a entendues. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à celui associé au pouvoir de présence terrifiante du dragon) pour discerner la ruse.

Autres pouvoirs magiques. *Ventriloquie* (adulte ou plus âgé) 3 fois par jour ; *terrain hallucinatoire* (vieux ou plus âgé), *voile* (vénérable ou plus âgé), *mirage* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon bleu : Art de la magie, Bluff et Discrétion.

Dragons bleus

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d8 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+6	+8	+6	4d8 (16)	—
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+8	+10	+9	6d8 (18)	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+9	+12	+11	8d8 (20)	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+11	+15	+13	10d8 (23)	21
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+12	+17	+15	12d8 (25)	23
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+14	+19	+17	14d8 (27)	25
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+15	+21	+19	16d8 (29)	27
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+17	+23	+21	18d8 (31)	29
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+18	+25	+23	20d8 (33)	31
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+20	+28	+25	22d8 (36)	33
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+21	+29	+27	24d8 (37)	35

Pouvoirs des dragons bleus

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, <i>création/destruction d'eau</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21		—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	23 (–1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Imitation des sons	1	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m	+0	28 (–2 taille, +20	<i>Ventriloquie</i>	5	21

	(médiocre), creusement 6 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28			
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	<i>Terrain hallucinatoire</i>	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	37 (–2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	38 (–4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	<i>Voile</i>	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	15	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	44 (–4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	<i>Mirage</i>	17	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Loi et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon noir

Dragon (Eau)

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 7, jeune adulte 9, adulte 11, âge mûr 14, vieux 16, très vieux 18, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +3, très jeune +3, jeune +3, adolescent +4, autres —

On lui donne parfois le sobriquet de « dragon à tête de mort », en raison de visage squelettique. Cette impression est renforcée par la détérioration graduelle de sa peau au niveau des joues et des cornes. Ce phénomène s'accroît avec l'âge, mais ne fait aucun mal au dragon. À la naissance, ses écailles sont petites, minces et brillantes. Au fil des années, elles grandissent, épaississent et ternissent, ce qui lui permet de se camoufler avec davantage d'efficacité dans les marais.

Il apprécie tout particulièrement les pièces. À partir d'un certain âge, il n'hésite pas à capturer les humanoïdes et à les interroger au sujet des réserves d'or, d'argent ou de platine dont ils pourraient avoir connaissance. Il se débarrasse bien évidemment d'eux une fois qu'il a obtenu les renseignements.

Combat

Le dragon noir a tendance à prendre ses proies par surprise en se fondant dans le paysage. Dans les marais où la végétation est particulièrement dense, il préfère rester au sol ou dans l'eau, car les frondaisons limitent ses mouvements aériens. S'il se sent battu, il s'enfuit à tire d'ailes (afin de ne pas laisser de traces) puis plonge se cacher dans les marécages ou au fond d'un plan d'eau suffisamment profond pour l'accueillir.

Souffle (Sur). Le dragon noir ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'acide.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon noir peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Corruption de l'eau (Mag). Une fois par jour, le dragon noir peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau, qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique. Ce pouvoir affecte également les liquides contenant de l'eau. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (DD égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau. Sa portée est identique à celle de la présence terrifiante du dragon.

Charme-reptiles (Mag). Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour. Il fonctionne comme charme de groupe, sauf qu'il n'affecte que les animaux reptiliens. Le dragon peut communiquer avec tous les reptiles qu'il a charmés, comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *communication avec les animaux*. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau.

Autres pouvoirs magiques. *Ténèbres* (adolescent ou plus âgé ; 3 mètres de rayon par catégorie d'âge), *fléau d'insectes* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon noir : Déplacement silencieux, Discrétion et Natation.

Dragons noirs

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+4	+5	+4	2d4 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+5	+6	+5	4d4 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+7	+9	+7	6d4 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+8	+10	+8	8d4 (18)	—
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+10	+13	+11	10d4 (22)	19
Adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+11	+15	+12	12d4 (23)	20
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+13	+18	+15	14d4 (26)	23
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+14	+19	+16	16d4 (27)	24
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+16	+22	+19	18d4 (30)	27
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+17	+23	+20	20d4 (31)	28
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+19	+26	+23	22d4 (34)	31
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	24d4 (36)	33

Pouvoirs des dragons noirs

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, respiration aquatique	—	—
Très jeune	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17		—	—
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		—	—
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre), nage	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au	<i>Ténèbres</i>	—	—

	18 m		dépourvu 22			
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	1	17
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	27 (–1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	<i>Corruption de l'eau</i>	3	18
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	5	21
Vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	<i>Croissance végétale</i>	7	22
Très vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	35 (–2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	9	23
Vénérable	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	38 (–2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	<i>Fléau d'insectes</i>	11	25
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	13	26
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (–4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	<i>Charme-reptiles</i>	15	28

Dragon rouge

Dragon (Feu)

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Les petites écailles du dragonnet sont rouge vif et aisément repérables, aussi celui-ci reste-t-il à l'abri au fond de l'ancre pour ne pas risquer de rencontrer des chasseurs de dragons. Il en sort plus tard, quand il a appris à se défendre. À l'approche de l'adolescence, les écailles s'assombrissent et se couvrent d'une patine qui les rend plus ternes. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, elles grandissent, épaississent et durcissent, pour finalement devenir aussi résistantes que le métal. Les crêtes et les ailes du dragon sont bleu cendré ou violet-gris à leur extrémité et s'assombrissent avec l'âge. De même, la couleur de la pupille disparaît au fil des siècles, à tel point que les yeux des plus vieux dragons rouges semblent constitués de lave en fusion.

Combat

Le dragon rouge est un monstre de suffisance qui prend rarement la peine d'évaluer l'opposition. Dès qu'il repère une proie, il décide instantanément s'il l'attaque ou non. Si la réponse est positive, il applique une des nombreuses tactiques préparées à l'avance. Si ses adversaires sont petits et faibles (à ses yeux), il se pose et les extermine à coups de gueule et de griffes, craignant que son souffle ne les incinère (et leurs trésors avec eux).

Souffle (Sur). Le dragon rouge ne dispose que d'un seul souffle : un cône de feu.

Localisation d'objet (Mag). Le dragon peut utiliser ce pouvoir comme le sort du même nom, à raison d'une fois par jour et par catégorie d'âge.

Autres pouvoirs magiques. *Suggestion* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *orientation* (vénérable ou plus âgé), *localisation suprême* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon rouge : Bluff, Estimation et Saut.

Dragons rouges															
Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+5	+7	+5	2d10 (15)	—
Très jeune	G	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+7	+10	+8	4d10 (18)	—
Jeune	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+8	+11	+9	6d10 (19)	—
Adolescent	G	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+10	+14	+12	8d10 (22)	—
Jeune adulte	TG	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+11	+16	+13	10d10 (24)	21
Adulte	TG	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+13	+18	+17	12d10 (25)	24
Âge mûr	TG	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+14	+20	+18	14d10 (28)	26
Vieux	Gig	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+16	+23	+21	16d10 (30)	29
Très vieux	Gig	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+17	+25	+23	18d10 (33)	31
Vénérable	Gig	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+19	+28	+26	20d10 (35)	34
Dracosire	Gig	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+20	+30	+27	22d10 (38)	35
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+22	+32	+30	24d10 (40)	38

Pouvoirs des dragons rouges						
Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	Immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	18 (–1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (–1 taille, +12 naturelle), contact 9 pris au dépourvu 21		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Localisation d'objet	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (–2 taille, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29		7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	33 (–4 taille, +27 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 33	Suggestion	11	24

Très vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	36 (−4 taille, +30 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (−4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	<i>Orientation</i>	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (−4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (−8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	<i>Localisation suprême</i>	19	32

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Feu et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon vert

Dragon (Air)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6, autres —

Les écailles du dragonnet sont fines, très petites et si sombres qu’elles paraissent presque noires. Au fil des années, elles grandissent et éclaireissent, devenant tour à tour vert émeraude puis vert olive, ce qui permet au dragon de mieux se fondre dans son milieu naturel.

Combat

Le dragon vert n’a pas besoin d’être provoqué pour se ruer au combat, et ce quelle que soit la taille de son adversaire. Si l’ennemi est inhabituel ou paraît vraiment très puissant, le dragon prend le temps de le suivre sans se faire repérer afin de choisir la tactique à employer. Par contre, si la proie a l’air faible, le dragon se montre sans attendre (il adore terroriser ses adversaires). Parfois, il s’amuse à contrôler un humanoïde en l’intimidant et en s’aidant de son pouvoir de *suggestion*. Il adore interroger les aventuriers afin d’en apprendre davantage sur leur société, mais aussi sur leurs forces et leurs faiblesses. Cela étant, il essaye surtout de découvrir ce qui se passe dans les environs et s’il y a des trésors à prendre non loin.

Souffle (Sur). Le dragon vert ne dispose que d’un seul souffle : un cône de gaz corrosif (dégâts d’acide).

Respiration aquatique (Ext). Le dragon peut rester sous l’eau indéfiniment. Il a même la possibilité d’utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Pouvoirs magiques. *Suggestion* (adulte ou plus âgé), *domination* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé), *empire végétal* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon vert : Bluff, Déplacement silencieux et Discrétion.

Dragons verts

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d’attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+4	+5	+5	2d6 (13)	—
Très jeune	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/10	+10	+6	+8	+6	4d6 (16)	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+7	+9	+8	6d6 (17)	—

Adolescent	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+9	+12	+11	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+10	+14	+12	10d6 (22)	20
Adulte	TG	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+12	+17	+15	12d6 (25)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+13	+18	+16	14d6 (26)	24
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+15	+21	+19	16d6 (29)	27
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+16	+22	+20	18d6 (30)	28
Vénérable	Gig	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+18	+25	+23	20d6 (33)	31
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+19	+27	+24	22d6 (35)	32
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+21	+29	+27	24d6 (37)	35

Pouvoirs des dragons verts

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 12 m	+0	15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, <i>respiration aquatique</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20		—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	22 (–1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22		1	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	25 (–1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	27 (–2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	<i>Suggestion</i>	5	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	30 (–2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	33 (–2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	<i>Croissance végétale</i>	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	36 (–2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	37 (–4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	<i>Domination</i>	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	40 (–4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	15	28
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	43 (–4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	<i>Empire végétal</i>	17	30

Dragons métalliques

Les dragons métalliques sont d'alignement bon, mais cela ne les rend pas moins agressifs que leurs cousins malfaisants quand ils se sentent menacés ou quand on vient les défier. Eux aussi sont fiers et cupides.

Dragon d'airain

Dragon (Feu)

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 15, vieux 17, très vieux 19, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 23

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

À la naissance, ses écailles sont d'un brun terne tacheté. Avec l'âge, elles prennent peu à peu la couleur de l'airain et l'aspect du métal patiné. Les deux plaques osseuses qui encadrent son visage sont lisses et renvoient des reflets métalliques ; elles s'achèvent par deux petites cornes disposées sous le menton et qui ne cessent de pousser tout au long de l'existence du dragon. Ailes et crêtes se couvrent de taches vert-de-gris à leur extrémité, taches qui s'assombrissent avec l'âge. Enfin, les pupilles du dragon disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux semblent constitués de métal en fusion.

Combat

Le dragon d'airain préfère discuter que combattre. Si une créature intelligente tente de s'en aller sans lui avoir parlé, il prend parfois la mouche et la force à le faire à l'aide de son pouvoir de *suggestion*, à moins qu'il ne l'endorme d'un souffle. Un individu endormi de la sorte peut très bien se réveiller maintenu sous une patte du dragon ou enfoncé dans le sable jusqu'au cou, situation à laquelle il ne pourra échapper que quand le dragon aura eu la conversation souhaitée. Si le danger qui se présente est trop grand, un jeune dragon d'airain s'enfuit et se cache sous le sable une fois sorti du champ de vision de ses adversaires. Les dragons plus âgés n'ont plus recours à cette manœuvre, qu'ils jugent indignes d'eux, mais ils préfèrent tout de même avoir l'avantage au combat.

Souffle (Sur). Le dragon d'airain dispose de deux souffles : une ligne de feu et un cône de sommeil. Quel que soit leur niveau ou leur nombre de DV, les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas s'endormir pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *endurance aux énergies destructives* (adolescent ou plus âgé ; dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) 3 fois par jour ; *suggestion* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé), *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé) 1 fois par jour.

Convocation de djinn (Mag). Ce pouvoir accessible aux grands dracosires d'airain fonctionne comme un sort de type *convocation de monstres*, sauf qu'il appelle automatiquement un djinn. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 7^e niveau.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'airain : Bluff, Déplacement silencieux, Renseignement et Survie.

Dragons d'airain

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/–4	+6	+4	+5	+4	1d6 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+7	+9	+8	3d6 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+8	+10	+9	4d6 (18)	—
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+10	+13	+12	5d6 (21)	20

Adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+11	+15	+13	6d6 (23)	21
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+13	+18	+16	7d6 (26)	24
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+14	+19	+17	8d6 (27)	25
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+16	+22	+20	9d6 (30)	28
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+17	+23	+21	10d6 (31)	29
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+19	+26	+24	11d6 (34)	32
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	12d6 (36)	33

Pouvoirs des dragons d'airain

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	<i>Communication avec les animaux</i> , immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17		—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22	<i>Endurance aux énergies destructives</i>	3	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	5	18
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	27 (–1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	<i>Suggestion</i>	7	20
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	9	22
Vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	<i>Contrôle des vents</i>	11	24
Très vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	35 (–2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	13	25
Vénérable	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	38 (–2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	<i>Contrôle du climat</i>	15	27
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au	Réduction des dégâts (20/magie)	17	28

Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	dépourvu 39 42 (–4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	<i>Convocation de djinn</i>	19	30
-----------------	---	----	---	-----------------------------	----	----

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos et Connaissance (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon d'argent

Dragon (froid)

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Les écailles du dragonnet sont bleu-gris, mais lancent déjà quelques reflets argentés. Lorsque le dragon approche de l'âge adulte, leur couleur s'éclaircit et leur brillant augmente, jusqu'au point de ne plus voir distinctement les écailles. De loin, le dragon semble être sculpté dans un bloc d'argent massif. On l'appelle parfois « dragon aux boucliers » en raison des plaques argentées qui protègent sa tête. Au fil des ans, ses pupilles s'effacent pour finir par donner l'impression que ses yeux sont remplis de mercure.

Combat

N'étant pas de nature violente, le dragon d'argent préfère éviter les combats, sauf quand il se retrouve face à un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant. Si nécessaire, il utilise des pouvoirs tels que *nappe de brouillard* ou *contrôle du climat* pour restreindre le champ de vision de l'ennemi avant d'attaquer. Quand il se met en colère, il a recours à *inversion de la gravité* pour projeter ses adversaires dans les airs, où il peut les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule. Enfin, contre les créatures volantes, il se cache au milieu des nuages (allant jusqu'à en créer à l'aide de *contrôle du climat* si le ciel est particulièrement dégagé) et attaque quand il a l'avantage.

Souffle (Sur). Le dragon d'argent dispose de deux souffles : un cône de froid et un cône de gaz paralysant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être paralysées pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'argent peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du dragon), excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Marche sur les nuages (Sur). Le dragon marche sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais peut être désactivé (ou réactivé) à tout moment si le dragon le décide.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *feuille morte* (adolescent ou plus âgé) 2 fois par jour ; *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé), *inversion de la gravité* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'argent : Bluff, Déguisement et Saut.

Dragons d'argent

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+5	+6	+7	2d8 (14)	—

Très jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+7	+9	+9	4d8 (17)	—
Jeune	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+8	+10	+11	6d8 (18)	—
Adolescent	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+10	+13	+14	8d8 (21)	—
Jeune adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+11	+15	+15	10d8 (23)	23
Adulte	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+13	+18	+18	12d8 (26)	26
Âge mûr	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+14	+19	+19	14d8 (27)	27
Vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+16	+22	+22	16d8 (30)	30
Très vieux	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+17	+23	+24	18d8 (31)	32
Vénérable	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+19	+26	+27	20d8 (34)	35
Dracosire	Gig	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+20	+29	+29	22d8 (36)	37
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+22	+32	+32	24d8 (39)	40

Pouvoirs des dragons d'argent

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	Immunité contre le froid et l'acide, marche sur les nuages, transformation, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	<i>Feuille morte</i>	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	27 (–1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	<i>Nappe de brouillard</i>	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	24
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	35 (–2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	<i>Contrôle des vents</i>	11	26
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	38 (–2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	Réduction des dégâts (15/magie)	13	27
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	<i>Contrôle du climat</i>	15	29
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (–4 taille, +36 naturelle), contact 6,	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30

Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	pris au dépourvu 42 41 (−8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	<i>Inversion de la gravité</i>	19	32
-----------------	-----------------------------	----	---	--------------------------------	----	----

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Bien, Loi et Soleil (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon de bronze

Dragon (Eau)

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 15, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +6, autres —

Les écailles du dragonnet sont jaune teinté de vert ; à peine laissent-elles apparaître quelques reflets de bronze. Au fur et à mesure que le dragon approche de l'âge adulte, le ton bronze se manifeste peu à peu, pour finir en une teinte noir-bleu patiné au bord des écailles quand le dragon est très vieux. Cet excellent nageur est doté de pattes palmées et d'écailles lisses et plates. Ses pupilles disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux deviennent intégralement verts.

Combat

Le dragon de bronze déteste tuer les animaux. S'il a besoin de se débarrasser d'eux, il préfère leur offrir à manger ou se servir de ses pouvoirs pour les faire partir. *Détection de pensées* lui sert à découvrir les intentions des créatures intelligentes. En cas de combat, il charge ses adversaires après avoir restreint leur champ de vision à l'aide de *nappe de brouillard* (ou, s'il est en vol, il tente de les capturer dans ses pattes ou sa gueule). Contre un bateau, il appelle une tempête ou détruit l'embarcation à grands coups de queue. S'il se sent d'humeur clémente, le navire peut se retrouver démâté, pris dans un calme plat ou encore perdu dans un banc de brume.

Souffle (Sur). Le dragon de bronze dispose de deux souffles : une ligne d'électricité et un cône de gaz répulsif. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté sous peine de ne rien pouvoir faire d'autre que s'éloigner du dragon (comme si elles étaient affectées par le sort *champ de force*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon. C'est un effet mental de type enchantement (coercition).

Respiration aquatique (Ext). Le dragon peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon de bronze jeune ou plus âgé peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *création de nourriture et d'eau* (adulte ou plus âgé), *nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *détection de pensées* (vieux ou plus âgé), *contrôle de l'eau* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de bronze : Déguisement, Natation et Survie.

Dragons de bronze

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+5	+6	+7	2d6 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+6	+8	+8	4d6	—

Jeune	M	(76) 12d12+24	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+8	+10	+11	(16) 6d6	—
Adolescent	G	(102) 15d12+45	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+9	+12	+13	(18) 8d6	—
Jeune adulte	G	(142) 18d12+72	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+11	+15	+15	(20) 10d6	23
Adulte	TG	(189) 21d12+105	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+12	+17	+17	(23) 12d6	25
Âge mûr	TG	(241) 24d12+120	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+14	+19	+19	(25) 14d6	27
Vieux	TG	(276) 27d12+162	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+15	+21	+21	(27) 16d6	29
Très vieux	TG	(337) 30d12+180	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+17	+23	+23	(29) 18d6	31
Vénérable	Gig	(375) 33d12+231	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+18	+25	+25	(31) 20d6	33
Dracosire	Gig	(445) 36d12+288	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+20	+28	+28	(33) 22d6	36
Grand dracosire	Gig	(522) 39d12+312	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+21	+29	+29	(36) 24d6	37
		(565)												(37)	

Pouvoirs des dragons de bronze

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, respiration aquatique, <i>communication avec les animaux</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	Transformation	1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	23 (–1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23		3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	28 (–2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	<i>Création de nourriture et d'eau, nappe de brouillard</i>	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	<i>Détection de pensées</i>	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	37 (–2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26

Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	38 (−4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	<i>Contrôle de l'eau</i>	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	41 (−4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	44 (−4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	<i>Contrôle du climat</i>	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Eau, Faune et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon de cuivre

Dragon (Terre)

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

À la naissance, ses écailles sont brun sombre avec quelques reflets métalliques. Au fil des années, elles s'affinent et prennent peu à peu la couleur du cuivre, qu'elles finissent par avoir quand le dragon est un jeune adulte. Quand ce dernier est très vieux, ses écailles acquièrent une teinte verdâtre. Ses pupilles disparaissent avec l'âge et les yeux d'un grand dracosire semblent en turquoise.

Combat

Le dragon de cuivre apprécie les traits d'esprit. Généralement, il ne fait aucun mal aux créatures capables de lui raconter une blague ou une histoire drôle, ou encore de lui proposer une énigme qu'il ne connaît pas. Il prend vite la mouche si les créatures qu'il a en face de lui n'apprécient pas ses blagues ou ne supportent pas ses plaisanteries. Quand le combat est inévitable, il aime narguer ses adversaires dans le but de les inciter à commettre une erreur.

Lorsqu'il se met en colère, il essaie de limiter les déplacements de l'ennemi à l'aide de *transmutation de la pierre en boue*. Cela fait, il pousse les créatures prises dans la boue pour les faire tomber, à moins qu'il ne décide de les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule et de les emporter dans les hauteurs. S'il est face à des adversaires capables de voler, il les entraîne dans des gorges étroites et les pousse à la collision avec les parois (lui-même évitant ce danger grâce à son pouvoir de *pattes d'araignée*).

Souffle (Sur). Le dragon de cuivre dispose de deux souffles : une ligne d'acide et un cône de gaz ralentissant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être ralenties (comme sous l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Pattes d'araignée (Ext). Le dragon de cuivre peut escalader les surfaces rocheuses comme s'il bénéficiait en permanence du sort *pattes d'araignée*.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre* (adulte ou plus âgé) 2 fois par jour ; *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la boue en pierre* (vieux ou plus âgé), *mur de pierre* (ancien ou plus âgé), *glissement de terrain* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de cuivre : Bluff, Discrétion et Saut.

Dragons de cuivre

Âge	Taille	DV (pv)	Fo	Dex	Con	Int	Sag	Ch	Attaque	Mod.	Mod.	Mod.	Mod.	Souffle	DD de
			r					a	de	d'attaque	de	de	. de	(DD)	présenc

									base/lutte		Réf	Vig	Vol		terrifiant
Dragonnet	TP	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+4	+5	+5	2d4 (13)	—
Très jeune	P	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+6	+7	+7	4d4 (15)	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+7	+9	+9	6d4 (17)	—
Adolescent	M	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+9	+11	+11	8d4 (19)	—
Jeune adulte	G	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+10	+13	+13	10d4 (21)	21
Adulte	G	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+12	+16	+15	12d4 (24)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+13	+18	+17	14d4 (27)	25
Vieux	TG	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+15	+20	+19	16d4 (28)	27
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+16	+22	+21	18d4 (30)	29
Vénérable	TG	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+18	+24	+23	20d4 (32)	31
Dracosire	Gig	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+19	+26	+25	22d4 (34)	33
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+21	+29	+27	24d4 (37)	35

Pouvoirs des dragons de cuivre

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	16 (+2 taille, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'acide, pattes d'araignée	—	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	18 (+1 taille, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	23 (+13 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23		3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	25 (–1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	28 (–1 taille, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28	Façonnage de la pierre	7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	30 (–2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	33 (–2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Transmutation de la pierre en boue/boue en pierre	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	36 (–2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	39 (–2 taille, +31 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 39	Mur de pierre	15	28

Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	40 (−4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	43 (−4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	Glissement de terrain	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Duperie et Terre (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon d'or

Dragon (Feu)

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 5, très jeune 7, jeune 9, adolescent 11, jeune adulte 14, adulte 16, âge mûr 19, vieux 21, très vieux 22, vénérable 24, dracosire 25, grand dracosire 27

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 9–10 DV, très jeune 12–13 DV, jeune 15–16 DV, adolescent 18–19 DV, jeune adulte 21–22 DV, adulte 24–25 DV, âge mûr 27–28 DV, vieux 30–31 DV, très vieux 33–34 DV, vénérable 36–37 DV, dracosire 39–40 DV, grand dracosire 42+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Ce dragon a deux longues cornes lisses sur le front dirigées vers l'arrière, deux hautes crêtes sur le cou et les moustaches qu'il porte autour de la bouche évoquent celles d'un poisson-chat. Ses ailes, qui ressemblent à des voiles, émergent de ses épaules et courent jusqu'au bout de la queue. Le dragon est accompagné d'un parfum de safran et d'encens et ses écailles brillent comme de l'or poli.

À la naissance, ses écailles jaune sombre sont constellées de petites taches dorées qui vont s'élargissant jusqu'à l'âge adulte, où le dragon prend sa couleur d'or. Son visage est orné de moustaches et de barbillons, et une grande intelligence brille dans son regard. Avec l'âge, ses pupilles disparaissent peu à peu jusqu'à ce que ses yeux ressemblent à de l'or fondu.

Combat

Le dragon d'or tente généralement de discuter avant de combattre. Face à des créatures intelligentes, il n'hésite pas à se servir de ses pouvoirs de *détection de pensées* et de *détection des gemmes*. Au combat, il fait appel à *bénédiction* et à son *bonus de chance* (s'il est suffisamment âgé, il utilise même son bonus de chance en début de journée, sachant qu'il durera jusqu'au soir, voire jusqu'au matin suivant). Il combat souvent magiquement, ses sorts préférés étant *bouclier de feu*, *boule de feu à retardement*, *brume mortelle*, *dédale*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, *lenteur*, *nuage nauséabond* et *sommeil*.

Souffle (Sur). Le dragon d'or dispose de deux souffles : un cône de feu et un cône de gaz affaiblissant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force par catégorie d'âge du dragon.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'or peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Respiration aquatique (Ext). Un dragon d'or peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé (son cône de feu devient alors un cône de vapeur surchauffée).

Bonus de chance (Mag). Une fois par jour, un dragon d'or adulte ou plus âgé peut, en touchant une gemme (qui est généralement incrustée dans sa peau), l'envoûter afin qu'elle confère de la chance à son possesseur. Tant que le dragon conserve la gemme, il bénéficie d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde et autres jets de dés similaires, comme s'il possédait une *pierre porte-bonheur*. Cette protection s'étend également à toutes les créatures d'alignement bon situées à moins de 3 mètres par catégorie d'âge du dragon. Par contre, si le dragon offre la gemme à une créature, cette dernière est la seule à profiter du bonus. La magie dure 1d3 heures + 3 heures par catégorie d'âge du dragon, mais cesse de faire effet immédiatement si la gemme est détruite.

Détection des gemmes (Mag). Un dragon d'or vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir de type divination 3 fois par jour. Il a un effet semblable à *détection de la magie*, si ce n'est qu'il ne détecte que les gemmes. Le dragon n'a besoin que d'un round pour sonder un arc de cercle de 60° sur une portée de 18 mètres. S'il se concentre pendant 1 round, il sait s'il y a des gemmes dans cette zone ; au bout de 2 rounds, il connaît le nombre de gemmes présentes ; au bout de 3 rounds, il sait où se trouvent exactement toutes les gemmes, mais aussi quel est leur type et combien elles valent. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2^e niveau.

Autres pouvoirs magiques. *Bénédiction* (adolescent ou plus âgé) 3 fois par jour ; *quête* (vieux ou plus âgé), *explosion de lumière* (vénérable ou plus âgé) et *prémonition* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'or : Déguisement, Natation et Premiers secours.

Dragons d'or																
Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante	
Dragonnet	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+6	+8	+8	2d10 (16)	—	
Très jeune	G	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+7	+10	+10	4d10 (18)	—	
Jeune	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+9	+12	+12	6d10 (20)	—	
Adolescent	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+10	+14	+14	8d10 (22)	—	
Jeune adulte	TG	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+12	+17	+16	10d10 (25)	24	
Adulte	TG	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+13	+18	+18	12d10 (26)	26	
Âge mûr	TG	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+15	+21	+20	14d10 (29)	28	
Vieux	Gig	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+16	+23	+23	16d10 (31)	31	
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+18	+26	+26	18d10 (34)	34	
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+19	+28	+28	20d10 (36)	36	
Dracosire	C	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+21	+31	+31	22d10 (39)	39	
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+22	+33	+33	24d10 (41)	41	

Pouvoirs des dragons d'or						
Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	Immunité contre le feu, respiration aquatique, transformation, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (−1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19		—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	22 (−1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22		1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	25 (−1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	<i>Bénédiction</i>	3	—

Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	27 (−2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	Réduction des dégâts (5/magie)	5	21
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	30 (−2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	<i>Bonus de chance</i>	7	23
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	33 (−2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Réduction des dégâts (10/magie)	9	25
Vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	34 (−4 taille, +28 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 34	<i>Quête, détection des gemmes</i>	11	27
Très vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	37 (−4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	28
Vénérable	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	40 (−4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	<i>Explosion de lumière</i>	15	30
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (−8 taille, +37 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	17	31
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (−8 taille, +40 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 42	<i>Prémonition</i>	19	33

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Bien, Chance et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon-tortue

Dragon (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d12+60 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 25 (−2 taille, +17 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8), 2 griffes (+13 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : retournement de navire, souffle

Particularités : immunité contre le feu et les effets de *sommeil* et de paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +9

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 13, Cha 12

Compétences : Détection +16, Diplomatie +3, Discrétion +7*, Fouille +16, Intimidation +16, Natation +21, Perception auditive +18, Psychologie +16, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de la bousculade, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal (x3)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 13–24 DV (taille TG), 25–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

La carapace rugueuse et vert sombre du dragon-tortue est de la même teinte que les eaux profondes qu'il affectionne et les reflets argentés qu'elle renvoie çà et là ressemblent à la réverbération de la lumière sur les vagues. Ses pattes, sa tête et sa queue sont d'un vert plus clair moucheté d'or. À l'âge adulte, le dragon-tortue peut mesurer entre 6 et 9 mètres de long, sa carapace ayant généralement un diamètre compris entre 4,50 et 7,50 mètres. Il pèse entre 4 et 16 tonnes.

Il parle l'aquatique, le draconien et le commun.

Combat

Le dragon-tortue est un redoutable combattant, qui attaque presque systématiquement toute créature comestible ou pénétrant sur son territoire.

Souffle (Sur). Nuage de vapeur brûlante, long de 15 mètres, large de 7,50 mètres et haut de 6 mètres ; tous les 1d4 rounds ; dégâts 20d6 de feu, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts ; fonctionne aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Retournement de navire (Ext). Un dragon-tortue décidant de faire surface juste sous un bateau de 6 mètres de long ou moins a 95% de chances de le faire chavirer. Si l'embarcation fait entre 6 et 18 mètres de long, ce pourcentage passe à 50%, et il tombe à 20% pour les navires de plus de 18 mètres.

Compétences. Un dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

* Sous l'eau, le dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

Dragonne

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (−1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+7 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, rugissement

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 12

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Pistage, Science de l'initiative

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (5–10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 10–12 DV (taille G), 13–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : — (+4 compagnon d'armes)

Les griffes et crocs d'une dragonne sont démesurés par rapport à sa taille et ses grands yeux sont de la même couleur que ses écailles et ses ailes. Longue d'un peu plus de 3,50 mètres, elle pèse dans les 350 kg.

La dragonne ne parle que le draconien.

Combat

Les ailes de la dragonne ne sont efficaces que pour des vols très courts, car elles sont incapables de la maintenir en l'air plus de quelques minutes (généralement, de 10 à 30 minutes selon la force de la dragonne et son état physique). Par contre, elle s'en sert avec une redoutable efficacité en combat. Si ses adversaires tentent de l'encercler, elle décolle le temps de trouver une position plus avantageuse.

Bond (Ext). Lorsque la dragonne charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance.

Rugissement (Sur). Tous les 1d4 rounds, la dragonne peut pousser un rugissement terrifiant. Toutes les créatures autres que des dragonnes distantes de 36 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être fatiguées si elles sont à plus de 9 mètres ou épuisées si elles sont à 9 mètres ou moins. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. La dragonne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.
Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

Drider

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : dague (+5 corps à corps, 1d6+2/19-20) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : dague principale (+3 corps à corps, 1d6+2/19-20), dague secondaire (+3 corps à corps, 1d6+1/19-20), morsure (+1 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, venin

Particularités : résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 16, Int 15, Sag 16, Cha 16

Compétences : Concentration +9, Déplacement silencieux +12, Détection +9, Discrétion +10, Escalade +14, Perception auditive +9

Dons : Arme de prédilection (morsure), Combat à deux armes, Magie de guerre

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 7-12 araignées monstrueuses de taille M)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Le drider parle l'elfe, le commun et le commun des Profondeurs.

Combat

Le drider laisse rarement passer l'occasion d'attaquer d'autres créatures, surtout s'il peut les prendre par surprise. Il commence par faire usage de ses sorts et utilise généralement son pouvoir de lévitation pour se mettre hors d'atteinte.

Sorts. Tout drider est ensorceleur, magicien ou prêtre de niveau 6. Les prêtres ont le choix entre les domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. L'exemple de liste de sorts ci-dessous correspond à un drider ensorceleur.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, son imaginaire ; 1^{er} niveau : armure de mage, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2^e niveau : invisibilité, toile d'araignée ; 3^e niveau : éclair.

Pouvoirs magiques. Clairaudiance/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, leur féérique, lumières dansantes (DD 13), suggestion (DD 16) et ténèbres 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le drider bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Dryade

Fée de taille M

Dés de vie : 4d6 (14 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3)
Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +3, Vol +6
Caractéristiques : For 10, Dex 19, Con 11, Int 14, Sag 15, Cha 18
Compétences : Connaissances (nature) +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +11, Dressage +11, Équitation +6, Évasion +11, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +9, Survie +9
Dons : Attaque en finesse, Vigueur surhumaine
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire ou groupe (4–7)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique bon
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

De l'écorce de cet arbre ancien pousse une créature. Elle apparaît d'abord comme une branche avant de prendre une forme résolument féminine. Ses grands yeux en amande lui donne un regard sauvage et insondable. Sa chevelure a la texture du feuillage et sa peau a la couleur du bois patiné.

Leurs traits sont fins comme ceux d'une jeune elfe, mais leur peau est d'écorce ou de bois fin et la couleur de leurs cheveux, comme le feuillage, change au gré des saisons.
Bien que la dryade soit par nature solitaire, de petits groupes (jusqu'à sept) ont parfois été aperçus.
Elle parle le commun, l'elfe et le sylvestre.

Combat

Timide, intelligente et déterminée, la dryade est aussi insaisissable qu'attirante. Elle fuit les combats et l'on ne peut généralement la voir que si elle décide de se montrer. Quand elle se sent menacée, elle fait appel à son pouvoir de *charme-personne* ou de *suggestion* pour prendre le contrôle de celui des agresseurs qui lui semble le plus apte à l'aider contre les autres. Si quelqu'un s'en prend à son arbre, elle le défend avec la dernière énergie.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes*, *enchevêtrement* (DD 13), *forme d'arbre* à volonté ; *charme-personne* (DD 13), *sommeil profond* (DD 15), *voyage par les arbres* 3 fois par jour ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Symbiose (Sur). Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom à un niveau effectif égal aux DV de la dryade. De plus, elle bénéficie d'un bonus racial de +6 sur ce test, pour un modificateur total de +14.