

Nom

Niveau

PX

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

Aspect

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

Regard : Brûlant, froid, étrangeté douce, amusé, métallique

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

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

Armure

Forme humanoïde

Points de Vie

Max (10+Constitution)

Actuel

Dégâts

d10

Alignement

Neutre : Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

Bon : Se mettre en danger pour sauver un mortel.

Mauvais : Terrifier et tourmenter les créatures inférieures par amusement.

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

Force FOR Faible -1

Dextérité DEX Secoué -1

Constitution CON Malade -1

Intelligence INT Sonné -1

Sagesse SAG Confus -1

Charisme CHA Marqué -1

Actions de départ

- Souffle de dragon
Quand vous crachez un flot de destruction élémentaire (portée courte), lancez 2d6+CON. Sur 7+, infligez vos dégâts (ignore l'armure) à toutes les cibles de la zone ciblée. Sur 10+, choisissez une option. Sur 7-9, choisissez-en deux :
- Votre souffle n'est pas aussi puissant que vous l'espérez : - 1d4 dégâts.
- Vous ne pouvez plus utiliser votre Souffle de dragon tant que vous n'aurez pas pris quelques minutes pour vous reposer.
- Vous causez des dommages collatéraux indésirables ou vous exposez à un danger (au choix du MJ).

- Vol de dragon
Quand vous effectuez une manœuvre aérienne difficile, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, tout se passe bien. Sur 7-9, choisissez une option :
- Votre manœuvre ne réussit pas comme prévu.
- Votre atterrissage brutal entraîne des dommages collatéraux ou vous expose à un danger.
- Vous vous êtes blessé pendant la manœuvre.

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

- Présence terrifiante
Quand vous tentez d'effrayer des créatures inférieures, lancez 2d6+CHA. Sur 7+, elles choisissent entre :
- S'aplatir devant votre puissance.
- Fuir complètement terrifiée.
- Dépasser leur peur et vous attaquer.
Sur 10+, vous gagnez aussi +1 à suivre contre elles. Sur 6-, les créatures font ce qu'elles souhaitent et vous avez -1 à suivre contre elles.

Peuple

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

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

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

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

Liens

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

