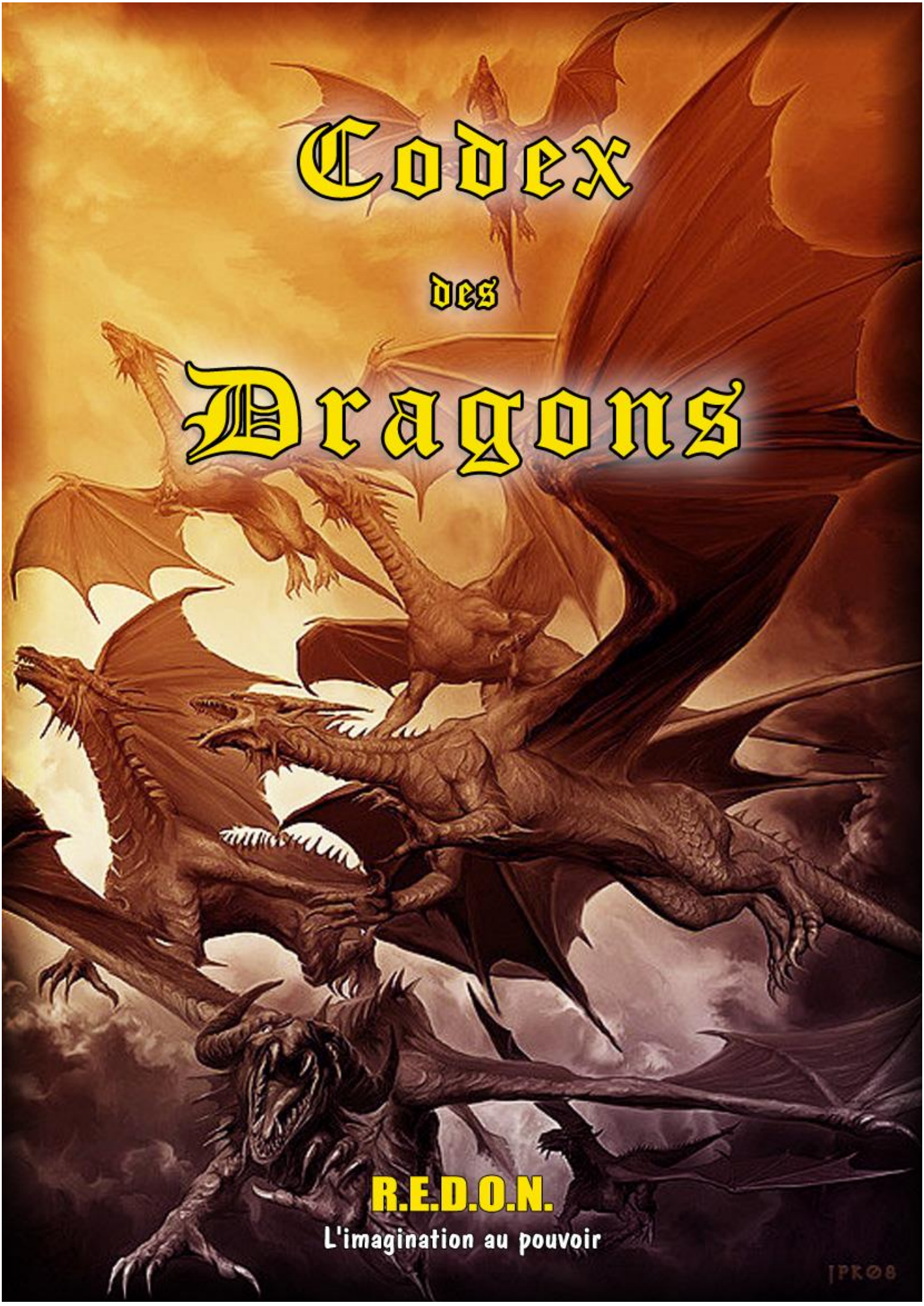
Codex des Dragons



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir



Le codex des Dragons

Avant Propos.



Il existe une grande variété de dragons. Pour l'essentiel, on pourra distinguer trois grandes familles et un groupe assez large de dragons « non-apparentés ». Chaque dragon est détaillé dans les pages de R.E.D.O.N., avec les traits particuliers de son espèce, ses avantages (attaques, souffles…), son énergie vitale, sa maîtrise de la magie…

*
* *

1°) Les Dragons « Métalliques », d'alignements variables mais bons

Dragon de Platine, « Bahamut »
Dragon d'Or
Dragon d'Argent
Dragon de Bronze
Dragon de Cuivre
Dragon d'Airain

*

2°) Les Dragons « Chromatiques », d'alignements variables mais mauvais.

Dragon à cinq têtes, l'hydre « Tiamat »
Dragon Rouge
Dragon Noir
Dragon Bleu
Dragon Vert
Dragon Blanc

*

3°) Les Dragons de « Pierreries », d'alignements variables mais neutres.

Dragon de Diamant, « Koumsadoth »
Dragon de Rubis
Dragon de Saphir
Dragon d'Emeraude
Dragon d'Opale
Dragon d'Ambre
Dragon de Topaze
Dragon de Perle
Dragon d'Onyx

*

4°) Les Dragons divers

Dragon Bicéphale.
Dragon des Brumes
Dragon des Cavernes
Dragon Céleste
Dragon Crabe
Dragon des Nuages
Dragon des Ombres
Dragon des Plaines
Dragon Tortue

*

5°) Les Hydres

Hydre Géante
Thessalhydre

*
* *

6°) Les faux-Dragons et parents proches

Béhir
Dragonïde
Dragonnes
Epergron
Faugron
Gaund Draconique
Kodragon
Pseudo Dragon
Verkode
Vuine

*

7°) Les Draconides

*

Les valeurs accordées aux dragons sont celles d'un spécimen moyen ayant atteint l'âge adulte ou jeune adulte (et ce pour l'écart important dans les fourchettes des points de vie). Il existe en fait 8 âges différents pour les dragons. Ces différences d'âge influent sur les capacités du Dragon et sur ses notes, comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Age	Taille	Protect	Att	Prd	Gueule	Griffes	Queue	Pts de vie
Très jeune (1 à 5 ans)	20%	-4	-5	-4	-4D	-2D	-3D	25%
Jeune (6 à 15 ans)	50%	-2	-3	-2	-3D	-1D	-2D	50%
Sub-Adulte (16 à 25)	80%	-1	-1	-1	-2D	-2	-1D	80%
Jeune Adulte (26 à 50)	Norm. Inf	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm. Inf
Adulte (51 à 100)	Norm. Sup	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm	Norm. Sup
Vieux (101 à 200)	120%	+1	+1	+1	+1D	+1D	+1D	150%
Très Vieux (201 à 400)	160%	+2	+2	+2	+2D	+2D	+2D	200%
Ancien (401 et plus)	200%	+3	+3	+2	+2D+3	+2D+1	+3D	250% et +

<u>Notes spéciales</u> :

Souffle.

Un dragon commence à souffler lorsqu'il atteint l'âge de Sub-Adulte (avec 60% d'efficacité), jamais avant. Le souffle atteint sa maturité lors de l'accès à l'âge Adulte, puis demeure constant jusqu'à l'âge d'Ancien (où il atteint alors 125% d'efficacité).

Magie.

Les Dragons qui utilisent la magie ne peuvent commencer à le faire qu'à partir de l'âge de Jeune Adulte.

⋆

⋆ ⋆



Dragons… les Généralités

Dragon, création et religion

De la création des dragons et d'*Efelsil*.

- 1.900.000 : « Efelsil », la Grande Epreuve.
Il advint en cette époque que le Tout-Puissant Los considéra les peuples Nains et Elfiques, et qu'Il remarqua que s'ils croissaient glorieusement en puissance et en science, ils développaient également une arrogance désagréable ainsi qu'une prétention de plus en plus teintée d'irrespect envers les Dieux. Afin de les éprouver, Los conçut le dessein d'une grande épreuve susceptible de rappeler aux nains et aux elfes leur condition mortelle et toute la vanité de leurs prétentions.
Alors, *Celui-Qui-Se-Créa-Lui-Même* convoqua Dame Nature et lui demanda, de cinq femelles lézards, de donner naissance à cinq gigantesques créatures reptiliennes qu'Il nomma « dragonnes ».
Et ces cinq dragonnes furent installées en cinq lieux différents.
Et toutes les cinq prirent une couleur particulière au contact de leur habitat.
Et celle qui fut installée sur les pentes du volcan qu'on nomme aujourd'hui *Amon Beraid* (dans le sud de *l'Eriasie*) prit une teinte rougeâtre. Et Los et Dame Nature lui donnèrent pour nom *Drassish*.



Et celle qui fut installée au nord de l'île glacée de *Taskland* (au nord-est de *l'Ilvanir*) vit ses écailles devenir de la couleur du givre. Et Los et Dame Nature la baptisèrent du nom de *Frissdrash*.
Et la dragonne qui fut installée au cœur de la grande forêt de *l'Armor* (dans l'est de *l'Ilvanir*) prit une couleur sombre, comme l'anthracite. Et elle fut appelée *Dor'Shass*.
Et celle qui fut installée dans les montagnes de *Babylos* (au sud de *l'Ilvanir*) devint plus bleue que les eaux des lacs profonds des confins barbares du nord. Et elle fut nommée *Shis-Lapiss*.
Enfin celle qui fut installée au sud des *Salieks* (la chaîne de montagnes de l'Ile de *Salem*) prit une couleur de jade. Et elle reçut le nom de *Chloross'sh*.
Alors, les cinq grandes dragonnes, les cinq mères draconiques, engendrèrent des dragons par dizaines. Et Le Tout-Puissant Los envoya des Anges messagers aux rois nains et aux rois elfes pour leur signifier que venait de commencer la nouvelle ère, *Efelsil*, le temps de la Grande Epreuve. Et il leur enjoignit de se lancer à l'assaut des dragons pour racheter leur orgueil et faire la preuve de leur courage et de leur dévotion.

Dans les siècles qui suivirent, les guerriers nains et elfes livrèrent une guerre totale aux dragons, les traquant jusque dans les endroits les plus reculés, dans les antres les plus profondes. Et durant ce conflit sans trêve nombres de ces farouches combattants périrent, qu'ils fussent elfes, nains ou dragons…
Et les plus grands faits d'armes des elfes et des nains furent ceux qui virent la chute des premières dragonnes.
Et d'abord ce fut *Dor'Shass la Noire* qui fut terrassée. Et son crâne orna longtemps le palais des rois nains des Collines de Glace, et d'une de ses pates ont fit un trône royal sous la montagne.
Puis, dans les terres gelées, une grande armée elfique eut finalement raison de *Frissdrash la Blanche.*
Après une campagne harassante et assassine, d'autres elfes parvinrent à vaincre la grande *Shir-Lapiss la Bleue* au cœur de l'île de *Babylos*. Et trois armures furent confectionnées dans le cuir de ses ailes énormes, et équipèrent les plus grands guerriers elfes du moment.
Pourtant, il advint vers la fin d'Efelsil, que la capitale des elfes *d'Ilvanir* fut sur le point de tomber devant une offensive des dragons, et avec elle toutes les grandes œuvres d'art anciennes qu'abritait la Cité. Car des centaines d'entre eux, conduits conjointement par *Drassish la Rouge* et *Chloross'sh la Verte,* se regroupèrent et entamèrent le siège de la ville.
Or, ce voyant, *Alméthian* et *Glorïn*, les Dieux Pères des panthéons elfiques et nains, s'émurent et craignirent pour la suite de la guerre. Et ils voulurent convaincre le Très Haut Dieu de les laisser aller sur *Dère* afin d'y combattre aux côtés de leurs peuples. Alors, Los avec bienveillance accéda à leur demande.
Et l'on vit la plus grande bataille de toute *Efelsil*. *Alméthian* dans son armure de mithril conduisit les elfes les plus vaillants dans une sortie fabuleuse, tandis qu'à revers, le divin *Glorïn* et une légion de ses guerriers nains attaquaient au son des cornes d'airain. Et le heurt des dragons et des elfes et des nains fut tel que durant plusieurs heures on ne sut plus où était les rangs des uns ou des autres. Et le sang et les larmes coulèrent comme rivières

en crue. Et les plaintes et les gémissements couvrirent la bataille. Au soir pourtant les nains et les elfes étaient victorieux et *Drassish la Rouge,* la dernière tombée sous les coups conjugués de *Quelval*, l'épée d'*Inoraldel Inoval,* et de *Tark*, la haches de *Godrik Darkas,* rendit son dernier et colossal soupire.
Alors un Ange messager vint au-dessus du champ de bataille. Et dans la clarté vive qui le nimbait il annonça aux peuples humanoïdes que le Tout Puissant Los mettait ce soir là un terme à *Efelsil*.
Le tonnerre de la clameur qui roula alors, sorti de milliers de gorges mortelles, roula dit-on d'une puissance incroyable sur la terre encore humide du sang mêlé des races ennemies. Et elfes et nains célébrèrent leur victoire en faisant honneur à leurs Dieux dans une fête qui dura toute une semaine et agita les nuits et toute les journées qui suivirent. Et on planta des oriflammes sur la tête de *Drassish la Rouge* et on brûla son corps avec celui des autres dragons en dansant tout autour des bûchers.
Pourtant un détail troubla le cœur de ceux que la liesse n'absorbait pas totalement : personne n'avait retrouvé la dépouille de *Chloross'sh la Verte*… Et malgré les recherches entreprises ensuite, personne ne la retrouva jamais.

Durant tout le temps *d'Efelsil*, *Kehoth,* l'Esprit Pur, demeura dans l'ombre à observer les batailles, à étudier les stratégies, à entendre les clameurs et les secrets. Et chaque fois que furent abattues les grandes dragonnes, il se rendit lui-même sur Dère afin d'y récupérer un peu du sang de la victime.
Et au soir de la dernière bataille, aux pieds de la forteresse des Elfes, il se dissimula et pris un peu du sang de *Drassish la Rouge*, et par sa magie d'ombre, il permit à *Chloross'sh la Verte* d'échapper à l'anéantissement sans que quiconque n'en sache rien. Puis, dans l'un des lieux dissimulés qui sont son secret, Kehoth obtint de *Chloross'sh* qu'elle donne naissance à un être monstrueux, un dragon à cinq têtes, qu'il nomma *Tiamat*. Et comme Kehoth avait utilisé pour féconder l'œuf de la dragonne un peu du sang des autres grandes dragonnes, chacune des têtes de l'hydre monstrueuse possédait sa couleur propre, et l'une était noire, et l'autre rouge, et une était verte, et une bleue, et une encore était blanche. Et son cœur était plus noir encore que celui du pire dragon.
Alors, *Kehoth* permit à *Chloross'sh* de quitter l'Ilvanir et de se réfugier loin à l'orient, au cœur du continent d'*Organdia*.
Et il garda *Tiamat* avec lui et fit lui-même son enseignement, lui offrant une connaissance des arcanes magiques et l'élevant au niveau de puissance des entités quasi-divine.
Et plus tard, *Tiamat* devint sous son instigation le Maître du premier plan des Enfers.

Dans les années qui suivirent *Efelsil*, les Nains et les Elfes poursuivirent encore les quelques débris de la horde draconique qui s'était abattue sur la capitale elfique. Et ils tuèrent encore de nombreux dragons sur tous les territoires qu'ils connaissaient et gouvernaient. Puis il fut un temps où l'on crut chez ces peuples que l'espèce des Dragons s'était éteinte et on abandonna toute chasse systématique.

Ce qu'il advint des Dragons après Efelsil.

Après son exil, la dragonne *Chloross'sh* s'installa dans le centre-est *d'Organdia* et donna bientôt naissance à une longue lignée de dragons. Parmi ceux-ci on compta bien sûr pendant longtemps un très grand nombre de dragons verts, mais avec le temps des espèces se différencièrent. Et des descendants de la *verte dragonne* vinrent un jour les *dragons des plaines* et les *dragons des cavernes*, ainsi que les *Dragons Tortues*, les *Dragonïdes* et d'autres espèces encore. Et il y eut encore des espèces dégénérescentes telles que les *Béhirs* et les *Verkodes*…
Et ces dragons lentement essaimèrent sur Dère…



Dans les mêmes époques, l'hydre Tiamat apparut sur *Dère*, dans les plaines du centre de l'*Eriasie*. Et, sur les conseils de *Kehoth,* elle engendra un très grand nombre de dragons. Et de ses œufs naquirent des dragons rouges, et verts, et bleus, et d'autres qui étaient noirs et d'autres encore qui étaient blancs… Et bientôt ces dragons se répandirent sur le continent, se taillant de vastes territoires et régnant sans partage chaque fois qu'ils le pouvaient. Et dans les millénaires qui suivirent, leur population devint si vaste que nombre de Nains et d'Elfes crurent revenus les temps de l'Efelsil. De grands conseils se tinrent alors dans les grandes villes des deux peuples et des rôdeurs revenus de toutes les contrées connues rapportèrent leurs observations. De partout, des armées se levèrent pour affronter la *Grande Menace des Vers*, que les Elfes nommèrent *Ohta-Angulokë* dans leur langue.

-1.200.000, la Grande Menace des Vers, « *Ohta-Angulokë* ».
Partout, en Eriasie d'abord, mais également en Ilvanir et en Aventurie, où les dragons étaient revenus progressivement, les Elfes et les Nains reprirent le combat, comme en l'époque alors lointaine d'*Efelsil*.

Et en quelques siècles, ils parvinrent à triompher presque partout des hordes draconiques. Mais il demeura un lieu dans lequel Elfes et Nains ne purent défaire durablement les grands vers. Et ce lieu était le cœur d'*Eriasie*, où l'Hydre Tiamat tenait repère en une vaste cité soumise aux dragons et défendue par des milliers d'entre eux.
Alors, durant des générations entières s'établit le plus vaste siège militaire qui se puisse imaginer. Des légions de Nains et de grandes armées d'Elfes s'établirent en campements retranchés autour du vaste pays des dragons. Et les années s'écoulèrent jusqu'à ce que les guerriers humanoïdes subissent en de nombreux endroits la vaste offensive des dragons guerriers. Et bientôt, tous fussent balayés si n'était intervenu un revirement des plus inattendus : sur les lignes arrières des dragons bientôt des combats éclatèrent. Et ces combats qui devinrent vite nombreux opposaient les dragons aux dragons… Et ceux qui obéissaient à *Tiamat* durent abandonner leur assaut des lignes humanoïdes et s'enfuirent pour se regrouper et aviser avec leur maître de cette situation.
Et durant ce temps là, les dragons rebelles vinrent devant les généraux des nains et des elfes. Et ils firent alliance avec eux pour secouer le joug de l'hydre au cinq têtes dont ils ne supportaient plus la domination.
Et dans les semaines qui suivirent, les nains et les elfes et les dragons rebelles, que les elfes nommèrent « *Angulonil* » (dragons alliés), livrèrent de nouvelles batailles contre les dragons de *Tiamat*. Et tous comprirent que l'*Hydre* voulait en finir et qu'elle jetait dans le conflit toutes les réserves de son peuple draconique. Et à nouveau, malgré leur vaillance, et malgré le soutien des *Angulonils*, le camp nano-elfique fut bien près d'être totalement et définitivement vaincu. Alors, ce furent à nouveau les dieux *Alméthian* et *Glorin* qui intervinrent. Et devant l'impossibilité de vaincre les dragons de l'*Hydre Géante*, *Glorin* bouleversa les plaines et les collines pour dresser une haute barrière montagneuse autour du cœur de leur domaine, délimitant ainsi le « Bassin des Dragons ». Et *Alméthian* veilla à ce que des vents violent encerclassent toujours la zone et empêchassent toute sortie par les airs…
Quand la paix fut revenue, *Alméthian* et *Glorin* parurent en personne devant les légions de leurs peuples et, après qu'ils eurent reçu leurs hommages, on fit venir devant eux les dragons *angulonils*. Et c'était encore là plus d'une centaine de dragons, et tous avaient fait preuve d'un remarquable courage dans les combats. Alors, le père de la race des Elfes et le père de la race des nains se chargèrent d'une ambassade auprès du Très-Haut Los afin qu'il considère ces dragons. Et *Celui-Qui-Jamais-Ne-Fut-Créé* fut sensible au récit que firent les *Grands Esprits*. Et il décida que ces dragons *angulonils* recevraient tous la purification sacrée au sommet du *Mont Golofès* (Ilvanir – à l'ouest du lac d'*Arias*).
Et ainsi fut-il.
Et sous la conduite d'*Alméthian* et de *Glorin*, les dragons *angulonils* vinrent sur les pentes Sud du *Mont Golofès*.
Et au cœur de la journée le soleil fut soudain masqué par la lune. Et le sommet de la montagne se mit à luire d'une lueur blanche et forte. Et tous les dragons entrèrent dans la lumière.
Et il y en eut beaucoup qui sortirent par le versant Ouest. Et les écailles de ceux-là devinrent un peu plus brillantes. Et ils furent les premiers dragons Métalliques au cœur de pardon et de bien. Et ce furent là les pères de leur nouvelle race.
Et il y en eut qui sortirent par le versant Nord. Et leurs écaillent étaient plus brillantes, mais moins pourtant que celles des dragons Métalliques. Et ceux-là furent les premiers dragons de Pierreries au cœur d'ombre et de lumière. Et ce furent là les pères de leur nouvelle race.
Et par le versant Est s'élevèrent les âmes des dragons les plus purs. Et ils devinrent les dragons Célestes et entrèrent au service des Archanges.

Après cette purification, les dragons Métalliques et les dragons de Pierreries s'égaillèrent aux quatre coins du monde. Et ainsi en fut-il d'eux.



Dragon et langage

Tous les Dragons doués de parole parlent un langage commun : le *drac-commun*. Le drac-commun est une langue particulièrement suave, avec des sonorités sifflantes et trainantes.

Tous les Dragons Métalliques parlent en plus le *draco-tique* (intelligible à 80% par qui parle le drac-commun).

Les Dragons Chromatiques parlent chacun leur propre langue de variété (*drac-blanc, drac-bleu, drac-noir, drac-rouge, drac-vert*), qui est une variance du *drac-commun* (intelligible à 70% par qui parle cette lanque).

Les Dragons de Pierreries parlent le *dracco-lithique* (intelligible à 50% par qui parle le drac-commun).

Créatures intelligentes pour beaucoup, les dragons développent aussi parfois la maîtrise d'autres langues (souvent l'ilvanirien, l'elfe, le nain, …)



Dragon et courage

Les Dragons figurent parmi les créatures les plus puissantes de toute la création. Cependant, ces reptiles géants ne brillent généralement pas par leur courage. Au contraire. Lorsqu'ils le peuvent, ils utilisent au corps à corps des subalternes, des suivants, qu'ils pourront éventuellement sacrifier si leur fournir un appui leur semble trop dangereux pour leur propre survie.
A cause de cette faiblesse les dragons peuvent être assez facilement abusés par une esbroufe bien conduite. Ainsi, un habile rhétoricien pourra démontrer à un dragon qu'il aura bien meilleur parti à laisser tout un groupe de pilleur s'enfuir avec une petite partie de ses biens, plutôt que de risquer son existence dans une lutte à l'issue trop incertaine.
Attention cependant : s'ils sont volontiers couards, les dragons sont rarement stupides. Et une tentative d'intimidation avortée aura pour conséquence vraisemblable un regain de colère et de cruauté de la part du grand ver.

*

Dragons et vol



Tous les dragons ne volent pas. Loin s'en faut.
On distingue de ce point de vue trois catégories de dragons :
- les dragons ailés
- les dragons aptères volants (ils n'ont pas d'ailes, mais ils volent en utilisant la magie)
- les dragons aptères non-volants

Lorsqu'ils volent, les Dragons sont le plus souvent rapides (25 m/sec pour un dragon rouge, jusqu'à 36 m/sec pour un dragon des nuages).
Mais cette rapidité s'accompagne souvent d'une manœuvrabilité faible, même pour les plus anciens. Les virages sont longs et rares sont les dragons qui sont capables de ce qui pourrait ressembler, même de loin, à un vol acrobatique…

*

Dragons et Magie

L'accès à la magie est très variable selon les races, et, même si c'est assez rare, certaines variétés de dragons ne l'utilisent pas du tout. D'autres accèdent à une petite liste de pouvoirs, qu'ils ne maîtriseront qu'imparfaitement… Enfin, certaines espèces de dragons développent, avec l'âge, des capacités de sorcellerie importantes.

Dans tous les cas, si un dragon développe des formules magiques, c'est en solitaire. Les Dragons n'échangent qu'exceptionnellement entre eux des connaissances cabalistiques, et semble développer une forme de culte du secret autour de leur science des arcanes.

Quelque soit leur accès aux formules de magie, on rencontre chez tous les dragons une résistance particulière à la magie souvent comprise entre 30 et 60%.

Dragons et combats

Croire qu'un dragon conduit ses combats à coups de griffes et de gueule serait une erreur, non pas grossière, mais fatale ! Le dragon est un adversaire particulièrement redoutable, d'abord à cause de son intelligence. Il se sert de son observation pour frapper ses adversaires de la plus redoutable des manières à sa disposition, et de sa sagacité pour tirer partie de toutes les expériences de ses rencontres passées.

Outre ses armes physiques, le dragon peut recourir, s'il est un peu expérimenté, à différentes techniques dont l'efficacité est variable, mais qui peuvent se révéler grande.

Pièges. Les dragons ne brillent pas par leur courage, on l'a vu plus haut. De fait, ils évitent autant que possible les affrontements directs et utilisent nombre de subterfuges. Les pièges sont de ceux-là.
Ainsi, un dragon noir un peu expérimenté aura pris la précaution d'installer dans son repère, en plusieurs endroits de celui-ci, des bassines d'acide qu'il fera éclater d'un puissant coup de queue par exemple, en répandant le contenu corrosif sur ses ennemis.
Un dragon vert pourra remplir des outres de gaz de chlore qu'il laissera en un vaste tapis au sol d'une partie de son antre. Il aura ensuite soin de les faire éclater (en se jetant dessus dans une tentative d'écrasement par exemple) afin de noyer ses adversaires dans un soudain déferlement de gaz…
Un dragon blanc pourra tirer avantage d'une vaste flaque d'eau, peu profonde, qu'il transformera d'un souffle en une patinoire impropre à un déplacement assuré de ses ennemis…
Un dragon rouge accumulera sur une pente des roches empilées. Le tout sera maintenu par des pieux très secs, ou mieux de la corde. D'un souffle brûlant, il provoquera l'embrasement du dispositif qui libérera les blocs de pierres sur ses adversaires…
Un dragon bleu utilisera lui aussi une étendue d'eau… non pour déstabiliser ses opposants, mais pour les électrocuter en grand nombre en soufflant l'électricité qui sera conduite et diffusée par l'élément liquide…

Ce ne sont ici que des exemples des pièges que peuvent tendre des dragons particulièrement rusés ou expérimentés… Il en existe bien d'autres…



Pilonnage. Les dragons volant utilisent parfois cette technique contre les campements ou les villages. Utilisant leur grande puissance et leur capacité de vol, ils saisissent dans leurs pattes des roches qu'ils emportent à l'aplomb de leurs ennemis. Puis il lâche ces charges sur eux pour les blesser ou détruire des armes de sièges par exemple.

Enlever/lâcher. C'est là une technique draconnique particulièrement cruelle. Ayant repéré des intrus sur son territoire, le dragon plonge sur une proie et s'en saisie avant de tenter de reprendre de l'altitude. Les plus doués procèdent à une véritable rafle en n'interrompant pas leur vol et en attrapant leur proie à la volée.
Une fois parvenus à une altitude qui leur semble convenable, ils lâchent purement et simplement leur proie !
La chute est alors souvent meurtrière (rappel : les dégâts de chute sont de 1D10/3m)…

Ecrasement. Le dragon utilise une position en hauteur, grâce à son aptitude au vol ou en s'installant sur une position dominante, pour se jeter sur ses adversaires et tenter de les écraser de sa masse.
Une telle attaque peut facilement, en fonction de la taille et de la masse du dragon, infliger de 1 à 10 D10 de blessures pour plusieurs créatures de tailles humanoïdes ou moindres !
Pour éviter une telle attaque par écrasement un individu qui n'est pas surpris doit réussir un jet d'Adresse avec un malus plus ou moins grand (en fonction de la nature du terrain, de la situation, de la taille du dragon…)

Vent d'aile. Lorsqu'il est ailé, le dragon peut utiliser sa taille et l'envergure de ses ailes pour provoquer par de violents battements de celles-ci des rafales violentes de vent. Face à des créatures de petites tailles (cela dépend grandement de la taille du dragon aussi) de telles rafales peuvent provoquer la chute des adversaires. Ces bourrasques peuvent également faire reculer des ennemis plus robustes, plus massifs. Au moins ces mouvements auront pour effet d'impressionner et de ralentir les opposants.

Balayage de queue. Quand il s'engage au corps à corps (ce que le dragon évite a priori s'il n'est pas contraint ou au contraire certain de sa supériorité) le dragon peut utiliser avantageusement sa queue puissante pour frapper ses adversaires et tenter de les renverser. Ceux-ci doivent se trouver sur le flanc du dragon ou sur l'arrière. Le balayage, s'il est réussit, peut atteindre plusieurs adversaires (il a été rapporté que certains grands anciens réussirent à balayer jusqu'à une douzaine de soldats avec un seul mouvement de queue). Face à un tel coup, et s'il n'a pu l'éviter, un combattant de taille humaine doit réussir un jet de Force plus ou moins difficile (de « sans malus » jusqu'à « Force divisée par 3 » pour les différentiels de puissances les plus importants) pour ne pas se retrouver projeté au sol, parfois à plusieurs mètres de l'endroit où il se trouvait !

Focaliser. Lorsqu'il se retrouve au corps à corps, un dragon, s'il n'est pas aveuglé de colère ou de peur, effectuera, autant que la situation le lui permettra, des attaques ciblées contre un même adversaire. En focalisant ainsi ses coups, il éliminera les adversaires qui lui semblent les plus dangereux.

Dragons et Sels Rouges

Le sel rouge est une substance particulière, semblable à du sable mais présentant de nombreux aspects rouges et brillants. Extrait de mines souvent profondes, le Sel rouge serait le résultat de la fossilisation d'os de dragon dont le corps est particulièrement riche en particules astrales.

> *<u>Processus</u> : un dragon meurt au fond de son antre. Un glissement de terrain, un effondrement à lieu. Durant au moins 100.000 ans le dragon se décompose et, si le sol est particulièrement argileux, l'alchimie s'opère. Ses os se fossilisent et, ce faisant, concentrent les cristaux astraux, qui les composent en partie, et deviennent du « sel rouge », une substance extrêmement friable qui se réduira en poudre au moindre touché.*

Le Sel rouge, du fait de ses puissantes vertus magiques, entre dans la composition de nombreux sortilèges, d'un très grand nombre de potions, dans la réalisation de rituelles… C'est pour cette raison que Magiciens, Druides et Prêtres se l'arrachent, lui conférant ainsi sa fabuleuse valeur…
1 gramme de sel rouge vaut environ 10 pièces d'or

Les Dragons Métalliques

Les Dragons Métalliques sont des dragons dont l'alignement varie de Loyal et Bon à Chaotique et Bon.

Vous les trouverez ci-après classés par ordre décroissant de « puissance ».
Le maître de tous les dragons Métalliques est aujourd'hui le très puissant *Bahamut*. La majeure partie des dragons de cette espèce lui sont fidèles.

Vous les trouverez ici, ordonnés par rang de puissance.



Dragon de Platine

Bahamut

(34 m)(Bon)
(Ecailles blanches, légèrement dorées
aux pointes des cornes et des épines dorsales)

(Nb rencontré : unique)
(Vitesse : 7 m/sec au sol
26 m/sec en vol)

Vol, par magie



Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 722

Co : 15 **In** : 23 **Ch** : 20 **Ad** : 14 **Fo** : 39
Sag : 18 **Beau** : / **Con** : 22 **Per** : 19

4 Att./ Assaut.

Att : 17
Prd : 14

Pr : 7 (écailles)
P.I. : 8D+6 (gueule)
(5D+4)x2 (griffes)
4D+7 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon de Platine peut « souffler » au choix :
- **Souffle de Feu**, tous les trois assauts, à une distance maximum de 27 m (4 m de large à la base du cône). Dégâts : 12D10 Bl (save), et perte d'un point en protection.
- **souffle brûlant** (environ 170°C à 160 km/h) qui lèvera la poussière, le sable ou la terre devant lui, aveuglant ses adversaires (dans 60% des cas par personne) durant 1D8 assauts. Sur le premier assaut, la cible d'un tel souffle perd 5D6 points de vie (jet de sauvegarde applicable et ½ dégâts en cas de succès).
NB : toute créature de moins de 90 kg sera balayée par le souffle.

CAPACITES SPECIALES

Bahamut pratique la magie au niveau 19 et peut utiliser ses sortilèges 3x/jour, un par assaut.

- *Télékinésie (20 ass)*
- *Télesthésie*
- *Résurrection*
- *Balsamon*
- *Doigt de Mort*
- *Boule de Feu (moyenne)*
- *Amok*
- *Cage d'Airain*
- *Medousa*
- *Dissipation de la magie*
- *Restauration*
- *Instinct de la Magie*
- *Mûr de Feu*
- *Agrandissement (et inverse)*
- *Invisibilité (à volonté)*
- *Téléportage (à volonté)*
- *Bannbaladi*
- *Détection de l'Aura*
- *Régénération*
- *Eclair Miroir*
- *Sphère de Silence*
- *Horreur Terreur*
- *Télépathie (à volonté)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*

DESCRIPTIF

Le Dragon de Platine est le Seigneur de tous les Dragons bons de *Dère*. Créature très ancienne, il est l'égal de *Kumsadoth*, le Dragon de Diamant, et compte parmi les Entité les plus puissantes du monde.

Galapadassal, le palais de *Bahamut,* se trouve quelque part dans les plus hauts pics de l'*Epée d'Airain*. Le dragon de platine y vit entouré de quelques uns de ses sujets dragons.
Régulièrement, des amis humains (magiciens de renom ou philosophes à la grande sagesse), des elfes, et d'autres créatures pensantes encore, sont invités à séjourner à *Galapadassal*.
On trouve dans le palais une grande bibliothèque et plusieurs salles de lecture, destinées à l'étude des nombreux livres que *Kumsadoth* a réuni là dans les millénaires de son existence…

DIVERS



Dragon d'Or



(18 à 20 m)(LB)
(Ecailles dorées, corps longiforme)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec au sol
22 à 25 m/sec en vol)

Vol, par magie

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 240~280

Co : 16 **In** : 21 **Ch** : 19 **Ad** : 16 **Fo** : 37
Sag : 16 **Beau** : 12 **Con** : 21 **Per** : 16

3 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 7 (écailles)
Prd : 14 P.I. : 6D+8 (gueule)
4D+2 (griffes)

SOUFFLE

Le Dragon d'Or peut « souffler » au choix :
- **Souffle de Feu**, tous les trois assauts, à une distance maximum de 27 m (4 m de large à la base du cône). Dégâts : 12D10 Bl (save), et perte d'un point en protection.
- un « **gaz somnifère** » , à une distance de 18 mètres, et sur une surface de 8 m². Save contre les sorts, ou sommeil durant 3D4 assauts.

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Or pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 13 (niveau 15 à « vieux », et niveau 18 à « ancien »).

- *Télékinésie (à volonté)*
- *Contre Charme (1 tour) (2x/j)*
- *Téléportage (600 km) (2x/j)*
- *Lévitation (2x/j)*
- *Mur de Lave (2x/j)*
- *Nécromancie (1x/j)*
- *Médousa (3x/j)*
- *Vanitar Visibili (1 heure) (3x/j)*
- *Détection de l'Invisibilité (10 minutes) (2x/j)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Télésthésie (3x/j)*
- *Télépathie (à volonté)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Eclair Miroir (1x/j) (2x à l'âge « ancien »)*

DESCRIPTIF

Dragons de grande bonté, les Dragons d'Or sont aussi foncièrement loyaux. En toute chose, ils ont le souci d'agir avec justice et équité. Ils sont un modèle de droiture, et de courage, qui inspire quelques fois les preux chevaliers.
Grand amateurs d'or et de richesses, les Dragons d'Or ne laissent cependant pas leur cupidité naturelle l'emporté sur leurs idéaux de justice et de paix. Ils savent, lorsque le besoin s'en fait sentir offrir une partie de leurs précieux biens pour aider une bonne cause.

Le plus souvent omnivores dans leur régime alimentaire, les Dragons d'Or semblent ressentir le besoin, parfois d'ingérer des pierres précieuses et des perles. Il apparaîtrait que ces minéraux leur fourniraient l'essentiel de ce qui leur est nécessaire à se maintenir en vol, situation nécessaire aux Dragons d'Or dont le corps serpentiforme ne pourrait se déplacer correctement sur leurs quatre membres trop courts.

Les Dragons d'Or, pour la plupart fidèles à *Bahamut* le Dragon de Platine, voyagent souvent jusqu'à la demeure de celui-ci pour lui donner des nouvelles des plans matériels.

DIVERS

Les écailles situées autour des yeux du Dragon d'Or entrent dans la composition des recettes de baumes des armes. Il y a environ quatre à six écailles utilisables autour de chaque oeil (valeur : 2000 à 3500 p.d'or chacune).



Dragon d'Argent



(15 à 16 m)(NB)
(Ecailles semblables en couleur à de l'argent mâte, crinière argent brillant)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec au sol
20 à 23 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 220~250

Co : 13 **In** : 15 **Ch** : 12 **Ad** : 15 **Fo** : 35
Sag : 18 **Beau** : 10 **Con** : 20 **Per** : 17

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 5 (écailles)
Prd : 12 P.I. : 4D+10 (gueule)
2D+4 (griffes)
2D+6 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon d'Argent peut « souffler » tous les deux assauts, au choix :
- **Cône de Froid**, à une distance maximum de 24 m (6 m de large à la base du cône). Dégâts : 8D10 Bl (save).
- un « **gaz paralysant** » , à une distance de 15 mètres, et sur une surface de 12 m². Jet de Constitution avec malus de 4, ou perte de mobilité, -2 Att., -3 Prd, -4 Adresse.

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'argent pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Il pratique cette magie au niveau 10 (niveau 12 à « vieux », et niveau 15 à « ancien »).

- *Télékinésie (1 minute) (3x/j)*
- *Contre Charme (1 tour) (2x/j)*
- *Projectiles Magiques (2x/j)*
- *Foramen Foraminor (2x/j)*
- *Mur de Glace (2x/j)*
- *Boule de Glace (2x/j)*
- *Vanitar Visibili (1 heure) (3x/j)*
- *Plombi Plombon (2x/j) (10 ass)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Télésthésie (3x/j)*
- *Oedème (2x/j)*
- *Hétéromorphisme (12 heures) (à volonté)*

DESCRIPTIF

Les Dragons d'Argent sont des dragons de grande sagesse. Ils aiment à lire, et souvent, leur grande érudition les entraîne à parcourir le monde pour rencontrer d'autres races intelligentes dans le but de philosopher avec elles. La grande déception de leur espèce concerne les humains, ces créatures à la courte vie qui peuvent être si intelligentes et se montrer si stupides souvent. Du reste, avec l'âge, la grande majorité des Dragons d'Argent préfère se retirer dans un repère de caverne, loin des autres créatures. Presque tous les « très vieux » et les « anciens » de cette race deviennent des ermites, érudits et aigris.

Les sujets d'intérêts les plus répandus chez eux sont l'histoire, la théologie et la démonologie, la magie, la vanité, l'orgueil.

Fait rarissime pour une espèce de draconides, la quasi totalité des Dragons d'Argent ne s'intéresse ni à la fortune, ni aux objets magiques ou précieux ! L'antre d'un Dragon d'Argent est un désespoir pour les chasseurs de trésors… à moins qu'ils ne parviennent à discerner, au milieu d'un fatras de grimoires, ceux dont la valeur est littéralement inestimable.

DIVERS

La seule partie du Dragon d'Argent qui représente un intérêt est sa crinière aux reflets de vif argent. Les femmes les plus élégantes, et les plus fortunées, adorent l'éclat fascinant de cette « fourure » (valeur : de 1500 à 4000 p.d'or).



Dragon de Bronze



(13 à 14,50 m)(NB)
(Ecailles brillantes couleurs de bronze, très sombre sur la crête dorsale)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse : 8 à 9 m/sec au sol
18 à 20 m/sec en vol)

Vol, par magie

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 160~180

Co : 12 **In** : 15 **Ch** : 11 **Ad** : 14 **Fo** : 32
Sag : 17 **Beau** : 8 **Con** : 20 **Per** : 18

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 5 (écailles)
Prd : 11 P.I. : 5D+3 (gueule)
2D+4 (griffes)
2D+2 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon de Bronze peut « souffler » tous les deux assauts, au choix :
- l'**électricité**, à une distance maximum de 30 m (1,5 m de large). Dégâts : 8D8 Bl (save).
- un « **gaz répulsif** » , à une distance de 6 mètres, et sur une surface de 9 m². Jet de Courage avec malus de 2, ou fuite d'une durée de 2D6 assauts.

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons de Bronze pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Il pratique cette magie au niveau 9 (niveau 10 à « vieux », et niveau 13 à « ancien »).

- *Télékinésie (1 minute) (3x/j)*
- *Médousa (2x/j)*
- *Projectiles Magiques (2x/j)*
- *Téléportage (2x/j) (maxi. 10 km)*
- *Claudibus Clavistibor (3x/j)*
- *Plombi Plombon (2x/j) (10 ass)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Télésthésie (3x/j)*

DESCRIPTIF

Les Dragons de Bronze sont des dragons d'alignement bon. Ils sont le plus souvent inféodé au Dragon de Platine Bahamut, chef de tous les dragons d'alignement bon.
Ils vivent comme la grande majorité des dragons dans des cavernes, profondes, mais toujours assez chaudes (mini.18°C), car ces reptiles géants sont parmi les plus frileux de toute la création. Pour ces raisons, et si leur puissance et leur magie n'est pas suffisante, ils établissent fréquemment leur repère près des cônes de cratères encore en activité. Cette propension, dangereuse en cas de réveil soudain du volcan, à causé la disparition de nombreux spécimens de cette espèce.

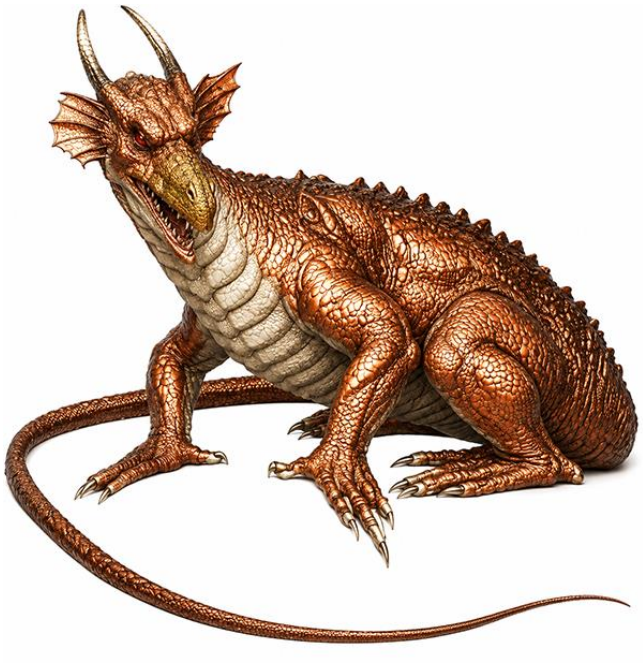
Les Dragons de Bronze nourrissent une curiosité irrépressible pour tout ce qui touche aux sciences de la forge. Nombre d'entre eux sont même de temps à autres forgerons, mais le plus souvent pour leur propre plaisir. Ils apprécient les armes bien faites, et ce goût en poussent parfois certains à effectuer des attaques contre des cavernes naines, pour tenter d'y dérober des épées ou des haches de grande facture.

DIVERS

Les « moustaches » du Dragon de Bronze sont utilisées par les alchimistes pour la création d'élixirs aphrodisiaques (valeur : de 1000 à 1600 p.d'or pour chaque).



Dragon de Cuivre



(11 à 13,50 m)(CB)
(Ecailles brillantes couleurs de cuivre,
queue très longue et fine)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec au sol
16 à 21 m/sec en vol)

Vol, par magie

Résistance à la Magie 35%.

E.V. : 140~160

Co : 13 **In** : 15 **Ch** : 10 **Ad** : 13 **Fo** : 30
Sag : 15 **Beau** : 7 **Con** : 20 **Per** : 19

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14
Prd : 11

Pr : 5 (écailles)
P.I. : 4D+5 (gueule)
2D+6 (griffes)
2D+1 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon de Cuivre peut « souffler » tous les deux assauts, au choix :
- l'**acide**, à une distance maximum de 20 m (1,5 m de large). Dégâts : 8D10 Bl (save). 80% de risque de perdre 1 Pt en Protection.
- un « **gaz neuroleptique** » , à une distance de 9 mètres, et sur une largeur de 6 m, et une hauteur de 6 m. Le sujet doit réussir une épreuve de Constitution avec malus de 4 points, ou voir sa vitesse divisée par 2 durant 3D4 assauts (perte d'un degré de cadence de combat, c-à-d qu'un guerrier 14ème ne frappera plus que 3 fois sur 2 assauts au lieu de 2 fois par assaut).

CAPACITES SPECIALES

Les Dragons de Cuivre pratiquent généralement la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Il pratique cette magie au niveau 9 (niveau 10 à « vieux », et niveau 12 à « ancien »).

- Télékinésie (1 minute) (3x/j)
- Médousa (2x/j)
- Boule Acide (3D6 Bl) (25 m) (2x/j)
- Téléportage (2x/j) (maxi. 10 km)
- Détection de l'invisibilité (5 min.) (2x/j)
- Plombi Plombon (2x/j) (10 ass)
- Dissipation de la magie (2x/j)
- Ralentissement (2x/j)

DESCRIPTIF

Les Dragons de Cuivre sont des dragons bons, mais extrêmement chaotiques. Ils reconnaissent difficilement l'autorité d'un chef, qu'il soit Dragon ou non. Ils aiment aussi énormément la solitude, et ne s'entourent que de quelques Faugrons si le besoin s'en fait sentir.
Ils sont profondément égoïste, et lorsque le profit est en question, ils peuvent se montrer d'une intransigeante neutralité.

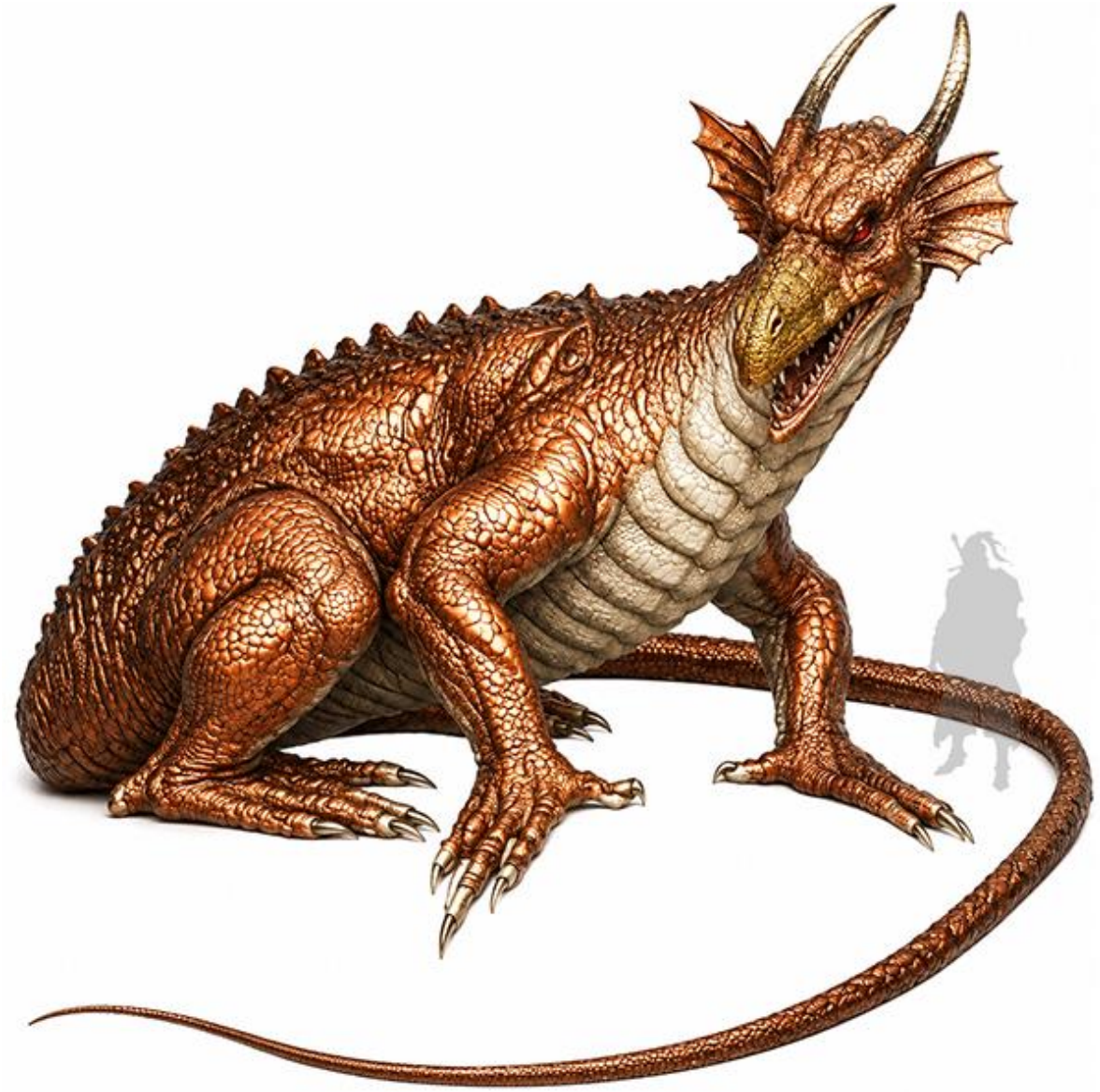
Les Dragons Cuivrés vivent dans les régions chaudes, et affectionnent comme gîte des cavernes situées au cœur d'un territoire aride et rocailleux. Le caverne doit elle-même posséder une température au moins égale à 16°C, car ces reptiles géants sont terriblement frileux, comme le sont leurs cousins les Dragon de Bronze.

Les Dragons Cuivré sont de loin les moins fréquentables des Dragons bons, surtout du fait de leur caractère imprévisible. Il n'existerait aucune concentration de Dragon de Cuivre connue à ce jour.

DIVERS

La queue des Dragons Cuivrés est utilisée en alchimie pour la confection de philtres de constitution, ainsi que pour l'enchantement d'armures pouvant résister au feu (valeur : de 12.000 à 20.000 p.d'or pour une queue entière, poids environ 80 Kg).

R.E.D.O.N.



Dragon d'Airain

(11 à 13 m)(CB)
(Ecailles de couleur grise proche de l'acier patiné, grande collerette, yeux jaunes paille)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec au sol
22 à 24 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 130~150

Co : 11~12 **In** : 14~15 **Ch** : 10~11 **Ad** : 13~14 **Fo** : 30~32
Sag : 16~17 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 17~18

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 11~12

Pr : 7 (écailles)
P.I. : 4D+4 (gueule)
2D+5 (griffes)
2D+1 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon d'Airain peut générer tous les quatre assauts un **souffle brûlant** (environ 140°C à 120 km/h) qui lèvera la poussière, le sable ou la terre devant lui, aveuglant ses adversaires (dans 40% des cas par personne) durant 1D6 assauts. Sur le premier assaut, la cible d'un tel souffle perd 4D6 points de vie (jet de sauvegarde applicable et ½ dégâts en cas de succès).
NB : toute créature de moins de 70 kg sera balayée par le souffle.

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Airain pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Il pratique cette magie au niveau 8 (niveau 10 à « vieux », et niveau 12 à « ancien »).

- *Télékinésie (2x/j) (10 ass)*
- *Télépathie (à volonté)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Projectiles Magiques (2x/j)*
- *Contre Charme (1 tour) (2x/j)*
- *Détection de l'Invisibilité (10 minutes) (1x/j)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*

DESCRIPTIF

Habitat et Structure sociale. Les Dragons d'Airain vivent dans les plaines tempérées ou dans les déserts chauds. Leur nid, toujours chaud, est installé au cœur de la roche et présente le plus souvent tous les détails d'un confort raffiné. Particulièrement, les aires de ces « causeurs intarissables » comportent des salles entièrement dédiées à la conversation.
On rencontre le plus souvent un Dragon d'Airain seul de son espèce dans son antre. Mais il est toujours entouré d'un grand nombre de compagnons, Faugrons, Epergrons ou Dragonains, avec lesquels il s'entretien régulièrement même si ces créatures sont généralement incapable de lui répondre… Car le Dragon d'Airain a un besoin viscérale de dialogue…
Il faut encore noter que ces dragons sont souvent inquiets. Leur repère est pour cette raison truffé de passages dissimulés qui seront autant de moyens de fuites si le besoin s'en fait sentir.

Alimentation. Les Dragons d'Airain sont parmi les plus frugaux de leur espèce. Ils peuvent se contenter d'un rien pour se sustenter durant de longues périodes. Mais lorsque l'occasion d'un plantureux repas se présente, ils ne renâclent pas.



Reproduction et Espérance de vie. Une femelle Dragon d'Airain pond une fois par siècle de 1 à 2 œufs. Abandonnés dès leur naissance, les dragonnets devront survivre par eux-mêmes et trouver une aire qui pourra les abriter, en toute discrétion, jusqu'à ce que leurs forces leur permettent de s'installer plus « ouvertement » sur un territoire.
Un Dragon d'Airain vit en moyenne 1.500 ans.

R.E.D.O.N.

DIVERS

La collerette d'un Dragon d'Airain est une partie très prisée du corps pour tous les armuriers. Avec un peu de travail, un habile artisan pourra confectionner un Bouclier +1 à +2, qui procurera une résistance de 40% au feux (magiques ou non).





Le codex des Dragons

Les Dragons Chromatiques

Les Dragons Chromatiques sont des dragons dont l'alignement varie de Loyal et Mauvais à Chaotique et Mauvais.

Vous les trouverez ci-après classés par ordre décroissant de « puissance ».
Les Dragons Chromatiques n'ont pas de maître particulier. Ils sont pourtant tous conscient du pouvoir que Tiamat, l'Hydre Ancienne des origines, exerce sur l'ensemble de leur espèce…
Ils l'admirent et la craignent.



Dragon Rouge

(~ 14,50 m)(C.M.)
(Ecailles rouges, rousses et feu)
(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(Vitesse : 6 à 9 m/sec au sol
21 à 25 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 260~310

Co : 12 **In** : 16 **Ch** : 6 **Ad** : 14 **Fo** : 38
Sag : 10 **Beau** : 5 **Con** : 20 **Per** : 17

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 17
Prd : 14

Pr : 7 (écailles)
P.I. : 6D+8 (gueule)
4D+2 (griffes)
3D+4 (queue)

SOUFFLE

- **Souffle de Feu**, tous les quatre assauts, à une distance maximum de 27 m (9 m de large à la base du cône).
Dégâts : 12D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Rouge pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 9 (niveau 12 à « vieux », et niveau 14 à « ancien »).

- *Télékinésie (100 kg) (1 mn) (1x/j)*
- *Téléportage (1.000 m) (3x/j)*
- *Toile d'Araignée (3x/j)*
- *Foudre Noire (2x/j)*
- *Hétéromorphisme (3x/j) (2 heures)*
- *Vanitar Visibili (10 mn) (1x/j)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Plombi Plombon (10 ass) (2x/j)*
- *Métal Brûlant (10 ass) (1x/j)*
- *Détection de l'Invisibilité (5 mn) (1x/j)*
- *Médousa (2x/j)*
- *Instinct de la Magie (2 mn) (1x/j)*
- *Passe Muraille (2 mn) (1x/j)*

DESCRIPTIF

Dangereux, paranoïaques, sournois, voici comment sont invariablement décrits les Dragons Rouges.
Aucun récit aventurier, aucune légende ne mentionne d'exception à cette règle : les Dragons Rouges sont parmi les pires dragons qui se puissent rencontrer sur Dère.

Fous de cupidité, ces reptiles ne cesse tout au long de leur existence d'amasser or et pierreries. On dit même qu'ils n'hésitent pas, dans leur soif de richesse irraisonnée, à attaquer des congénères, y compris chromatiques, pour s'accaparer leurs trésors.
Ces dragons utilisent leur énorme potentiel intellectuel à construire des plans, des stratagèmes pour acquérir toujours plus de richesses, toujours plus de possessions…

Le Dragon Rouge est toujours carnivore, et ne varie de ce régime que dans les moments de pire disette (le retour des proies est alors un véritable carnage dans lequel le reptile longtemps frustré libère toute sa fureur aiguisée par la faim).
N.B. : un Dragon Rouge adulte peut jeûner sans réels dommages durant environ 6 mois.

Afin d'entasser son trésor au plus secret et au mieux protégé, le Dragon Rouge choisit invariablement comme antre une profonde caverne aux couloirs nombreux et ramifiés… C'est là qu'il installera son « nid », au cœur du dispositif, et jamais loin de son précieux trésor.

Les Dragons Rouges reconnaissent généralement l'autorité de l'Archi-Diable *Tiamat*, l'Hydre à cinq têtes qui domine le premier plan infernal !

R.E.D.O.N.

DIVERS

Les écailles situées sur l'avant du corps du Dragon Rouge, au-dessus des deux pattes antérieures, peuvent, entre les mains d'habiles forgerons, permettre la confection de très belles armures qui confèreront une protection au feu de 20 à 50 %... Il faut au moins 4 écailles de ce type pour faire une armure (valeur : 1.200 à 1.500 p. d'or chacune) (on trouve sur un dragon adulte au moins 1D8+4 écailles de ce type).

*

* *



Dragon Bleu

(~ 13,00 m)(L.M.)
(Ecailles bleues, violettes sur le dos et les ailes, jaunes sur le poitrail)
(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec au sol
20 à 22 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 210~250

Co : 14 **In** : 12 **Ch** : 7 **Ad** : 15 **Fo** : 33
Sag : 15 **Beau** : 5 **Con** : 20 **Per** : 15

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 16
Prd : 12

Pr : 5 (écailles)
P.I. : 5D+4 (gueule)
(3D+3)x2 (griffes)
3D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Arc électrique**, tous les cinq assauts, sur une longueur de 30 m, et sur une largeur de 1 m.
Dégâts : 8D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent, dans 40% des cas, d'une perte d'un point en protection (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Bleus pratiquent la magie à partir de leur âge de « adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 7 (niveau 10 à « vieux », et niveau 13 à « ancien »).

- *Médousa (2x/j)*
- *Forme Ethérée (10 ass) (1x/j)*
- *Claudibus Clavistibor (3x/j)*
- *Toile d'Araignée (3x/j)*
- *Dissipation de la Magie (2x/j)*
- *Projectiles Magiques (7D Bl) (25 m) (2x/j)*
- *Détection de l'Invisibilité (10 mn) (1x/j)*
- *Télékinésie (10 ass) (80 kg) (3x/j)*
- *Hétéromorphisme (4x/j) (2 heures)*

DESCRIPTIF

Tous les Dragons Bleus sont des habitants traditionnels des régions arides et désertiques dans lesquelles ils choisissent pour antre un vaste repère souterrain. Là, généralement après le début de leur âge « adulte », ils vivent en seigneurs incontestés de leur territoire, régnant sur des hommes reptiles, des Kodragons, des Epergrons et autres Faugrons…
Les vrais solitaires de cette espèce sont extrêmement rares, et si on en rencontre, ce sont le plus souvent des jeunes qui ne se sont pas encore définitivement établis…

Mauvais, les Dragons bleus sont pourtant **les plus « fréquentables » de tous les dragons chromatiques**. Ils respectent toujours un pacte, un accord, et se font un devoir de souligner que « voyez-vous, des dragons sont capables d'êtres honnêtes, non ? »… Evidemment cupide, comme tout dragon qui se respecte, le Dragon Bleu est particulièrement friand d'or et de miroiterie ! Son trésor favori ? Un grand miroir capable de le reflété avec précision, et si possible entouré d'un cadre d'or… Et plus le miroir est grand, plus le Dragon bleu est heureux, car **c'est un coquet** qui aime son image, son paraître ! (on peut d'ailleurs parfois gagner les bonnes graces d'un Vieux ou d'un Anciens par de belles et fines flateries…)

Le Dragon Bleu est carnivore. Et il est vorace, au point de pouvoir consommer son propre poids en viande en une seule journée si le « gibier » est abondant.
N.B. : un Dragon Bleu passe énormément de temps à chasser.

Les Dragons Bleus reconnaissent presque tous l'autorité de l'Archi-Diable *Tiamat*, l'Hydre à cinq têtes qui domine le premier plan infernal !

DIVERS

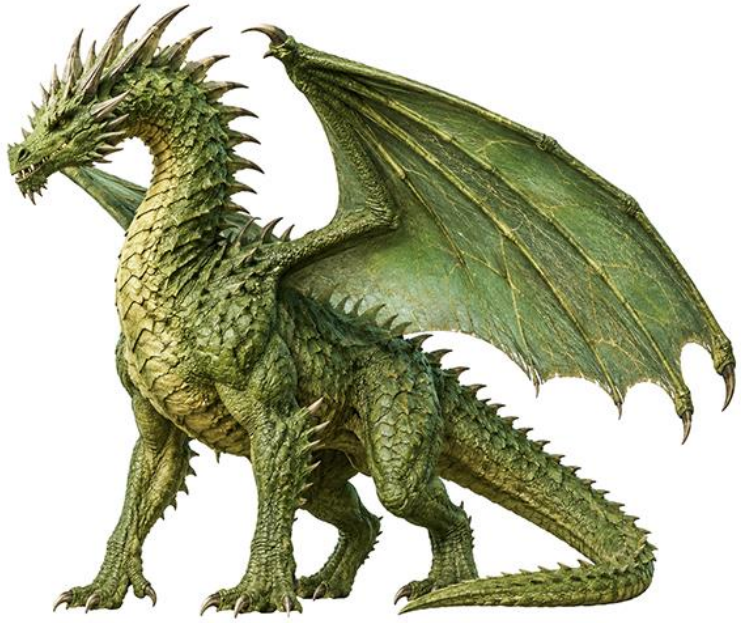
La peau des ailes du Dragon Bleu, adulte ou plus vieux, est si fine, et si résistante, qu'elle peut permettre de confectionner des cottes de cuir, extrêmement résistantes. Un bon tailleur pourra ainsi réaliser des cottes d'une protection de 4 voire même de 5 points. De plus, 50% de ces réalisations procureront une résistance à l'électricité de 25% !

*

* *



Dragon Vert



(~ 11,00 m)(L.M.)
(Ecailles vertes, jaunâtres et brunâtres, brillantes près de la tête)

(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(Vitesse : 6 à 7 m/sec au sol
19 à 21 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 35%.

E.V. : 185~220

Co : 14 **In** : 12 **Ch** : 6 **Ad** : 12 **Fo** : 32
Sag : 10 **Beau** : 4 **Con** : 18 **Per** : 15

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14
Prd : 10

Pr : 5 (écailles)
P.I. : 3D+5 (gueule)
(1D+6)x2 (griffes)
2D+3 (queue)

SOUFFLE

- **Souffle de Gaz empoisonné** (chlore), tous les six assauts, sur un volume de 15 m de long, 12 m de large et 9 mètres de haut. Save contre les souffles avec malus de 2 points :
  - en cas de succès : perte de 2D+2 points de vie par assaut durant 2 assauts
  - en cas d'échec : perte de 3D4 points de vie par assaut durant 5 assauts, ainsi qu'une perte de 1 points en Adresse pour 3D10 jours

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Verts pratiquent la magie à partir de leur âge de « adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 6 (niveau 8 à « vieux », et niveau 10 à « ancien »).

- *Médousa (2x/j)*
- *Horreur Terreur (2x/j)*
- *Hétéromorphisme (2x/j) (1 heure)*
- *Vanitar Visibili (5 mn) (1x/j)*
- *Télesthésie (1x/j)*
- *Plombi Plombon (5 ass) (1x/j)*
- *Télékinésie (15 ass) (60 kg) (1x/j)*

DESCRIPTIF

Les Dragons Verts ont le plus mauvais caractère de toute la création draconique… Ils sont emportés, impatients, violents, égoïstes… Et évidemment foncièrement mauvais.
Leur seul trait « sociable » semble être la dominante loyale de leur alignement philosophique… Vous pouvez donc, si vous êtes assez imprudents pour vous être retrouvez nez à nez avec un spécimen de cette espèce, vous fiez à sa parole… Mais analysez toujours finement les termes du contrat si vous voulez éviter les surprises désagréables !

Cupide comme tous leurs congénères, les dragons de la variété verte aiment particulièrement les œuvres d'art en or et autres métaux précieux… Rien ne les fascine plus qu'une statuette finement ciselée en platine incrustée avec goût de pierres précieuses…

Les Dragons Verts sont parmi les seuls Dragons à élever durant une assez longue période (jusqu'à une vingtaine d'année) leur progéniture. Une femelle Dragon Vert peut pondre jusqu'à un œuf tous les 5 ans… Et il est donc potentiellement possible de se retrouver dans une antre qui pourra comprendre jusqu'à six dragons (la mère, et 5 jeunes de 0 à 20 ans) !

Le Dragon Vert est l'un des rares Dragons à être omnivore. Son alimentation est ainsi constituée de 70% de viande, mais aussi de 30% de végétaux divers (algues des étangs, nénuphars, fougères…)
N.B. : un Dragon Vert ne peut se passer de la partie végétale de son alimentation plus d'un mois…

Cavernicole, le Dragon Vert installe toujours son antre à proximité d'une forêt isolée et loin des grandes agglomérations humanoïdes…
Les Dragons Vert reconnaissent généralement eux aussi l'autorité de l'Archi-Diable *Tiamat*, l'Hydre à cinq têtes qui domine le premier plan infernal !

DIVERS

Les Ergots présents sur les pattes antérieures du Dragon Vert peuvent permettre la confection de « lame » de hache d'une extraordinaire résistance. Un forgeron habile saura peut-être leur conférer un tranchant qui ne s'émoussera jamais, et donnera à la hache un bonus de dégât de 1 à 3 points… (valeur : 2.000 à 3.500 p. d'or chacun) (on trouve sur un dragon vert seulement deux de ces ergots).

*

* *



Dragon Noir



(~ 10,00 m)(C.M.)
(Ecailles noires et brillantes, comme de la roche d'obsidienne)
(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(Vitesse : 6 à 7 m/sec au sol
20 à 24 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 190~230

Co : 13 **In** : 12 **Ch** : 8 **Ad** : 14 **Fo** : 35
Sag : 13 **Beau** : 6 **Con** : 20 **Per** : 14

3 à 5 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 15
Prd : 12

Pr : 6 (écailles)
P.I. : 4D+6 (gueule)
(2D+5)x2 (griffes)
1D+5 (queue)

SOUFFLE

- **Cône d'Acide**, tous les six assauts, à une distance maximum de 18 m (1,5 m de large à la base du cône).
Dégâts : 10D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 85% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Noirs pratiquent la magie à partir de leur âge de « adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 7 (niveau 9 à « vieux », et niveau 11 à « ancien »).

- *Médousa (2x/j)*
- *Télékinésie (70 kg) (10 ass)(3x/j)*
- *Hétéromorphisme (3x/j) (1 heure)*
- *Horreur Terreur (2x/j)*
- *Mûr d'Acide (25 ass) (1x/j)*
- *Projectile Magique (7D Bl) (3x/j)*
- *Plombi Plombon (6 ass) (2x/j)*

DESCRIPTIF

L'habitat naturel du Dragon Noir est une région assez isolée et marécageuse.
Un vaste réseau souterrain constitue toujours son antre.

Combat : relativement à leur masse, les Dragons Noirs sont puissants, mais surtout, ils sont extrêmement vifs ! En effet, un Dragon Noir adulte peut sans difficulté placer une attaque de la gueule, deux, voire trois avec ses pattes antérieures, et un coup de queue. Cette cadence de combat, supérieure à celles de tous leurs cousins chromatiques, les rend particulièrement dangereux. On prétend même que certains de ces dragons sont **suffisamment retors pour plonger leurs griffes dans des flaques de leur propre acide** avant de se rendre à un affrontement sur leur territoire. Ce préparatif confère à leur coup de griffe un bonus de 1D6 Bl par l'acide, pour 5 à 8 attaques par ce biais.

Comme tous les Dragons, le dragon noir est cupide et aime amasser trésors et objets magiques. C'est cependant chez lui une fièvre moins prenante, mois aveuglante, et certains peuvent même négocier une reddition honorable avec abandon d'une partie de leurs biens…

On peut rencontrer les Dragons Noirs associés en couple. Ces unions durent en moyenne une dizaine d'années, durant lesquelles naîtront une demi-douzaine de petits. Le plus souvent, au terme de la période d'union, les deux adultes quittent l'antre pour en trouver une autre, séparément, et laissent les jeunes livrés à eux-mêmes. Il s'en suit généralement un combat à mort entre les jeunes dragons, et seul le plus fort, ou parfois les deux plus forts, demeurent dans le repère.

Les Dragons Noirs sont des carnivores, mais ce sont les seuls dragons chromatiques « pasteurs », en ce sens qu'environ 40% de leur alimentation provient d'une réserve de gros mammifères entretenus par le dragon à fin de consommations ultérieures. Ce comportement d'éleveur est sans doute directement en relation avec la difficulté qu'ont les Dragons Noirs à supporter le jeûne.
N.B. : un Dragon Noir ne peut jeûner plus d'une semaine sans commencer à s'affaiblir nettement !

Presque tous les dragons noirs reconnaissent l'autorité de l'Archi-Diable *Tiamat*, l'Hydre à cinq têtes qui domine le premier plan infernal !

DIVERS

Les dents du dragon noir sont longues et effilées. Un bon artisan en fera de très bonnes pointes de flèches. Ces flèches ainsi « montées » auront la particularité curieuse de secréter 1D4 bl supplémentaires par l'acide si elles pénètrent la cible. Cette sécrétion est effective une fois par jour.
On peut extraire de 20 à 40 dents utilisables chez un dragon jeune adulte et plus vieux.

*

* *



Dragon Blanc

(~ 9,00 m)(C.M.)
(Ecailles blanches, bleutés, violacées sous les ailes)

(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec au sol
21 à 24 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 38%.

E.V. : 170~190

Co : 11 **In** : 11 **Ch** : 6 **Ad** : 14 **Fo** : 30
Sag : 10 **Beau** : 7 **Con** : 20 **Per** : 12

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14 Pr : 5 (écailles)
Prd : 11 P.I. : 4D+3 (gueule)
(2D+4)x2 (griffes)
2D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Cône de Froid**, tous les quatre assauts, à une distance maximum de 21 m (7 m de large à la base du cône).
Dégâts : 8D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 60% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Blancs pratiquent la magie à partir de leur âge de « adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 5 (niveau 7 à « vieux », et niveau 9 à « ancien »).

- *Médousa (2x/j)*
- *Horreur Terreur (1x/j)*
- *Hypnose (2x/j)*
- *Télesthésie (1x/j)*
- *Hétéromorphisme (3x/j) (1 heure)*

DESCRIPTIF

Les Dragons Blancs vivent le plus souvent dans les régions inhospitalières des régions sub-polaires.
Cupides, avides d'objets magiques capables de compenser leur relative faiblesse, ils amassent tous les biens qu'ils peuvent trouver. Ils tentent aussi fréquemment de gagner de tels objets en concluant des alliances ponctuelles avec d'autres races (des humains suffisamment puissants pour leur tenir tête et assez rusés pour leur faire miroiter des récompenses fabuleuses…).
Leur intelligence, très moyenne, les conduit à se faire souvent abuser par des complices peu scrupuleux…
Et c'est de bonne guère, car un Dragon Blanc n'hésite jamais à trahir un accord si la perspective d'un gain substantiel et immédiat est possible.

Il faut noter que la seule forme de sentiment racial qu'éprouve les Dragons Blancs se limite à reconnaître comme un partenaire un autre Dragon Blanc… Aucune amitié ne lie jamais un Dragon Blanc à un autre dragon d'une couleur différente. On rapporte même de nombreux cas de rixes menées par des Blancs contre les antres de congénères bleus, verts, rouges…

Sans doute à cause de leur « faiblesse » particulière (ce sont les plus faibles de tous les dragons chromatiques), les Dragons Blancs vivent assez souvent en petits clans de quelques individus (rarement plus d'une demi-douzaine). Dans ces regroupements, on compte un ou deux grands males, deux ou trois femelles et un ou deux jeunes.

Les Dragons Blancs sont des carnivores. Ils se repaissent souvent de gros mammifères marins, et on dit que certains pratiquent même la « chasse à la baleine »…
N.B. : dans les périodes difficiles, un Dragon Blanc peut jeûner durant près d'un an sans s'affaiblir particulièrement !

Cavernicoles, les Dragons Blancs habitent des cavernes des cavernes glacées.

Tous reconnaissent l'autorité de l'Archi-Diable *Tiamat*, l'Hydre à cinq têtes qui domine le premier plan infernal !

DIVERS

La partie tendre des coussinets d'un Dragon Blanc a des vertus thérapeutiques étonnantes : 200 gr de poudre de ces coussinets associés à du sel rouge, du sang d'ogre et des larmes d'elfe permettent de confectionner une fiole de supra-guérison (guérison immédiate de toutes les blessures du consommateur).
N.B. : ces coussinets doivent être réduits en poudre moins d'un mois après la mort du dragon. D'un Dragon Blanc adulte ont peut tirer près d'un kilo de poudre de coussinet !

*

* *





Le codex des Dragons

Les Dragons de Pierreries

Les Dragons de Pierreries sont des dragons dont l'alignement varie de Loyal et Neutre à Chaotique et Neutre.

Plus rares que leurs cousins chromatiques, ou même métalliques, les Dragons de pierreries sont aussi plus puissants que ceux-ci.
On estime que la population globale de ces dragons est basse et se répartirait comme suit :

Dragon de Diamant	1 individu
Dragon de Rubis	3 à 5 individus
Dragon de Saphir	3 à 6 individus
Dragon d'Emeraude	4 à 7 individus
Dragon d'Opale	5 à 10 individus
Dragon d'Ambre	7 à 12 individus
Dragon de Topaze	9 à 16 individus
Dragon de Perle	14 à 20 individus
Dragon d'Onyx	18 à 24 individus

(soit sans doute autour de quatre-vingt individus, toutes variétés confondues)

Doués d'une grande intelligence, les Dragons de Pierreries parlent une seule et même langue, le *dracco-lithique*.
Ils utilisent tous la magie.

Le trésor d'un dragon de pierreries est toujours colossal, mais ce sont leurs écailles qui, particulièrement, attisent les convoitises. On leur prête un grand nombre de vertus, réelles ou imaginaires. Parmi les utilisations possibles et effectives : médecine, armurerie, magie… La rareté de leurs écailles sur le marché a même suscité un métier de « chasseur d'écailles », qui regroupe une population d'aventuriers intrépides et avides de richesses.

Les Dragons de Pierreries respectent tous l'autorité morale, sinon physique, du grand *Koumsadoth*, le Dragon de Diamant.
La légende veut que *Koumsadoth* soit vieux de plusieurs dizaines de milliers d'années et qu'il ait assisté à la création des civilisations de Dère… Cette légende fait de lui (et de *Tiamat* l'hydre géante et *Bahamut* le dragons de platine) le fils du mythique Dragon titanesque de l'Epée d'Airain (Cf. Dragons et Origines pour une version plus réelle de cette légende).

Koumsadoth vivrait dans un château aux fabuleuses richesses sur une « île-nuage » et sa garde personnelle serait composée exclusivement des Dragons d'Onyx.
Lorsqu'il parcourt *Dère*, le Dragon prend une forme humaine et se fait appeler régulièrement « *Lëm* ».

Vous les trouverez ci-après classés par ordre décroissant de « puissance »



Dragon de Diamant

Koumsadoth



(35 m) (Neutre)
(Ecailles blanches brillantes, par endroits transparentes comme le cristal, yeux bleus comme la glace)

(Nb rencontré : unique)
(Vitesse : 8 m/sec au sol
24 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 704

Co : 16 **In** : 22 **Ch** : 17 **Ad** : 15 **Fo** : 38
Sag : 17 **Beau** : / **Con** : 23 **Per** : 19

4 Att./ Assaut.

Att : 16
Prd : 15

Pr : 9 (écailles)
P.I. : 8D+5 (gueule)
(5D+2)x2 (griffes)
4D+6 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon de Diamant peut « souffler » au choix :

- **Souffle de Glace**, tous les trois assauts, à une distance maximum de 45 m (8 m de large à la base du cône). Dégâts : 18D8 Bl (save), et perte d'un point en protection.

- **Souffle de brûme** (environ 300 m^3) qui provoque l'apparition d'un brouillard épais dans une zone qui prend son centre à un maximum de 60 mètres du dragon. Le brouillard dure environ 10 minutes (plus ou moins en fonction du vent présent).

CAPACITES SPECIALES

Koumsadoth pratique la magie au niveau 20 et peut utiliser ses sortilèges 3x/jour, un par assaut.

- *Télékinésie (20 ass)*
- *Télesthésie*
- *Résurrection*
- *Balsamon*
- *Doigt de Mort*
- *Plombi plombon (5 ass.)*
- *Amok*
- *Cage d'Airain*
- *Medousa*
- *Instinct de la magie*
- *Restauration*
- *Instinct de la Magie*
- *Mûr de Feu*
- *Lévitation*
- *Invisibilité (à volonté)*
- *Téléportage (à volonté)*
- *Bannbaladi*
- *Détection de l'Aura*
- *Régénération*
- *Eclair Miroir*
- *Sphère de Silence*
- *Horreur Terreur*
- *Télépathie (à volonté)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*

DESCRIPTION

Koumsadoth est le seul et unique Dragon de Diamant.
Il est craint et respecté par tous les dragons de pierreries, sur lesquels il étend son autorité, même si celle-ci est parfois contestée par les dragons de Topaze, ainsi que par quelques dragons d'Onyx et de Perle.



Les Dragons de Pierreries respectent tous l'autorité morale, sinon physique, du grand *Koumsadoth*, le Dragon de Diamant.
La légende veut que *Koumsadoth* soit vieux de plusieurs dizaines de milliers d'années et qu'il ait assisté à la création des civilisations de Dère… Cette légende fait de lui (et de *Tiamat* l'hydre géante et *Bahamut* le dragons de platine) le fils du mythique Dragon titanesque de l'*Epée d'Airain.*
(Cf. Dragons et Origines pour une version plus fidèle de cette légende).

Koumsadoth vit dans son palais de *Pomulkar*, un château aux fabuleuses richesses sur une « île-nuage » et sa garde personnelle est exclusivement composée de Dragons d'Onyx.
Lorsqu'il parcourt *Dère*, le Dragon prend une forme humaine et se fait appeler régulièrement « *Lëm* ». Sous cette forme, il possède de nombreuses demeures sur *Dère*, et au moins une par continent.

DIVERS

On peut, avec une certaine écailles du dragon de diamant réaliser des boucliers possédant un bonus de protection de +2 à +3. Ces boucliers octroieront à leur porteur une résistance au froid de 40 à 50%. Cette confection est difficile même pour un artisan chevronné.



Dragon de Rubis

(~ 19,00 m)(C.N.)
(Ecailles rouges très brillantes, carmin sur la tête et le haut du cou)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
24 à 27 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 310~420

Co : 15~16 **In** : 15~16 **Ch** : 14~18 **Ad** : 16~17 **Fo** : 46~49
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 22~23 **Per** : 15~16

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 15~16
Prd : 12~14

Pr : 8 (écailles)
P.I. : 8D+3 (gueule)
(5D+5)x2 (griffes)
6D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Boule de Feu**, tous les 4 assauts, à une distance maximum de 40 m (explosion sur 7 m de diamètre).
Dégâts : 20D12 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 95% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons de Rubis pratiquent la magie au niveau 10 (niveau 12 à « vieux », et niveau 14 à « ancien »).
Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Télékinésie (140 kg) (30 sec)*
- *Mûr de Feu*
- *Boule de Feu (12D8+20)(30 m)*
- *Jet de Feu*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Télesthésie*
- *Dissipation de la Magie*
- *Amitié*
- *Bouclier Magique*
- *Contre Charme*
- *Boule de Feu (grosse)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*

- **Immunité aux Sorts de Feu**. Mais les sortilèges de Froid sont plus efficaces à 15%.

DESCRIPTIF

Les Dragons de Rubis sont des créatures très puissantes et extrêmement rares. On suppose qu'il n'en existe que quelques uns sur Dère. D'alignement chaotique et neutre, leur fréquentation n'est pas sans risque. Leur caractère, particulièrement égotiste, les emporte parfois vers des colères sans noms et d'une inouïe violence.

Habitat et Structure sociale. Un Dragon de Rubis adulte vit toujours dans un somptueux palais creusée au cœur de la roche la plus dure. Cette aire est chaude et son atmosphère toujours sèche. Il vit là au milieu des pièces innombrables qui forment son trésor et ne tolère pas de dérangement, sauf si un intrus vient pour parler… de sa personne. Auquel cas, si les propos sont des éloges ils peuvent éventuellement trouver grâce à ses oreilles.
Solitaire, le Dragon de Rubis ne tolère auprès de lui que quelques très éventuels serviteurs…

Alimentation. Le Dragon de Rubis fait ventre de toute chose. Son appétit, étonnamment mesuré en considération de son volume, le conduit à chasser parfois des mammifères de grande taille dont il ira se repaitre dans son antre.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce pond un œuf tous les trois ou quatre siècles. Le jeune est toujours élevé par sa mère, jusqu'à ce qu'il puisse se débrouiller seul (souvent autour de son soixantième anniversaire).
Les Dragons de Rubis peuvent vivre plusieurs milliers d'années…

DIVERS

On peut, avec une cinquantaine d'écailles de Dragon de Rubis réaliser des armures possédant un bonus de protection de +1 à +3 qui octroieront à leur porteur une résistance au feu de 30 à 40%. Cette confection est difficile même pour un artisan chevronné.
Sur un individu adulte, on peut récupérer 2D100 écailles. Il faut pour cela réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4 points pour chaque tranche de 10 écailles.
Une écaille intacte se négocie en moyenne 400 pièces d'or.



Dragon de Saphir

« l'Alchimiste »

(~ 18,00 m)(N.)
(Ecailles bleues, étincelantes sur
le corps, mates sur le cou et la tête)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 7 à 8 m/sec au sol
19 à 22 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 65%.

E.V. : 300~360

Co : 12~14 **In** : 14~15 **Ch** : 17~18 **Ad** : 16~18 **Fo** : 44~48
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 21~22 **Per** : 16~17

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 16~17
Prd : 13~14

Pr : 8 (écailles)
P.I. : 7D+4 (gueule)
(5D+3)x2 (griffes)
6D (queue)

SOUFFLE

- **Arc Electrique**, tous les 4 assauts, à une distance maximum de 30 m (1 m de large à la base de l'arc).
Dégâts : 20D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 90% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons de Saphir pratiquent la magie au niveau 10 (niveau 12 à « vieux », et niveau 14 à « ancien »). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Télékinésie (200 kg) (10 ass)*
- *Dissipation de la Magie*
- *Forme Ethérée (10 ass)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Medousa*
- *Projectiles Magiques (8D6 bl) (30 m)*
- *Langue*
- *Toile d'Araignée (10 m de diam) (20 m) (10 ass)*
- *Détection de l'invisibilité (2 tours)*
- *Claudibus Clavistibor*
- *Passerelle de Nuée*

- **Immunité aux Sorts d'électricité**.

DESCRIPTIF

Fort rares eux aussi, les Dragons de Saphir sont des créatures d'une grande puissance. Ils sont Neutres absolus et mettent un point d'honneur à ne surtout jamais risquer, par leurs actes, de faire pencher la balance vers le bien ou le mal.
Ils développent souvent une passion pour la magie, mais particulièrement pour la magie alchimique ! Ils excellent souvent dans ce domaine et leur aire recèle généralement un grand choix de potions en tout genre, et des armoires pleines d'ingrédients…

Habitat et Structure sociale. Le Dragon de Saphir choisit, pour établir son nid, une grotte profonde située en haut d'une montagne particulièrement escarpée. Là, il installe de vastes laboratoires qui lui permettront de se livrer à ses expériences alchimiques.
Le Dragon de Saphir aime à s'entourer de créatures non draconiques. On rencontre souvent auprès d'eux des Korred, des Lutins, des Pixies, des Derros, des Centaures érudits ou des Satyres savants… Ces créatures lui permettront de se procurer plus facilement les ingrédients nécessaires à ses expéricences…

Alimentation. Omnivore dans son alimentation régulière, le Dragon de Saphir affectionne particulièrement les sucreries. Elles sont un bon moyen de s'attirer ses bonnes grâces.

Reproduction et Espérance de vie. Une Dragonne de cette espèce peut pondre jusqu'à 8 œufs dans un siècle. Mais ces œufs demeurent stériles dans 90% des cas. Lorsqu'un jeune éclos, il est élevé par sa mère et, lorsqu'il atteint à sa maturité, c'est elle qui quitte l'antre, avec l'essentiel de ses richesses toutefois, pour aller créer un autre nid…

DIVERS

On peut le plus souvent récupérer de 2 à 40 écailles « intactes » sur le corps d'un Dragon de Saphir adulte à sa mort. Il faut réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4 points pour parvenir à extraire correctement ces écailles (vérification sur chaque tranche de 5 écailles).
Avec 4 écailles, un artisan, s'il est talentueux, pourra fabriquer un bouclier de protection 3, voire 4. Ce bouclier confèrera à son porteur une résistance de 40% à l'électricité (pour les surfaces du corps protégées par le bouclier).
Une écaille intacte se négocie en moyenne 1.600 pièces d'or.



Dragon d'Emeraude

« L'Invocateur cornu »

(~ 17,00 m)(N.)
(Ecailles éclatantes vertes, ailes tirant
sur le turquoise, tête hérissée de cornes)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
19 à 22 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 290~330

Co : 14~15 **In** : 13~14 **Ch** : 11~12 **Ad** : 12~14 **Fo** : 44~47
Sag : 11~12 **Beau** : / **Con** : 20~21 **Per** : 16~18

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 11~13

Pr : 6 (écailles)
P.I. : 6D+1 (gueule)
(6D+2)x2 (griffes)
4D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Crachat acide**, tous les 5 assauts, à une distance maximum de 50 m (éclaboussures sur 7 m de diamètre).
Dégâts : 20D8 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts) sur la cible et 14D8 Bl pour toute créature présente à moins de 3 m (jet de sauve.), puis 7D8 Bl pour toute créature présente à moins de 7 m (jet de sauve.).
Ces blessures s'accompagnent d'une perte de 1D3 points en protection dans 90% des cas (d'abord sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Emeraude pratiquent la magie au niveau 9 (niveau 11 à « vieux », et niveau 12 à « ancien »).
Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Invocation d'Animaux mineurs*
- *Télékinésie (140 kg) (30 sec)*
- *Télesthésie*
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Amok*
- *Langage Animal*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Invocation d'Animaux Moyens*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Contre Charme*
- *Force*
- *Transmutation de la Pierre en Chair*
- *Langage Végétal*
- *Invocation d'Animaux Supérieurs*
- *Bouclier Magique*
- *Dissipation de la Magie*
- *-Foramen Foraminor*
- *Cristairain*
- *Langues*

- **Immunité aux Acides** (magiques ou non)

DESCRIPTIF

Les Dragons d'Emeraude appartiennent à la vaste famille des Dragons de Pierreries, dont ils sont les membres les plus « indépendants ». La dangerosité de leur puissance physique est encore accrue par leur redoutable crachat d'acide qui fait fondre les armures avec une corrosivité redoutable !

Habitat et Structure sociale. Un Dragon d'Emeraude vit en général au plus profond d'une forêt. Il installe son gîte dans une caverne profonde, dont les issues semblent toujours n'être que l'antre d'une créature sauvage. Dans les faits, c'est le Dragon lui-même qui invite, grâce à ses capacités à parler les langues, des ours, des loups, ou même des Korreds ou autres Satyres, à s'installer. Autant que possible, il entretient avec ces créatures des relations amicales, leur offrant sa protection en échange du camouflage qu'elles lui procurent.
Les Dragons d'Emeraudes sont de grands invocateurs. Ils passent une bonne partie de leur vie à améliorer sans cesse leurs connaissances dans cette discipline magique, et rien ne les séduit davantage que d'apprendre une nouvelle invocation animale. Dans leurs relations avec les autres membres de leur espèce et du reste des Dragons de Pierreries, les Dragons d'Emeraude se montrent accessibles et affables, tant que ces relations « sociales » ne viennent pas interférer trop avec leur tranquillité.

Alimentation. Le Dragon d'Emeraude est avant tout un végétarien (il aime à se nourrir de jeunes feuilles au printemps). L'apport carné à son régime ne représente jamais plus de 25%.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut pondre 1 ou 2 œufs tous les 200 ans environ. Les jeunes sont élevés invariablement par le mâle, jusqu'à leur maturité.

R.E.D.O.N.

L’espérance de vie d’un Dragon d’Emeraude est de 2.200 ans environ.

DIVERS

Les excroissances cornues qui couvrent le corps du Dragon d’Emeraude peuvent être récupérées pour confectionner des pointes de lances. Un artisan armurier pourra, avec un peu de labeur et beaucoup d’habileté, confectionner des lances +2 à +3 aux Points d’Impact.
Sur un individu adulte, on peut récupérer 3D10 « cornes ». Il faut pour cela réussir une épreuve d’Adresse avec bonus de 2 points pour chaque tranche de 5 cornes.
Une cornes intacte se négocie en moyenne 250 pièces d’or.



Dragon d'Ambre

« Dragon Sorcier »

(~ 15,50 m) (N.)
(Écailles rougeâtres éclatantes, plus jaunes sur les ailes, la tête et la queue)

(Nb rencontré : 1 à 2 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec au sol
18 à 20 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 55%.

E.V. : 325~340

Co : 13~14 **In** : 14~16 **Ch** : 15~16 **Ad** : 13~14 **Fo** : 39~41
Sag : 15~16 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 13~14

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 12~14

Pr : 6 (écailles)
P.I. : 6D+5 (gueule)
(4D+6)x2 (griffes)
5D (queue)

SOUFFLE

- **Souffle toxique**, tous les 6 assauts, pour un volume de 8 m de haut, 15 m de long et 12 m de large.
Dégâts : perte de 4D6 Bl par assaut durant 1D4 assauts (jet de sauvegarde contre les poisons, si succès seulement ½ dégâts).
Le sujet, s'il échoue dans son jet de sauvegarde perd en outre 1 pt en Att, 2 en Prd, 3 en Fo et Ad pour 1 tour de jeu !

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Ambre pratiquent la magie au niveau 9 (niveau 11 à « vieux », niveau 13 à « très vieux » et niveau 15 à « ancien »). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour (4x/jour à compter de « très vieux »).

- *Télékinésie (140 kg) (20 ass)*
- *Télesthésie*
- *Plombi Plombon*
- *Brise Bâton*
- *Métal Brûlant*
- *Force*
- *Or des fous*
- *Rayon de Feu*
- *Medousa*
- *Mur de Lave*
- *Résurrection*
- *Vanitar Visibili*
- *Cage d'Airain*
- *Lame enchantée*
- *Cécité (1 heure)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Horreur Terreur*
- *Dissipation de la Magie*
- *Contre Charme*
- *Danse Folle*
- *Lévitation*
- *Foramen Foraminor*
- *Surdité (1 heure)*

NB : cette liste n'est pas restrictive

- **Immunité aux Acides** (magiques ou non)

DESCRIPTIF

Les Dragons d'Ambre sont des Dragons de Pierreries de puissance intermédiaire. Mais ce que leur corps ne leur offre pas en force, leur esprit et leur maîtrise de la magie le leur confère. Ils sont, grâce à ces formules magiques qu'ils maîtrisent, des adversaires particulièrement craints.

Habitat et Structure sociale. Le Dragon d'Ambre aime à s'installer dans des régions tempérées, proches des grandes Cités humaines ou elfiques. Il partage son temps entre leur antre, installée idéalement au cœur d'une falaise à l'accès difficile, et les villes les plus proches où il possède souvent une demeure confortable. C'est sous une forme humanoïde évidemment qu'il se rend dans ces agglomérations et qu'il échange avec tous les magiciens, illusionnistes et autres érudits de rencontre.
Son aire est fréquemment proche du territoire d'un groupe de Dragon des Plaines sur lesquels il maintient une domination ferme. Régulièrement, un Dragon d'Ambre entame de longs voyages pour visiter un autre Dragon de Pierreries et tenter d'échanger avec lui de nouveaux sortilèges.

Alimentation. Le Dragon d'Ambre est un omnivore.
Il développe très souvent un penchant net pour l'alcool. Dans ce cas, il aime à se procurer les vins les plus fins, les bières les plus amers…

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut pondre 1 œuf tous les siècles. Le jeunes sont élevés soit par le mâle, soit par la femelle, jusqu'à leur maturité.
L'espérance de vie d'un Dragon d'Ambre est de 1.800 ans environ.

DIVERS

Les excroissances cornues qui couvrent le corps du Dragon d'Emeraude peuvent être récupérées pour confectionner des pointes de lances. Un artisan armurier pourra, avec un peu de labeur et beaucoup d'habileté, confectionner des lances +2 à +3 aux Points d'Impact.
Sur un individu adulte, on peut récupérer 3D10 « cornes ». Il faut pour cela réussir une épreuve d'Adresse avec bonus de 2 points pour chaque tranche de 5 cornes.
Une cornes intacte se négocie en moyenne 250 pièces d'or.



Dragon de Topaze

(~ 16,00 m) (C.N.)
(écailles jaunes brillantes, presque transparentes par endroit, yeux rougeoyants)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 6 à 7 m/sec au sol
18 à 21 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 300~330

Co : 10~11 **In** : 12~13 **Ch** : 11~12 **Ad** : 16~17 **Fo** : 41~44
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 20~21 **Per** : 15~16

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 15~16
Prd : 10~12

Pr : 7 (écailles)
P.I. : 6D+3 (gueule)
(4D+4)x2 (griffes)
4D+7 (queue)

SOUFFLE

- **Bouillie corrosive**, tous les 5 assauts, à une distance maximum de 20 m (explosion sur 2 m de diamètre).
Dégâts : (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts) 8D8 Bl au 1er assaut, puis 6D8 au 2nd, puis 4D8 au 3ème et 2D8 au 4ème.
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 85% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons de Topaze pratiquent la magie au niveau 8 (niveau 10 à « vieux », et niveau 12 à « ancien »).
Ils utilisent leurs sortilèges 2x/jour.

- *Hypnose*
- *Télesthésie*
- *Lumière/Ténèbres*
- *Vision Réelle*
- *Foramen Foraminor*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*

DESCRIPTIF

Les Dragons de Topaze sont des Dragons de Pierreries de puissance intermédiaire. De tous, ce sont les plus coquets. Ils aiment plus que tout s'admirer dans le reflet d'une marre, dans le tain d'un miroir. Ils adorent entendre chanter leurs louanges, leur grâce et leur délicatesse… Ils sont aussi par mi les plus craintifs de tous les grands dragons, et leur courage est renversant… de faiblesse ! On peut obtenir d'un Dragon de Topaze bon nombre de choses si on parvient à lui démontrer, ou à lui faire croire, qu'il est en danger de mort imminente en cas de refus…

Habitat et Structure sociale. Les Dragons de Topaze vivent dans les zones sèches, arides. Ils aiment à se creuser une antre profonde, pourvue de nombreuses issues dissimulées. Là, ils vivent généralement à 2, mâle et femelle, ou bien mâle et mâle quand parvenu à l'âge adulte ils ne trouvent pas à s'unir (il naît près de 7 mâle pour une femelle)… Car pour les Dragons de Topaze mieux vaut être mal accompagné… que seul !

Alimentation. La variété Topaze des Dragons de Pierreries peut demeurer durant des mois sans manger. Un tel Dragon se nourrit souvent de végétaux (feuilles et hautes herbes sèches) et de quelques mammifères de taille moyenne (à condition que leur chasse ne les éloigne pas trop de leur gîte et qu'elle ne se révèle pas trop dangereuse).

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle pond un œuf tous les 40 ans environ. Le jeune est élevé par ses géniteurs jusqu'à ses 25 ans. L'espérance de vie d'un Dragon de Topaze est de 1.200 ans environ…

DIVERS

On peut, sur le corps d'un individu adulte, récupérer jusqu'à 1D8 cornes. Un artisan armurier pourra en un petit mois de travail façonner une dague ayant un bonus de 2 à 3 points d'impact. La solidité d'une telle dague est grande puisqu'elle ne se brisera que dans 20% des cas sur un résultat indiquant normalement un bris.
Une corne intacte se négocie en moyenne 600 pièces d'or.



Dragon de Perle

(~ 15,50 m) (C.N.)
(écailles blanches brillantes à l'extrême, grande collerette à la base du crâne)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
18 à 20 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 55%.

E.V. : 280~315

Co : 14~15 **In** : 12~13 **Ch** : 13~14 **Ad** : 15~16 **Fo** : 39~41
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 20~21 **Per** : 18~19

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 12~13

Pr : 6 (écailles)
P.I. : 6D+2 (gueule)
(4D+4)x2 (griffes)
4D+6 (queue)

SOUFFLE

- **Cône de Froid**, tous les 5 assauts, à une distance maximum de 30 m (cône de 6 m à la base).
Dégâts : 16D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 65% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons de Perle pratiquent la magie au niveau 8 (niveau 10 à « vieux », niveau 12 à « très vieux » et niveau 13 à « ancien »). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Horreur Terreur*
- *Sol de Glace*
- *Détection de l'Aura*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Hypnose*
- *Flèches de Glace*
- *Lumière/Ténèbres*
- *Mûr de Glace*
- *Jet d'Eau*
- *Invisibilité aux Animaux*

- **Immunité aux Sorts de Froid**. Mais les sortilèges de Feu sont plus efficace à 15%.

DESCRIPTIF

Les Dragons de Perle sont parmi les plus nombreux, mais aussi les moins puissants, de tous les Dragons de Pierreries (c'est aussi vrai pour le Dragon d'Onyx). Ce sont aussi les plus loyaux de tous et sans doute les plus agressifs.
Indépendants, les Dragons de Perle ne fréquentent que rarement d'autres Dragons que ceux de leur propre variété.

Habitat et Structure sociale. Le Dragon de Perle aime à gîter au cœur de grottes, peu profondes, mais situées dans des zones montagneuses peu accessibles. Tout le jour, et une bonne partie de la nuit, ils aiment à se poster sur un piton rocheux pour surveiller leur territoire : on prétend qu'il est fort difficile de passer outre la surveillance d'une zone dont le Dragon s'est ainsi arrogé la propriété.
Sur ce territoire, le Dragon vit en couple, et élève ses petits durant une cinquantaine d'année s !

Alimentation. Les Dragons de Perle sont exclusivement carnivores. Ils détestent la charognent et chassent les mammifères de toute taille qui osent s'aventurer dans son domaine.

Reproduction et Espérance de vie. Une Dragonne de Perle peut pondre 1 œuf tous les siècles. Cet œuf donnera naissance dans 60% des cas à une femelle.
L'espérance de vie d'un Dragon de Perle est d'environ un millier d'années.

DIVERS

Les écailles d'un Dragon de Perle sont particulièrement prisées. On peut, à la mort d'un spécimen adulte, récupérer 4D10 écailles intactes. Pour ce faire il faut réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4 points(vérification pour chaque tranche de 5 écailles). Avec une dizaine d'écailles, on peut, si l'on est un artisan habile, confectionner une cuirasse d'écaille ayant un bonus de +1 à +3. De plus, cette cuirasse confèrera à son porteur une résistance de 40% au Froid (magique ou non).
Une écaille intacte se négocie en moyenne 200 pièces d'or.



Dragon d'Onyx

(~ 19,00 m) (L.N.)
(Ecailles rouges très brillantes,
carmin sur la tête et
le haut du cou)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
19 à 22 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 310~420

Co : 15~16 **In** : 15~16 **Ch** : 14~18 **Ad** : 16~17 **Fo** : 46~49
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 22~23 **Per** : 15~16

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 15~16
Prd : 12~14

Pr : 8 (écailles)
P.I. : 8D+3 (gueule)
(5D+5)x2 (griffes)
6D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Jet d'Acide**, tous les 5 assauts, à une distance maximum de 30 m (cône de 6 m à la base).
Dégâts : 15D10 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Ces blessures s'accompagnent d'une perte d'un point en protection dans 90% des cas (seulement sur le bouclier si la victime en tient un).
N.B. : une protection magique peut éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de la protection considérée)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Onyx pratiquent la magie au niveau 7 (niveau 9 à « vieux », et niveau 11 à « ancien »).
Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Plombi Plombon (8 ass)*
- *Mûr d'Acide (15 ass)*
- *Medousa*
- *Toile d'Araignée (6 m de diam)(15 m)*
- *Or des Fous*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Détection de l'Invisibilité (permanent)*
- *Passerelle de Nuée*

- **Immunité aux effets de l'Acide**.

DESCRIPTIF

Le Dragon d'Onyx est sans nul doute le plus loyal et le plus fidèle de tous les Dragons de Pierreries. Ce sont toujours des membres de cette variété qui composent la garde rapprochée de Koumsadoth, le Dragon de Diamant, et vivent avec lui dans son palais. De fait, c'est plus de la moitié de ces Dragons qui vivent là en société.



Habitat et Structure sociale. Le Dragon d'Onyx, quand il n'est pas au service direct du Dragon de Diamant, aime à fonder son antre au cœur d'une forêt profonde et humide, parfois au sein d'un vaste marais. Là, il vit solitaire, attendant parfois durant des décennies que vienne « l'appel de Koumsadoth » pour accomplir sa garde… C'est presque toujours durant les longues années où il accomplit son devoir auprès du Dragon de Diamant que le Dragon d'Onyx rencontre une compagne et procrée avec elle.

Alimentation. La variété Onyx des Dragons de Pierreries est totalement carnivore. Il leur faut dévorer au moins l'équivalent d'un bœuf par mois pour parvenir à se sustenter…

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle peut pondre de 1 à 2 œufs tous les siècles. Le jeune est élevé en commun par les Dragons d'Onyx dans le palais de Koumsadoth.

DIVERS

Les écailles du Dragon d'Onyx, particulièrement larges au niveau du coup de la bête, sont très précieuses. On peut en extraire jusqu'à 2D10 intactes à la mort d'un spécimen adulte. Il faut pour cela réussir un jet d'Adresse avec malus de 2 points (vérifiable pour chaque groupe de 4 écailles). Avec 2 écailles, un habile artisan pourra fabriquer un bouclier +1 à +2. Ce bouclier confèrera à son porteur une résistance de 70% à l'acide (pour les surfaces du corps protégées par le bouclier).
Une écaille intacte se négocie en moyenne 350 pièces d'or.





Le codex des Dragons

Les Dragons « Divers »

Sont regroupés sous l'appellation de « Dragons divers » tous les dragons qui n'entrent pas dans les familles « chromatique », « métallique » ou « de pierreries ».

C'est donc une diversité de créatures, sans aucune cohérences entre-elles, que nous aborderons dans les pages suivantes.



Dragon des Cavernes

(~ 8,50 m)(N. à tendances mauvaises)
(peau épaisse, de couleur brune et verdâtre)

(Nb rencontré : 1 à 4 individu)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec)



Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 150~210

Co : 12 **In** : 8 **Ch** : 6 **Ad** : 12 **Fo** : 26
Sag : 10 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 12

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 15
Prd : 11

Pr : 10 (peau)
P.I. : 4D+3 (gueule)
2D+5 (griffes)
2D+3 (queue)

DESCRIPTIF
C'est sans aucun doute le plus commun et peut-être le moins dangereux de tous les Dragons.
Long de plus de huit mètres de la pointe du « nez » à l'extrémité de sa queue à taille Adulte, le Dragon des Cavernes est dit « rampant », en ce sens qu'il ne vole pas !
Il ne souffle pas non plus, ni le feu, ni le froid, et sa morsure, bien que puissante n'est pas empoisonnée. Par ailleurs, son intelligence, assez primaire et rarement supérieure à celle d'un Orque moyen, ne lui permet pas l'utilisation de la magie, ni autre chose que des ruses « épaisses » !



Langue. Les Dragons des Cavernes parlent un langage, peu évolué, forme très primitive du Dragon commun.
Parfois des notions du langage humain le plus proche.

Créature cavernicole, comme son nom l'indique, le Dragon des Cavernes ne quitte sa tanière que pour aller chasser, environs une fois par semaine. Il est omnivore, mais son penchant naturel l'entraîne vers la viande plutôt que vers les végétaux.
Dans ses chasses, il n'hésite pas à s'attaquer à l'homme mais sait reconnaître un adversaire redoutable… Il tente alors de négocier en utilisant le peu de vocabulaire Ilvanirien qu'il connaît parfois…

Le trésor d'un Dragon des Cavernes est souvent pauvre (quelques milliers de pièces d'or et d'argent, rarement de 1 à 3 objets magiques…), mais il y tient tout particulièrement.

Reproduction et espérance de vie. Les Dragons des Cavernes ont une espérance de vie de 250 ans environ. Ils arrivent à maturité vers leur douzième année, et une femelle peut pondre 1 œuf tous les 6 ans, à compter de sa quinzième année.

DIVERS
On peut faire assez facilement de très solides boucliers de cuir (protection 2) avec la peau d'un dragon des cavernes… C'est une des raisons qui poussent les Barbares à souvent chasser cette créature

Dragon Céleste



(~ 25 m)(Bon)
(peau très épaisse, de couleur blanchâtre, grisâtre ou légèrement jaunâtre)

(Nb rencontré : 1 à 2 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec au sol
24 à 28 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 80%.

E.V. : 380~450

Co : 14~15 **In** : 17~20 **Ch** : 13~14 **Ad** : 14~15 **Fo** : 36~38
Sag : 12~14 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 12~14

3 à 4 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 16~17
Prd : 12~14

Pr : 8 (écailles)
P.I. : 7D+2 (gueule)
(5D+5)x2 (griffes)
5D+2 (queue)

SOUFFLE

- **Souffle anti-magique**, tous les 10 assauts, pour un volume de 4 m de haut, 14 m de long et 6 m de large.
Dégâts : aucun. Tous les objets magiques présents dans la zone du souffle perdent leurs pouvoirs magiques pour une journée entière, sauf si un jet de sauvegarde contre les sorts est réussi (tirage pour chaque objet).

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons Célestes pratiquent la magie au niveau 14 (niveau 16 à « vieux », niveau 18 à « très vieux » et niveau 19 à « ancien »). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour (4x/jour à compter de « très vieux »).

- *Télékinésie (180 kg) (20 ass)*
- *Télesthésie*
- *Régénération*
- *Brise Bâton*
- *Force*
- *Balsamon (50 pts)*
- *Hétéromorphisme (à volonté)*
- *Medousa*
- *Dissipation de la Magie*
- *Résurrection*
- *Vanitar Visibili*
- *Lame enchantée*
- *Lythomorphose*
- *Horreur Terreur*
- *Moquerie*
- *Restauration*
- *Cage d'Airain*
- *Foramen Foraminor*
- *Bannbaladi*

NB : cette liste n'est pas restrictive

- **Immunité aux souffles de tous les autres dragons**

- ces dragons n'ont pas besoin d'air

DESCRIPTIF

Les Dragons Célestes sont les dragons qui possèdent le cœur le plus pur. Lorsque jadis Los octroya une purification sacrée, sur les pentes du *Mont Golofès*, aux dragons qui avaient reniés *Tiamat*, ils furent les seuls à sortir par le versent Est de la montagne. Ils gagnèrent à cet instant le droit de rejoindre les plans divins, afin d'y servir les Archanges. Ce sont des Dragons de très grande stature. Ils sont légèrement lumineux, comme s'ils portaient un reflet de lune. C'est sur cet astre d'ailleurs qu'ils possèdent leurs aires.

Habitat et Structure sociale. Les Dragons Célestes vivent tous dans des antres qu'ils ont installé sur la Lune il y a bien des siècles. Là, ils vivent en couples et élèvent eux-mêmes leur progéniture.
Au cœur le plus profond de leur repère, les Dragons Célestes possèdent toujours une chapelle consacrée à Los. C'est là qu'ils conservent leurs œufs et leurs trésors les plus précieux, sous la garde permanente d'un Deva du *Tout-Puissant*.

Alimentation. Le Dragon Céleste est un végétarien. Il se nourrit de fruits et de légumes qu'il vient prendre sur Dère (lorsqu'il le fait c'est assez souvent sous la forme d'un commerçant humain qui se rend chez un grossiste).
La quantité de végétaux ingurgités par un Dragon adulte est faible (environ 50 kg/semaine).

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut pondre 1 œuf tous les siècles. Le jeunes est élevé par le couple jusqu'à sa maturité. Il part ensuite pour fonder un nouvel antre.
L'espérance de vie d'un Dragon d'Ambre est de 1.800 ans environ.

DIVERS

Une griffe de Dragon Céleste peut être utilisée pour créer une dague d'enchantement.
Une telle dague permet à l'enchanteur de bénéficier d'un bonus de 40% sur toutes ses épreuves durant un rituel de création magique.



Dragon Crabe

(~ 4,50 m - bipède)(N.)
(peau très épaisse, écailles ocres tirant sur le rouge)

(Nb rencontré : 1 à 3 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)



Résistance à la Magie 60 à 80%.

E.V. : 200~280

Co : 12~16 **In** : 6~9 **Ch** : / **Ad** : 10~14 **Fo** : 32~36
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 12~16

4 à 6 Att./ Assaut.

Att : 14~17
Prd : 12~15

Pr : 12~14 (peau)
P.I. : 4D+8 (gueule)
(3D+6)x4 (pinces)
2D+4 (queue)
+ *poison*

CAPACITES SPECIALES

Acide. Le sang du Dragon Crabe est un acide corrosif. Toute personne qui le blesse avec une arme tranchante (à moins de 2 mètres) doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou perdre 2D6 Bl.

Cracher. Jusqu'à 10 mètres, le Dragon Crabe peut cracher une substance acide et extrêmement corrosive, qui occasionne 4D8 Bl sur 1 à 3 personnes (distantes de 3 mètres entre elles au plus). Dans 80% des cas cette substance détruit la protection (1 pt). Le Dragon Crabe peut ainsi cracher jusqu'à 3 fois par jour à l'âge adulte.

Poison. Par le dard de sa queue, le Dragon Crabe peut innoculer un poison de force D, occasionnant de terribles douleurs. La victime de ce poison perd 8 points de vie par 2 assauts, durant 2D4 assauts. Durant cette période la victime perd également 2 points en Attaque et en Parade. Un jet de sauvegarde contre le poison est autorisé : en cas de succès les effets sont divisés par deux.

DESCRIPTIF

Le Dragon Crabe est une créature de grande taille à l'aspect particulièrement impressionnant. Véritable « machine à tuer », son sang acide lui permet également de cracher et d'inoculer un virulent poison.

Habitat et Structure sociale
Tous les dix ans, les Dragons Crabes s'assemblent en groupes de 2 à 6 individus pour les besoins de leur reproduction. De tels groupes sont alors formés pour près de deux années. En dehors de ces périodes, les Dragons Crabes demeurent farouchement solitaires. Dans tous les cas, ils vivent dans des cavernes, souvent peu profondes, dans laquelle ils amassent un dérisoire trésor composé de quartz et autres cristaux chatoyants…

Alimentation
Exclusivement carnivores, les Dragons Crabes ont besoin d'environ 250 kg de viandes par mois lorsqu'ils sont adultes. Les femelles, lorsqu'elles sont sur le point de pondre, doublent ce besoin.

Reproduction et Espérance de vie
Une fois par décennie, une femelle de cette espèce pond un œuf (exceptionnellement deux). Il s'écoule normalement 4 mois entre l'accouplement qui fécondera l'œuf et la ponte. L'œuf éclos ensuite au bout de 6 nouveaux mois. Durant toute la première année de son existence, le jeune est entouré des siens. Il est ensuite abandonné à son existence solitaire (il mesure alors environ un mètre de haut et pèse près de 70 kg).
L'espérance de vie d'un Dragon Crabe est d'environ 240 ans.

DIVERS

Les pinces d'un Dragon Crabe peuvent être utilisées par un habile armurier pour réaliser un casque qui pourra protéger la tête du porteur contre l'acide.

Dragon des Nuages



(~ 25 m) (N.)
(écailles blanc-gris, collerette blanche, yeux jaunes)

(Nb rencontré : 1 à 3 individus)
(Vitesse : 8 à 10 m/sec au sol
30 à 36 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 340~420

Co : 17~18 **In** : 20~22 **Ch** : 16~18 **Ad** : 14~16 **Fo** : 38~42
Sag : 17~18 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 16~18

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 15~17
Prd : 14~15

Pr : 11~12 (peau)
P.I. : 4D+8 (gueule)
(3D+6)x4 (pinces)
3D+4 (queue)

SOUFFLE

Le Dragon des Nuages peut utiliser chacun des souffles suivant jusqu'à deux fois par jour chacun :

- **Souffle d'Ouragan.** Produit une rafale de vent de 10 assauts complets à 180 km/h (cône de 60 m de long sur 10 à la base)
NB : pour les effets le MdJ pourra s'inspirer largement du sortilège « Rafale de Vent »

- **Souffle de Brume**. Provoque un brouillard de 20m^3 par assaut (le Dragon peut souffler durant 10 assauts). Le brouillard demeure au moins 1 tour de jeu.

- **Souffle de Grêle**. Ce souffle inflige 10D10 Bl/assaut à toute personne située dans la zone du souffle (cône de 40 m de long sur 6 m à la base). Le Dragon peut souffler durant 3 assauts. Un jet de sauvegarde est autorisé à la victime (1/2 dégâts en cas de succès).

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons des Nuages pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 12 (niveau 14 à « vieux », et niveau 17 à « ancien »). Chaque pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

- Télékinésie (120 kg) (1 mn)	*- Télesthésie*	*- Horreur Terreur*
- Médousa	*- Vanitar Visibili*	*- Bannbaladi*
- Sommeil	*- Jet de Couleur*	*- Contre Charme*
- Ténèbres	*- Paralysie Végétale*	*- Mûr de Glace*

- **Odorat extraordinaire**. Grâce ce sens particulièrement affuté, le Dragon des Nuages est capable de détecter immédiatement à plus de 60 mètres une créature invisible ou dissimulée.

- **Forme Nuage.** A volonté, le Dragon peut se transformer en nuage. Sous cette forme il est totalement invulnérable aux attaques physiques. Il est alors incapable d'utiliser ses sortilèges.

- **Immunité aux Sorts de Froids et d'Eau**.

DESCRIPTIF

Les Dragons des Nuages figurent parmi les plus grands dragons de la création. Ils sont de ce fait également parmi les plus puissants. Cette puissance, alliée à une Intelligence exceptionnelle et à un courage fort peu fréquent chez les dragons par ailleurs, font de lui l'un des dragons les plus dangereux qui se puisse rencontrer.

Habitat et Structure sociale. Les Dragons des Nuages vivent d'ordinaire dans les régions de hauts plateaux, là où la terre rencontre les cieux. Ils creusent leur nid dans la roche pour s'y installer, solitaires, profondément. Les Dragons de cette espèce s'accouplent une fois tous les 10 ou 20 ans. Ils demeurent alors en couple durant quelques mois. La femelle demeure seule après la fécondation et gardera ses jeunes avec elles jusqu'à leur cinquième année.

Alimentation. Omnivores, les Dragons des Nuages consomment tout de même une nourriture composée, à plus de 90%, par de la viande. Un adulte de cette espèce a besoin d'au moins 2.500 kg de nourriture par mois.



Reproduction et Espérance de vie. Lorsqu'une femelle est fécondée, elle pond deux mois plus tard de 2 à 4 œufs. Ces œufs donneront naissance trois mois plus tard à autant de jeunes, dont seulement deux survivront, au mieux…
L'espérance de vie de cette espèce est de plusieurs millénaires !

DIVERS

On utilise les écailles de la tête d'un Dragon des Nuages pour la fabrication des robes de vol, mais aussi pour la fabrication des potions de Lévitation

*

* *



Dragon des Ombres



(~14 mètres) (N.M)
(peau noire, mate, écailles d'un gris sombre)

(Nb rencontré : 1 individus, exceptionnellement 2)
(Vitesse : 6 à 9 m/sec au sol
16 à 19 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 250~320

Co : 15~16 **In** : 14~15 **Ch** : 6~7 **Ad** : 13~14 **Fo** : 32~34
Sag : 14~16 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 16~18

3 à 4 Att. / Assaut.

2 Prd. / Assaut.

Att : 15~16
Prd : 11~12

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : 3D+5 (gueule)
(2D+3)x2 (griffes)
2D+5 (queue)

* Le Dragon des ombres ne peut être blessé que par des armes magiques

SOUFFLE

Le Dragon des Ombres peut **souffler un nuage d'ombre** (1 fois par jour) de 20 m de long, de 15 m de large et de 10 m de haut : toute personne prise dans ce nuage perd, durant 15 assauts, la moitié de ses niveaux d'expérience (points de vie, capacités, Att et Prd,…). Un jet de sauvegarde sur les Souffles est autorisé (en cas de succès le sujet ne perd qu'un quart de ses niveaux).
Par ailleurs, toute personne présente dans ce nuage d'ombre est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte (infravision inopérante)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons des Ombres pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 10 (niveau 12 à « vieux », et niveau 13 à « ancien »). Chaque pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

- *Télékinésie (1 mn)*
- *Télesthésie*
- *Téléportage (sans erreur)*
- *Médousa*
- *Bannbaladi*
- *Contre Charme*
- *Plombi Plombon (10 ass)*
- *Connaissance des alignements (à volonté)*

- **Dissimulation dans l'ombre**. Le Dragon des Ombres peut se dissimuler dans l'ombre avec 59% d'efficacité.



DESCRIPTIF

Les Dragons des Ombres sont des créatures draconniques venues d'un autre plan d'existence : le semi-plan des ombres. On en rencontre qu'exceptionnellement sur Dère. Quelques uns sont au service d'Acheronn.

Habitat et Structure sociale. Sur Dère, lorsqu'ils agissent librement, les Dragons des Ombres vivent dans des failles profondes et difficilement accessibles. Ce sont des solitaires particulièrement dangereux et agressifs qui ne s'accouplent qu'une fois par siècle environ.

Alimentation. Cette espèce se nourrit exclusivement de viandes faisandée, voire pourrie (au moins 700 kg de ce type par mois).

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle Dragon des Ombres pond une fois par siècle de 5 à 8 œufs. Dans 90% des cas, le premier jeune qui naît s'attaque à tous les autres œufs dont il se nourrit. Il arrive, dans 10% des cas, que deux jeunes survivent. Ils vivent alors ensemble durant une trentaine d'années et le plus fort conserve ensuite le nid, tandis que l'autre doit se trouver une nouvelle antre.
Un Dragon des Ombres vit en moyenne 800 ans.

DIVERS

Les yeux d'un Dragon des Ombres permettent de confectionner une potion de « vision du cachée », un philtre qui permet de voir l'invisible. Dans 30% des cas cette capacité devient permanente !

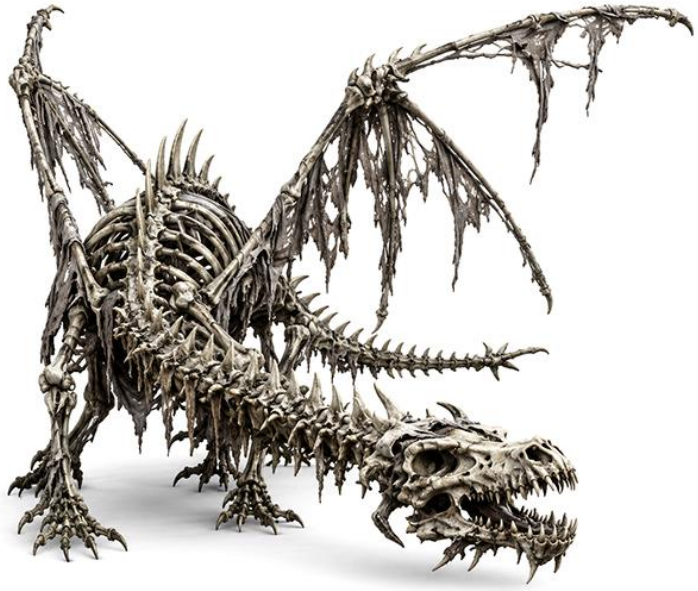
R.E.D.O.N.

Dragon d'Os

ou ***« Draco-liche »***

(taille : selon mensurations précédentes)
(Mauvais)
(corps mort-vivant, plus ou moins décharné)

(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 6 à 9 m/sec)



Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 160~220

Co : 10~16 **In** : 15~20 **Ch** : 6~10 **Ad** : 12~16 **Fo** : 28~32
Sag : 9~18 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 12~18

3 Att.(au choix)/ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 12~13

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : 4 à 5D+8 (gueule)
(2 à 3D+5)x2 (griffes)
3D+6 (queue)

* Le Dragon d'Os ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux)
Les armes tranchantes et/ou pointues n'infligent que ½ dégâts.

SOUFFLE

Le Dragon d'Os peut **souffler un gaz magique** 3 fois par jour : cône d'un volume moyen de 50m3 occasionnant 5D6 Bl par assaut durant 4 assauts (jet de sauvegarde sur les Poison autorisé – en cas de succès : demi dégâts)

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons d'Os pratiquent la magie au niveau 12 à 18 (en fonction de leur histoire propre, de leur âge, …). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour.

- *Télékinésie (90 kg) (1 mn)*
- *Jet de Feu*
- *Contre Charme*
- *Plombi Plombon*
- *Nécroanimation*
- *Medousa*
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Langue*
- *Téléportage (sans erreur) (200 m)*
- *Mur de Glace*
- *Lévitation*
- *Bannbaladi*
- *Boule de Feu (Grosse)*
- *Nécromancie*
- *Marche sur les Ondes*

NB : cette liste est accessible à tous les Dragon d'Os. Ceux qui possédaient des sortilèges avant leur transformation en mort-vivant conservent leurs sortilèges anciens en plus.

- **Immunité aux Sorts de Froids, de Charme et d'Illusion**.

DESCRIPTIF

Les Dragons d'Os sont également nommés Draco-liches. Ce sont des dragons qui ont conclus, parvenus au crépuscule de leur vie, un pacte avec une entité maléfique supérieure. Ils ont ainsi reçu un simulacre d'existence immortelle en contrepartie d'un pacte qui les unis à leur mentor démoniaque (ou diabolique) et les contraints à un certain nombre de services.
Il faut noter qu'une puissante odeur de putréfaction les accompagne partout…

Habitat et Structure sociale. Les Dragons d'Os vivent le plus souvent dans le repère qu'ils occupaient lors de leur vie précédente. Ils sont toujours solitaires, au sens où ils n'ont jamais de compagnons dragons, mais ils s'entourent le plus souvent de serviteurs morts-vivants. Ils possèdent généralement un trésor plus important que leurs équivalents vivants…

Alimentation. Les Dragons de cette espèce ne s'alimentent pas.

Reproduction et Espérance de vie. Bien évidemment les Dragons d'Os ne se reproduisent pas. Leur espérance de vie n'a pas de limite.

DIVERS

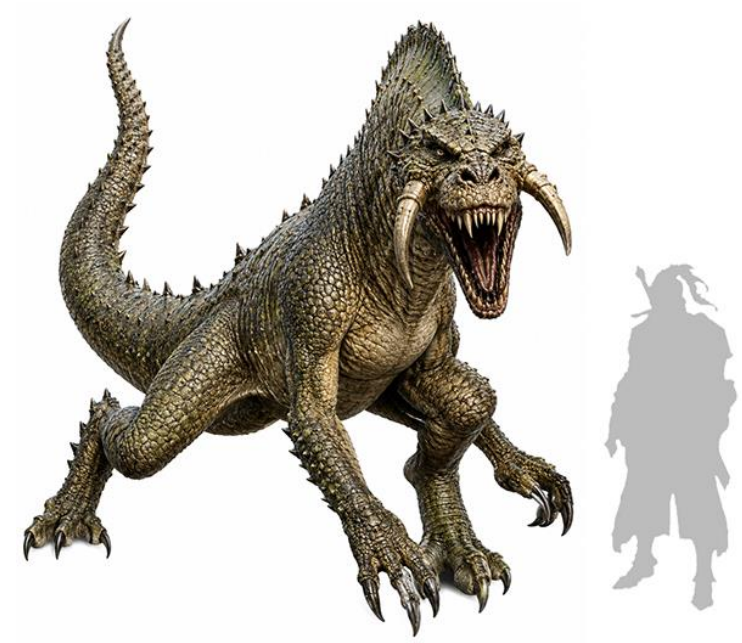
Les os du crâne et les griffes d'un Dragon d'Os sont particulièrement prisés des magiciens pour leurs sortilèges nécromantiques (bonus de 20% à la durée de ces sortilèges s'ils sont lancés avec un bâton ou une amulette confectionnés avec de tels restes).

Dragon des Plaines

ou ***« Dragon coureur »***

(5~6,50 m de long et ~2,80 m de haut)
(N à tendances mauvaises)
(peau couverte de petites écailles jaunes tirant souvent sur le vert pale)

(cri : sifflement proche du bruit de la friture)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(Vitesse : 15 à 21 m/sec)



Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 110~145

Co : 12~14 **In** : 5~7 **Ch** : 2~3 **Ad** : 14~16 **Fo** : 23~24
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 12~13

1 à 4 Att./ Assaut.

Att : 13~14
Prd : 10~11

Pr : 7 (naturelle)
P.I. : 2D+10 (gueule)
(1D+8)x2 (griffes)
1D+7 (queue)

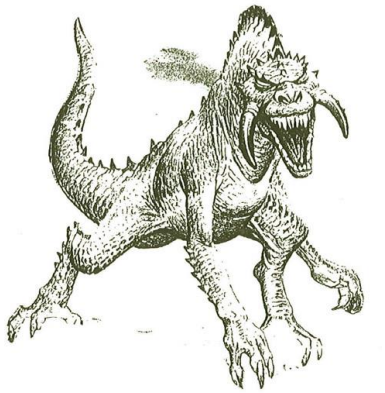
CAPACITES SPECIALES

- **Longue course**. Le Dragon des Plaines est un coureur inépuisable. Il peut courir durant plus de deux heures, à environ la moitié de sa pleine vitesse, sans s'arrêter un moment. Après cette course, il pourra reprendre le même rythme s'il se repose au moins une quinzaine de minutes. Il peut utiliser cette capacité jusqu'à 3 fois dans une seule journée. Dans ces courses, la vitesse des grands mâles atteint jusqu'à 50 km/h (14 m/sec).

DESCRIPTIF

Le Dragon des Plaines est, avec son proche cousin le Dragon des Cavernes, le plus commun des grands dragons. On le rencontre sous toutes les latitudes. Bipède, il est grand (environ 2,80 m pour les mâles adultes) et ses écailles, jaunâtres, tirent souvent sur le vert pâle.

Habitat et Structure sociale. Les Dragons des Plaines sont les rares dragons à ne pas présenter une tendance forte à la vie solitaire. Ils s'organisent en groupes d'une petite dizaine d'individus, généralement composés de deux ou trois femelles, de quelques jeunes et de un ou deux grands mâles. De tels groupes aiment à s'installer dans de vastes prairies plantées de collines rocheuses où ils pourront utiliser au mieux leur aptitude à la course.



Alimentation. Ce sont les mâles qui pourvoient le plus souvent le groupe en viande (environ 200 kg par individu adulte par semaine). Chasseurs rusés, et d'une grande rapidité (les pointes maximales observées atteignent les 21 m/sec, soit 75 km/h), les Dragons des Plaines traquent les grands mammifères, avec une prédilection pour les chevaux et les cervidés, lorsque ceux-ci sont présents sur leur territoire de chasse. Sauf en cas de disette, les Dragons des Plaines hésitent à s'attaquer à un groupe d'humanoïdes armés.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle pond un œuf une fois tous les 3 ou 4 ans, au printemps. Dans les trois mois qui précèdent la ponte, elle doit se nourrir environ trois fois plus abondamment. Un œuf éclos en 4 mois et donne naissance à un jeune dragon qui deviendra mature vers ses 19 ans.
L'espérance de vie d'un Dragon des Plaines est de 110 ans environ.
Certains individus atteignent les 160 ans.

DIVERS

Les cornes du crâne d'un Dragon des Plaines sont très prisées pour deux usages : la confection de poignées pour des armes et la création de philtres aphrodisiaques.

Dragon Tortue



(~ 9m) (N.)
(carapace verte rehaussée de reflets dorés)
(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec au sol
6 à 10 m/sec dans l'eau)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 195~240*

Co : 11~14 **In** : 13~15 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 30~32
Sag : 14~16 **Beau** : / **Con** : 20~22 **Per** : 11~12

3 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 8 (peau) et 18 (carapace)
Prd : 12~13 P.I. : 5D+5 (gueule)
(2D+6)x2 (griffes)

** Régénération de 1 point de vie par minute*

SOUFFLE

Le Dragon Tortue peut **souffler un nuage de vapeur brûlante** tous les 4 assauts : le nuage mesure jusqu'à 18 m de long sur 12 m de large et autant d'épaisseur. Cette vapeur inflige 4D8 de Blessures à toute créature présente en son sein (jet de sauvegarde sur les Souffles autorisé – en cas de succès : demi dégâts).
La vapeur ne persiste qu'un seul assaut.

CAPACITES SPECIALES

Tous les Dragons des Nuages pratiquent la magie à partir de leur âge de « jeune adulte ». Ils utilisent cette magie au niveau 12 (niveau 14 à « vieux », et niveau 17 à « ancien »). Chaque pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

- *Télékinésie (120 kg) (1 mn)*
- *Médousa*
- *Sommeil*
- *Ténèbres*
- *Télesthésie*
- *Vanitar Visibili*
- *Jet de Couleur*
- *Paralysie Végétale*
- *Horreur Terreur*
- *Bannbaladi*
- *Contre Charme*
- *Mûr de Glace*

- **Chavirement**. Si le Dragon Tortue fait surface sous un navire, il y a de fortes chances pour que celui-ci chavire (95% pour un bateau de 2 à 8 m, 50% pour un 9 à 16m, 15% pour un 17 à 25 m)

DESCRIPTIF

Le Dragon Tortue est l'une des créatures aquatiques les plus redoutées qui soient. On les rencontre surtout dans l'archipel d'Ozzo'Kuru, dont les eaux leur semblent particulièrement profitables…

Habitat et Structure sociale. Les Dragons Tortues sont des solitaires qui vivent dans de vastes cavernes dont l'entrée est toujours immergée. Créatures aquatiques, indifféremment d'eau de mer ou d'eau douce, ces antres se situent dans des lagons, des criques, mais aussi sur les rives rocheuses d'un lac ou d'un fleuve.
Il faut noter que les femelles de cette espèce élèvent les jeunes durant une dizaine d'années avant de les chasser du nid.

Alimentation. Les Dragons Tortues sont des créatures omnivores qui se nourrissent, pour 60%, d'algues et d'herbes aquatiques, et, pour 40%, de viandes qu'ils laissent longtemps faisander. Les proies d'un Dragon Tortue sont le plus souvent des poissons, mais ils n'hésitent pas à s'attaquer à des mammifères, quelle qu'en soit la taille.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut pondre jusqu'à une dizaine d'œufs, une fois tous les 3 ou 4 ans. Ces œufs pourront éclore en 3 mois et donner naissance, systématiquement à deux jeunes dragons ! La femelle assurent durant une dizaine d'année la protection et l'alimentation de cette petite vingtaine de rejetons…
L'espérance de vie de cette espèce est de 600 à 700 ans.

DIVERS

Le sang du Dragon Tortue permet de confectionner de puissantes potions de Constitution (+1 point sur la récupération normale) !



Le codex des Dragons

Les Hydres

Les Hydres ne sont pas à proprement parler des Dragons, mais des « dragonidés ».
Leur caractéristique essentielle est qu'elles sont toujours multicéphales, et si la grande majorité de ces créatures présentent trois têtes, il en existe également à quatre, cinq, six et sept têtes !



Hydre Rampante

(12~20 m)(N. à M.)
(écailles gris-vert, ou rouge brun,
ou jaune-vert, sans ailes, sans membres)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec en reptation)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 160~240

Co : 12~13 **In** : 6~11 **Ch** : 5~6 **Ad** : 12~13 **Fo** : 30~32
Sag : 7~12 **Beau** : / **Con** : 16~19 **Per** : 19~20

4 à 5 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 12~14
Prd : 11~12

Pr : 6 à 8 (écailles)
P.I. : 4D+3 (gueules)
3D+7 (queue)

NB : chacune des têtes d'une Hydre Géante est totalement indépendante. Ainsi chacune peut sur un assaut tenter de mordre, souffler le feu ou encore lancer un sortilège.

Couper une tête. Une Hydre qui perd toutes ses têtes meurt sur l'instant, quelque soit le nombre de points de vie qui lui restent au global. Mais l'entreprise est difficile, car une tête tranchée repousse en 10 assauts !
Lorsqu'un combattant tente de trancher une tête de l'Hydre, il doit l'annoncer au Maître de Jeu. Il devra alors réussir ses épreuves d'Attaque avec un malus de 3 points et choisir la tête qu'il attaque. Le décompte des points de vie est effectué alors pour chaque tête.

	Tête A (Pr :5)	**Tête B (Pr :5)**	**Tête C (Pr :5)**	**Tête D (Pr :5)**
Hydre à 160 Pts de vie au moins	**20 pts**	**20 pts**	**20 pts**	**20 pts**
Hydre à 200 Pts de vie au moins	**30 pts**	**30 pts**	**30 pts**	**30 pts**
Hydre à 230 Pts de vie au moins	**35 pts**	**35 pts**	**35 pts**	**35 pts**

NB : si les attaques sont portées au niveau de la tête, chaque tête dispose alors d'une Parade propre.

NBB : l'Hydre Rampante présentée ici est une Hydre à 4 têtes, mais il en existe à 2, 3, 5, 6 et 7.

SOUFFLE

- **Souffle de feu**, tous les 5 assauts. Un jet de sauvegarde est autorisé : ½ dégâts en cas de succès.
  Hydre de 160 Pts de vie au moins : 4D10 Bl à 15 m et 5 m à la base du cône
  Hydre de 200 Pts de vie au moins : 5D10 Bl à 18 m et 6 m à la base du cône
  Hydre de 230 Pts de vie au moins : 6D10 Bl à 22 m et 7 m à la base du cône

DESCRIPTIF

L'Hydre Rampante est une créature de très grande taille. Les individus adultes atteignent généralement les 18, voire 20 mètres. De couleur grise, verdâtre ou brunâtre, elles sont caractérisées par une absence de membre, un corps serpentiforme et plusieurs têtes (de 2 à 7).

Habitat et Structure sociale. L'Hydre Rampante vit sous tous les climats, qu'ils soient chauds et arides, ou bien froids et humides. Elle établit son antre dans un réseau de cavernes rocheuses dont elle aura éventuellement chassé auparavant les occupants (les Hydres Rampantes ne savent pas creuser). Toujours solitaires, les Hydres Rampantes tolèrent toutefois dans leur entourage proche quelques Faux-dragons comme les Faugrons, les Epergrons et autres Dragonides.

Alimentation. Les Hydres de cette variété sont omnivores, mais l'apport carné dans leur alimentation atteint souvent les trois quarts.

Reproduction et Espérance de vie. Environ une fois par décennie, lorsqu'une Hydre Rampante sait qu'elle est à quelques semaines de pondre, elle quitte son gîte et se met en quête d'un mâle. Elle peut ainsi parcourir de longues distances. Une fois le mâle repéré, elle s'approche de lui, environnée de fortes phéromones qui charmeront et endormiront la vigilance du reproducteur.

Puis, dès qu'elle est à portée, elle s'attaque à lui et lui livre un combat à mort. Si elle sort vainqueur de cet affrontement, la femelle pond ses œufs (de trois à cinq) directement dans la dépouille du mâle et s'en retourne dans son antre.
Après une incubation d'une dizaine de semaines, les œufs donneront naissance à autant de jeunes qui se repaîtront alors de la chair faisandée de leur géniteur pour en tirer l'énergie nécessaire aux premiers mois de leur survie…
L'espérance de vie de cette espèce est de 400 à 650 ans.

DIVERS

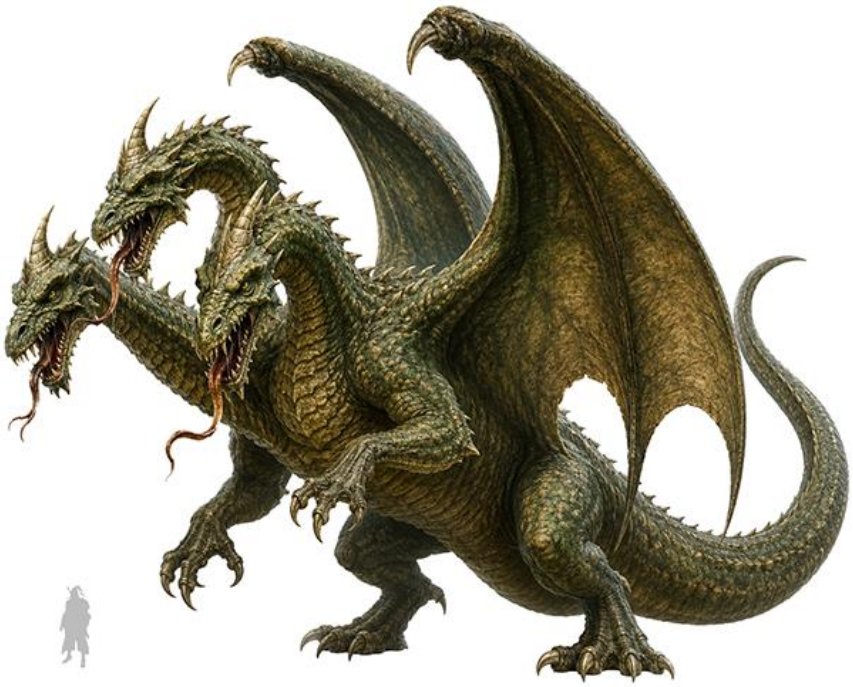
Les dents d'une Hydre Rampante peuvent servir de pointe de flèche. Un habile artisan armurier en obtiendra des flèches +1 au toucher.



Hydre Géante

(25~30 m)(N. à M.)
(écailles vert-brun, yeux rougeoyants, ailes puissantes puissantes et plus sombres, tricéphale)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec au sol
15 à 19 m/sec en vol)



Résistance à la Magie 55%.

E.V. : 380~540

Co : 13~14 **In** : 18~19 **Ch** : 15~16 **Ad** : 15~16 **Fo** : 45~47
Sag : 16~17 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 18~19

3 à 6 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 17~18
Prd : 16~17

Pr : 12 (écailles)
P.I. : 7D+5 (gueules)
(3D+6)x2 (griffes)
4D+8 (queue)

NB : chacune des têtes d'une Hydre Géante est totalement indépendante. Ainsi chacune peut sur un assaut tenter de mordre, souffler le feu ou encore lancer un sortilège.

Couper une tête. Une Hydre Géante qui perd toutes ses têtes meurt sur l'instant, quelque soit le nombre de points de vie qui lui restent au global. Mais l'entreprise est difficile, car une tête tranchée repousse en 7 assauts ! Lorsqu'un combattant tente de trancher une tête de l'Hydre Géante, il doit l'annoncer au Maître de Jeu. Il devra alors réussir ses épreuves d'Attaque avec un malus de 4 points et choisir la tête qu'il attaque. Le décompte des points de vie est effectué alors pour chaque tête.

	Tête Alpha (Pr :7)	**Tête Béta (Pr :7)**	**Tête Gamma (Pr :7)**
Hydre à 380 Pts de vie au moins	**40 pts**	**40 pts**	**40 pts**
Hydre à 430 Pts de vie au moins	**55 pts**	**55 pts**	**55 pts**
Hydre à 480 Pts de vie au moins	**70 pts**	**70 pts**	**70 pts**
Hydre à 530 Pts de vie au moins	**90 pts**	**90 pts**	**90 pts**

NB : si les attaques sont portées au niveau de la tête, chaque tête dispose alors d'une Parade propre.

SOUFFLE

- **Souffle de feu**, tous les 3 assauts. Un jet de sauvegarde est autorisé : ½ dégâts en cas de succès.

Hydre de 380 Pts de vie au moins :	14D10 Bl	à 30 m et 10 m à la base du cône
Hydre de 430 Pts de vie au moins :	16D10 Bl	à 35 m et 10 m à la base du cône
Hydre de 480 Pts de vie au moins :	18D10 Bl	à 40 m et 12 m à la base du cône
Hydre de 530 Pts de vie au moins :	20D10 Bl	à 45 m et 14 m à la base du cône

NB : tout individu pris dans le souffle de feu doit vérifier que les objets qu'il porte résistent (jets de sauvegarde pour les objets)

CAPACITES SPECIALES

Toutes les Hydres Géantes pratiquent la magie à partir de leur âge de « Jeune Adulte » au niveau 10 (niveau 12 à « vieux », niveau 14 à « très vieux » et niveau 17 à « ancien »). Ils utilisent leurs sortilèges 3x/jour (4x/jour à compter de « très vieux »).

- *Télékinésie (20 ass)*
- *Télesthésie*
- *Résurrection*
- *Balsamon*
- *Medousa*
- *Salander Mutander*
- *Restauration*
- *Instinct de la Magie*
- *Bannbaladi*
- *Détection de l'Aura*
- *Régénération*
- *Nécromancie*

R.E.D.O.N.

- *Doigt de Mort*
- *Mot d'Ordre « Muet »*
- *Boule de Feu (moyenne)*
- *Amok*
- *Téléportage (près : à volonté)*
- *Jet de Feu*
- *Cécité (1D4 heures)*
- *Agrandissement (et inverse)*
- *Invisibilité (à volonté)*
- *Téléportage (moyen : 3x/j)*
- *Sphère de Silence*
- *Cage d'Airain*
- *Horreur Terreur*
- *Invisibilité aux Animaux*
- *Téléportage (éloigné : 2x/j)*

DESCRIPTIF

L'Hydre Géante est sans doute l'une des créatures les plus puissantes de Dère. Et fort heureusement, compte tenu de son caractère agressif, dominant et ombrageux, l'une des plus rares aussi ! Puissantes physiquement, elles sont aussi particulièrement dangereuses par la magie qu'elles maîtrisent
Immense, souvent plus de 25 mètres, d'une morphologie qui évoque immanquablement son proche parent le dragon, l'Hydre Géante possède toujours trois têtes. Ces têtes sont intimement liées, complices, complémentaires, évidemment. Mais elles sont aussi résolument autonomes.

Habitat et Structure sociale. L'Hydre Géante vit dans des cavernes vastes, mais toujours assez proches de la surface. Elles aiment à se sentir libre de tout mouvement, et c'est en extérieur qu'elles se sentent le mieux.
Invariablement solitaires, les Hydres Géantes acceptent pourtant sur leur territoire des Faugrons, des Epergrons et des Dragonides, ainsi que parfois quelques Dragons Chromatiques à la condition qu'ils acceptent sa suzeraineté absolue. Sur son territoire, l'Hydre Géante se comporte toujours en monarque tyrannique, exigeant des tribus d'or, de pierreries, de vierges…

Alimentation. L'Hydre Géante est un carnivore, volontiers charognard. Il lui faut dévorer au moins l'équivalent de 4 bœufs par mois pour se nourrir.

Reproduction et Espérance de vie. Même pour leur reproduction, les Hydres Géantes ne se rencontrent pas. Tous les un ou deux siècles, la femelle pond un œuf, parfois deux, dans une caverne humide, et dépose alentour des phéromones subtiles qui indiqueront à un mâle l'emplacement du nid à féconder de sa semence. Le ou les jeunes pourront éclore après environ un an d'incubation et se débrouilleront seuls ensuite.
L'espérance de vie de cette espèce est de plusieurs milliers d'années.

DIVERS

Le corps tout entier de l'Hydre Géante est lié à la magie.
Particulièrement :
- son sang permettra de confectionner des potions astrales (50 cl de sang + 10 gr de sel rouge + 20 cl d'eau pure)
- une langue permettra de créer un philtre de constitution (de +1 à +3 selon l'habileté de l'Alchimiste)
- une corne de son front pourra être utilisée comme catalyseur pour les enchantements (bonus de 15% aux épreuves)



THESSALHYDRE

(12 m de long et 6,60 m de haut)(N)
(un corps immense et 7 têtes de serpent entourant une gueule colossale)

(Nb rencontré : 1)
(Vitesse :



Résistance à la Magie 25%

E.V. : 125~160

Co : 20 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 12~15 **Fo** : 25~30
Sag : 3~6 **Beau** : ? **Con** : 16~19 **Per** : 14~17

8 Att./ Assaut

Att : 12~14 Pr : 6~10 (peau)
Prd : 11~12 P.I. : (1D+5)x7 (serpent + spé)
2D+8 (queue avec pince)
4D8+10 (gueule centrale)

CAPACITES SPECIALES

Attaque localisée aux têtes. Chaque tête de serpent possède 7% des points de vie totaux de la créature (9pts pour 125 et 12 pour 160). On peut les viser pour les détruire et ne se préoccuper de la créature en son ensemble qu'ensuite. Dans ce cas, il faut réussir des attaques avec malus de 4 points.
Il faut 12 jours à la Thessalhydre pour que repousse une tête perdue.
Privée de tête, la Thessalhydre subit des malus d'Attaque et de Parade de 4 points.

Morsure de la Gueule *: Elle occasionne 4D8+10 points d'impact, et 3D10 pts supplémentaires par l'acide (jet de constitution réussit permet de ne subir que 50% des dégâts).*

Poison *: Chacune des 7 têtes de serpent de la Thessalhydre inocule, en mordant, un venin. Un jet de protection contre le poison doit être fait. Succès : perte d'1D6 points de vie durant 2 assauts.*

Echec : perte de 3D6 points de vie durant 2 assauts et 1point de Force et d'Adresse durant 1D8 heures.

Queue : Lorsque la Thessalhydre attrape un adversaire dans sa queue puissante, elle lui inflige des dégâts, mais le garde captif et tente de le conduire à sa gueule, pour l'avaler. Il faut à la Thessalhydre 1 assaut pour conduire un adversaire à sa gueule et un autre pour l'avaler totalement. Pour échapper à l'emprise de la créature la victime doit réussir un jet de force avec un malus égal à la différence de force entre la Thessalhydre et lui-même.

Cracher de l'acide : 1fois par jour, une Thessalhydre peut cracher un globe d'acide sur une zone distante d'au plus 50 mètres, et de 3 mètres de diamètre. L'acide occasionne 5D10 de blessures à chaque créature présente dans la zone du crachat (jet de protection contre les acides réussit protège de 50% des dommages).



DESCRIPTIF

La Thessalhydre est un monstre terrifiant qui vit dans les zones peu lumineuses, comme les marécages, les vastes cavernes, les forêts très épaisses…

La Thessalhydre est sans doute une créature rescapée des temps chaotiques d'avant même la venue des Elfes. Il n'en resterait que quelques unes.
L'espérance de vie de la Thessalhydre est d'au moins 5 siècles. On ne sait rien de sa reproduction.

DIVERS

REDON



Le codex des Dragons

Les Faux-dragons

et Parents proches

Sont regroupés sous l'appellation de « Dragons divers » tous les dragons qui n'entrent pas dans les familles « chromatique », « métallique » ou « de pierreries ».

C'est donc une diversité de créatures, sans aucune cohérences entre-elles, que nous aborderons dans les pages suivantes.



BEHIR



(jusqu'à 13 m de long)
(N.M.)
(écailles bleutées, du bleu marin au bleu foncé et cerclées de gris bleu)

(Nb rencontré : 1 ou exceptionnellement 2)
(Vitesse : 9 à 11 m/sec)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 140~175

Co : 16~17 **In** : 5~8 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 31~33
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : 17~20 **Per** : 15~17

2 à 7 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 8~11 (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : 4D+8 (gueule)
3D+5 (queue)
(2D+4)x6 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Souffle. Tous les 4 assauts au maximum, le Béhir peut souffler un **éclair électrique** de 7 m de long, occasionnant 3D8+15 Bl (un jet de sauvegarde est autorisé : en cas de succès ½ dégâts).

Immunité à l'électricité (magique ou naturelle) **Immunité au poison** (magique, artisanal ou naturel)

DESCRIPTIF

Le Béhir est une créature reptilienne qui s'apparente, malgré les apparences, bien plus au serpent qu'au dragon.
Très grand, le Béhir peut se déplacer très rapidement (10 m/sec en moyenne) grâce à ses douze pattes. Il peut également grimper avec une aisance déconcertante. Il peut également se déplacer par reptation en repliant ses pattes sous son ventre.
La gueule du Béhir ressemble assez à celle d'un crocodile. Ses écailles sont d'un bleu marine ou d'un bleu très foncé, toujours cerclées de gris brun. Elles sont d'une grande résistance. Le bentre du Béhir est plus clair.

Habitat et Structure sociale
Le Béhir vit dans des grottes profondes, mais dont les accès vers l'extérieur sont toujours très dégagés. C'est essentiellement une créature solitaire dont le territoire propre est d'environ 300 km². Il n'entretient jamais de relation avec les dragons qu'il considère toujours comme un ennemi.

Alimentation
Le Béhir est omnivore, mais la viande compose 95% de son alimentation en temps normal.
Un adulte consomme près de 250 kg de viande par semaine.

Reproduction et Espérance de vie
Le Béhir ne s'accouple qu'une fois tous les 2 ans. La femelle pond de 1 à 4 œufs et les garde jusqu'à éclosion. Puis le couple se sépare et abandonne les petits (alors grands de 60 cm environ). La croissance des jeunes sera ensuite de 50 cm de long par an, jusqu'à un maximum de 13 mètres. Au bout de la deuxième année de vie, les jeunes se séparent ou s'entre-dévorent.
Un individu devient mature vers sa 25ème année.
L'espérance de vie d'un Béhir est de 400 années environ.

Combat. Lors d'un corps à corps le Béhir frappe toujours d'abord avec sa gueule puis avec sa longue et puissante queue. Au second assaut, et si la queue a « touché », il enserre son adversaire (épreuve d'Adresse à +2 et de Force à +6 pour échapper aux anneaux du béhir) pour le frapper avec 6 de ses pattes et sa gueule.

Sur un 1 en Attaque de la gueule, le Béhir peut avaler d'un coup sa proie, si celle-ci est de stature humaine (moins de 2 mètres).Ainsi avalé un individu peut tenter de « sortir » du Béhir en frappant de l'intérieur (Attaques divisées par 2). Pour chaque assaut passé à l'intérieur du Béhir, le sujet soustrait 1 point de ses dégâts (cumulatif).
Le sujet perd également 2D6 points de vie à chaque assaut !

DIVERS

Entre les mains d'un bon artisan, les écailles de Béhir peuvent permettre de fabriquer d'excellentes armures, cuirasses d'écailles ou boucliers (bonus de protection de 1 à 3). Dans 30% des cas ces protections protège de 10 à 25% contre l'électricité.

Dragonain



(~1,50 m d'envergure)(N.)
(pattes postérieures atrophiées, peau rouge, brune, ou noire…)

(Nb rencontré : 1~40 individus)
(Vitesse : 15 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 20~35

Co : 12 **In** : 5 **Ch** : / **Ad** : 13 **Fo** : 13
Sag : 6 **Beau** : / **Con** : 13 **Per** : 16

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 4 (peau)
Prd : 7 P.I. : 2D (gueule)
ou 1D+3 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

- **Crachat de Feu**, tous les cinq assauts, à une distance maximum de 5 m, le Dragonain peut cracher une petite boule de feu (explosion d'un diamètre de 80 cm).
Dégâts : 2D6 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)

- **Immunité** totale au feu.
- **Ultravision** à 500 m

DESCRIPTIF

Le Dragonain est une variété de petits dragons dont l'envergure ne dépasse pas un mètre cinquante.

Comme les Epergrons et les Faugrons, ses lointains cousins, on rencontre assez souvent le Dragonain dans l'entourage immédiat d'un Grand Dragon. Dans ce cas, un échange de bon procédé guide leurs relations : le grand dragon accorde une protection de fait et permet que les Dragonains se repaissent des restes de ses festins, et de leur côté les Dragonains, souvent de 20 à 30 individus, assument un rôle de surveillance du territoire, patrouillant régulièrement et effectuant des rapports (simple du fait de leur faible intelligence) à leur « seigneur draconique ».

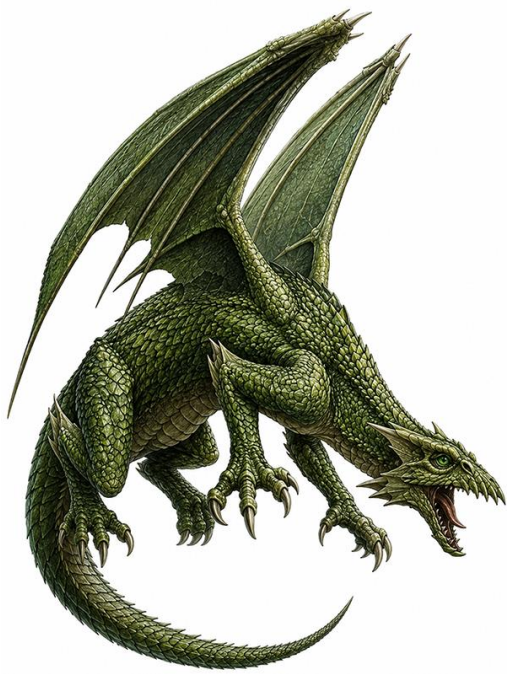
En dehors de l'association avec un Grand Dragon, les Dragonains vivent en groupes de 20 à 100 individus. Ces groupes sont « libres » et leur cohésion n'est assurée que par l'intérêt défensif et alimentaire. Défensif, car les Dragonains adoptent généralement le système de combat « de la horde déferlante ». Alimentaire, car en groupe d'une quinzaine d'adultes, les Dragonains sont capables de s'attaquer à tout type de proie (l'homme demeure cependant un gibier dont les Dragonains se méfient spontanément).
Les Dragonains, plus volontiers cavernicoles, forment une espèce plutôt nocturne en extérieur. De fait, leur sens de la vision n'est vraiment performant qu'à la faveur d'un éclairage léger (le grand soleil leur occasionne un malus de Perception de 6 points, et handicape leur attaque de 4 points).

Les Dragonains sont ovipares. Ils parviennent à maturité lors de leur deuxième anniversaire. Leur espérance de vie est d'environ 15 ans.
Une femelle peut pondre jusqu'à cinq œufs tous les ans, en une seule ponte, à partir de ses deux ans, et jusqu'à sa onzième année.

DIVERS

La langue du Dragonain, additionnée d'une décoction d'un demi-litre d'eau claire et de 50 sel rouge, permet de confectionner une potion astrale très puissante (5D20 points astraux). L'élaboration de cette potion nécessite tout de même la réussite d'une épreuve d'Intelligence, de Sagesse et d'Adresse.
N.B. : il est nécessaire de confectionner la potion dans les deux heures qui suivent la mort du Dragonain pour conserver toute la force de la potion. Par ailleurs une telle potion doit ensuite être bue dans les 24 heures.

Dragonïde



(~ 5 m de long)(L.M.)
(écailles brun-vertes)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec au sol
12 à 14 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 70~80

Co : 11~13 **In** : 7~8 **Ch** : 3~4 **Ad** : 13~16 **Fo** : 22~23
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 11~13

3 Att./ Assaut.

Att : 14
Prd : 10

Pr : 4 (écailles)
P.I. : 2D+8 (gueule)
(1D+7) x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Détection de l'invisibilité (naturelle).
Infravision (100 m).
Cri : engendre un malaise lié à la peu subconsciente du sujet touché. Jet de courage ou malus de 3 points en Attaque et 1 point en Parade.

DESCRIPTIF

D'une taille à peine supérieure à 2,50 mètres sans la queue, le Dragonïde dépasse allègrement les 5 mètres avec celle-ci. Il ressemble beaucoup, proportions plus modestes mises à part, à son cousin le Dragon dont son nom est dérivé.

Les Dragonïdes sont des créatures très violentes, **jalouses de leur territoire** dont elles n'hésitent pas à chasser les intrus, sauf si ceux-ci leur paraissent par trop dangereux.
Ils volent remarquablement bien.

Habitat et structure sociale. Les Dragonïdes vivent le plus souvent en clan d'une dizaine d'individus, jusqu'à une trentaine pour les plus importants.
Mâles et femelles se partagent l'autorité.
Contrairement aux grands dragons, le Dragonïde n'hésite pas à entreprendre une vie nomade, si le besoin s'en fait sentir. Il aime alors à se déplacer dans tout type de végétation. Il peut rapidement s'acclimater à des régions très différentes, jusqu'à ce qu'il ait découvert un endroit propice à son établissement.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Dragonïde peut pondre jusqu'à 4 œufs par an. Eclos, ils donneront des individus matures en moins d'une dizaine d'années.
L'espérance de vie d'un Dragonïde est de 80 ans.

DIVERS

Dragonne

ou Dragon-Lion



(~1,50 m au garot)(N.)
(écailles rousses, « crinière » fauve,
ailes larges, yeux oranges)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 6 à 7 m/sec au sol
12 à 13 m/sec en vol)
Vol (mal, 1 à 3 tours)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 60~100

Co : 16 **In** : 7 **Ch** : / **Ad** : 13 **Fo** : 17
Sag : 10 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : 14

1 ou 3 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 4 (peau)
Prd : 11 P.I. : 3D+6 (gueule)
(1D+7)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Rugissement. Lors d'un affrontement, outre ses griffes et sa gueule relativement puissante, la Dragonne utilise son Rugissement. Toute personne entendant le Rugissement d'une Dragonne (dans une portée maximale de 35 mètres), doit réussir un Jet de Protection sous la Paralysie, ou se trouver affaibli pour 2 à 12 assauts, perdant 50% de sa Force !
De plus, toute personne à moins de 10 mètres est automatiquement assourdie pour 1D4 minutes, et perd en plus 1 pt en Att et en Prd.

DESCRIPTIF

La Dragonne est issue d'un étrange croisement entre un Dragon d'Airain et un Lion géant, probablement orchestré par un Dieu étrange ou un magicien fou… Elle est heureusement rarissime et solitaire.
Elle possède un corps écailleux, assez semblable pour sa morphologie générale à celui de ses parents léonins, et une tête à mi-chemin entre le dragon et le lion. Ses ailes, assez petites, ne peuvent la supporter plus d'une quinzaine de minutes.

Langues. Relativement intelligents, les Dragons-Lions parlent la langue des Dragons d'Airain, et celle des Sphinx.

Structure sociale et habitat. Solitaire, la Dragonne vit dans les régions isolées. Son territoire couvre fréquemment une dizaine de kilomètres carrés, mais la plus proche Dragonne voisine ne se trouve jamais à moins de 50 kilomètres.

Alimentation. Carnivore, la Dragonne se nourrit de gros mammifères, porcs sauvages, cerf, élans…



Reproduction et espérance de vie. On ne sait pas grand choses de ses mœurs sexuelles, de sa période de reproduction, mais il a été établi de manière absolument certaine qu'il n'existe pas deux sexes, mais un bien un seul chez ces créatures.
C'est le Sage et Alchimiste *Lambertin de Traferrus* qui a le premier émis l'hypothèse que cette race « pourrait très bien ne posséder qu'un seul sexe, et être hermaphrodite/solitaire, c'est à dire qu'un individu isolé pourrait parfaitement contrôler sa reproduction et donner naissance à une progéniture seul ! »
Cette théorie, d'abord qualifiée de « fumeuse » par l'ensemble des sages Ilvaniriens, fut cependant prouvées par les expériences du Mage Dack Zergueï.
L'espérance de vie d'un Dragon-Lion est de 150 à 200 ans.

DIVERS

Epergron

ou Dragon-Epervier



(~ 4,20 m d'envergure, corps de 6 m de long)
(N, ou comme le dragon qu'il sert)
(peau écailleuse verdâtre)

(Nb rencontré : 3~30 individus)
(Vitesse : 16 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 40~65

Co : 13 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 14 **Fo** : 15
Sag : 8 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 18

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 3 (peau)
Prd : 7 P.I. : 3D+3 (gueule)
(+ poison)

CAPACITES SPECIALES

Morsure venimeuse : la morsure de l'Epergron peut s »'avérer plus dangereuse q'il n'y paraîtrait d'un prime bord. Le Dragon-Epervier sécrète en effet une subtstance toxique à chaque morsure. Les blessures supplémentaires occasionnées par ce venin, dépendent d'un jet de sauvegarde de la victime contre les poisons :
- en cas de succès : 1D4 bl par assaut pour 3 assauts.
- en cas d'échec : 1D6 bl par assaut pour 2D6 assauts

Protections spéciales : la peau de l'Epergron lui confère une protection de 30% contre le froid, et de 25% contre le feu, magiques ou non.

DESCRIPTIF

Les Epergrons adoptent deux formes d'organisation sociale très différentes :

- En bande de 10 à 25 individus, vivant dans les grandes forêts. Ces groupes nidifient les branches des plus grands feuillus. Il vivent de la chasse, essentiellement aux petits rongeurs et gibiers de petites tailles…

- Au service d'un Grand Dragon. Ils sont alors généralement plus nombreux (20 à 40 individus ne sont pas rares), et assurent la protection du territoire du Dragon qu'ils considèrent comme leur « roi », ou comme une quasi-divinité.
N.B. : c'est la seule occasion de rencontrer des Epergrons et des Faugrons en cohabitation pacifique.



Les Epergrons vouent une grande inimitié aux Faugrons avec lesquels ils entrent souvent en concurrence alimentaire.

Reproduction et espérance de vie. Créatures ovipares, les Epergrons arrivent à maturité vers leur quatrième année.
Une femelle pond jusqu'à deux œufs par an, à partir de leur quatrième année et jusqu'à leur mort.
Leur espérance de vie est de 35 années environs.

DIVERS

Un artisan habile pourrait confectionner une cotte de cuir avec la peau, résistante mais souple, d'un Epergron. Une telle cotte confère une protection de 5 à 15% contre le Froid et de 5 à 10% contre le Feu, magiques ou non.

Faugron

ou ***Dragon-Faucon***

(~5,00 m d'envergure)(N, ou comme le dragon qu'il sert)
(pattes postérieures atrophiées, brun, ou noir, ou rouge…)
(Nb rencontré : 2~20 individus)
(Vitesse : 15 m/sec)



Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 60~105

Co : 11 **In** : 7 **Ch** : 5 **Ad** : 14 **Fo** : 16
Sag : 8 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 20

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 4 ()
Prd : 9 P.I. : 4D+3 (bec)
2D+4 (queue)

CAPACITES SPECIALES

- **Crachat d'Acide**, tous les six assauts, à une distance maximum de 6 m (0,5 m de large à la base du cône).
Dégâts : 5D8 Bl (jet de sauvegarde contre les souffles, si succès seulement ½ dégâts)
Si le jet de sauvegarde est raté, la cible doit effectuer un jet de protection contre l'acide pour ses protections et ses armes exposées. Un échec indique la perte de l'objet considéré.
N.B. : une protection magique ou une arme magique peuvent éviter d'être ainsi endommagée dans 12% des cas (jet augmenté de 12% pour chacun des bonus magiques de l'objet considéré)

- **Immunité** totale à l'acide, 50% de protection contre le froid et 30% contre le feu.

DESCRIPTIF

On rencontre très rarement des Faugrons seuls.
En règle générale, ces Dragon-faucons se lient à un grand dragon, qui devient leur « roi ». Ils le respectent alors et assurent la protection de son territoire contre qui voudraient s'y installer.



Ils travaillent aussi à éloigner les chasseurs de trésor, repèrent les proies qui serviront de repas au dragon…

Un dragon adulte, quand il dispose d'une cour de Faugron, en domine un peu plus d'une dizaine (mâles et femelles), mais il a parfois été rapporté que dans des régions particulièrement reculées, des dragons anciens régnaient sur une population de Faugrons qui atteignait la cinquantaine d'individus…

Dépourvus d'un dragon suzerain, les Faugrons se rassemblent en colonies d'une vingtaine d'individus, sous l'autorité du plus fort.

Ovipares, les Faugrons arrivent à maturité vers la cinquième année de leur existence. C'est à ce moment que leur couleur passe d'un blanc-gris uniforme à des colorations plus diverses, variant du brun au noir en passant par le roux et le rouge carmin.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle peut pondre au plus un œuf tous les deux ans, à partir de ses cinq ans, et jusqu'à sa mort.
L'espérance de vie d'un Faugron est d'environ 50 ans.

DIVERS

Gaund-Draconique

« Dragon Triclope »



(~ 4,00 m de haut ainsi dressé,
et plus de 10 m de long)(N.)
(peau écailleuse, jaune et ocre, trois yeux blancs)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec au sol)

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 220~300

Co : 14~18 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 24~28
Sag : 6~9 **Beau** : / **Con** : 14~17 **Per** : 22~24

3 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 4~8 (écailles)
Prd : 8~11 P.I. : (3D+8)x2 (grifffes)
5D+10 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

- **Emanation toxique**. Le Gaund est souvent au contact de minerais plus ou moins radioactif. Il en mange parfois. Pour cela, il émet une radiation qui peut s'avérer mortelle pour un individu normal. Après 5 assauts de proximité (- de 10 mètres), le sujet perd 1D6 points de vie par assaut. Après 15 assauts, c'est 3D6 points de vie par assaut. Si l'exposition à l'influence toxique du Gaund se poursuit au delà de la minute, ce sera une perte de 10D6 par assaut.
N.B. : le Gaund imprègne naturellement sa tanière de sa toxicité. Séjourner au-delà d'une heure dans un tel endroit occasionne la perte de 1D6 points de vie par 5 assauts.
- **Œil de chaleur**. Par le regard de son œil central, le Gaund peut porter au rouge tout type de métal. Il lui faut environ 1 assaut pour mener à bien cette opération. Sur une protection (cotte de maille, armure…) le porteur perd 1D6 Bl par assaut, par la chaleur. Sur une arme, le porteur doit réussir une épreuve de Constitution pour maintenir son arme, et perdre 1D4 Bl par assaut de maintient.
- **Capturer un adversaire**. Pour ce faire, le Gaund-Draconique utilise sa longue triple queue. Il doit réussir une attaque avec malus de 4, qu'il peut effectuer en même temps qu'une attaque des griffes, mais pas de la gueule (concentration nécessaire). Un adversaire ainsi enserré ne peut plus que subir des attaques du Gaund, le plus souvent uniquement des attaques de la gueule, en essayant de se libérer (épreuve de Force divisée par 3, puis d'Adresse).

DESCRIPTIF

Le Gaund Draconique est une créature de très grande taille, de la famille des dragons. Bien que très lointain parent des fameux Dragons Rouge ou Dragon de cuivre, le Gaund n'en garde pas moins un goût immodéré pour les métaux précieux. Cependant, il se contente en la matière de minerai brut qu'il entasse avec passion dans les recoins les plus sombres de son antre.
Grand amateur de minerais radioactifs tels que le Radium ou l'Uranium, le Gaund Draconique choisit souvent son repaire à proximité immédiate de tels gisements. Il en tire naturellement semble-t-il une sorte d'énergie que son organisme transforme en chaleur interne. Il mange parfois de ces minerais.
Cette proximité, et cette habitude alimentaire, le conduisent à être porteur d'une forte radioactivité, décrite ci-dessus comme « émanation toxique ».



Tout ce qui compte pour un Gaund, c'est l'importance du territoire, la proximité d'un territoire avec une femelle, et la richesse en minerai. Pour s'assurer une vie confortable, ces créatures à l'intelligence faible aiment à s'entourer de *Sligs Radioactifs* (Cf. Guide des Monstres REDON), des créatures vaguement humanoïdes à la fidélité éprouvée.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle peut avoir jusqu'à 2 œufs par décennies. Un individu devient adulte vers sa 16ème année.
L'espérance de vie d'un Gaund est de 250 ans.

DIVERS

Kodragon



(15 à 25 cm)(L.N.)
(Gris clair ou brun pâle, peut devenir lumineux)

(Nb rencontré : 1~20 individus)
(Vitesse : 1 à 2 m/sec au sol
9 à 11 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 8~15

Co : 6~8 **In** : 8~9 **Ch** : 14~16 **Ad** : 8~10 **Fo** : 3
Sag : 8~10 **Beau** : ? **Con** : 5~6 **Per** : 14~16

1 Att./ Assaut.

Att : 7 Pr : 1* (peau)
Prd : 8~10 P.I. : 1D3 (morsure)

** Le Kodragon ne peut être touché que par des armes magiques. Tout impact provenant d'une arme non magique, mais égal à la totalité de ses points de vie, ou plus, étourdira le Kodragon pour 2D10 assauts.*

CAPACITES SPECIALES

- **Luminosité**. A volonté, le Kodragon peut devenir lumineux, produisant une lumière équivalent à celle d'une torche sur le déclin (6m).
- **Ronronnement**. Lorsqu'il est heureux, le Kodragon émet un ronronnement voisin de celui du chat. Ce son léger et continu, a un effet relaxant important sur la plupart des organismes intelligents (bonus de deux points en Sagesse pour l'apprentissage des sorts, récupération de 10 % des points de vie par 8 heures de repos, et de 5 % des points astraux)
- **Communication Télépathique**. A une distance maximum de 50 mètres, le Kodragon peut communiquer avec un autre Kodragon, ou avec son « maître », s'il apprécie celui-ci.

DESCRIPTIF

Le Kodragon est l'un des plus petit représentant de la vaste race des Draconiens.
Il mesure entre 15 et 25 centimètres. Il vole grâce à deux ailes, semblables à des membranes de chauves-souris. Sa **rapidité de déplacement** par ce moyen est de 12 à 15 m par seconde. Ses yeux sont deux énormes pupilles noires, capables de percer la pénombre la plus épaisse (**nyctalopie** à 300 mètres).
Son corps, contrairement à celui de la grande majorité de ses grands cousin est couvert d'un doux pelage gris clair ou brun pâle, et il possède deux oreilles pointues.



On ne sait rien de l'origine exact des Kodragons. De nombreux magiciens zoologues pensent qu'ils seraient issus de mutations opérées par des Dragons grands maîtres des arcanes, et le fruit d'un croisement magique entre des épergrons, et des lémuriens. Les grands dragons auraient ainsi voulus créer une « race pratique », aux pouvoirs utiles, afin de les servir.
Le fait est , que les Kodragons se rencontrent le plus souvent dans l'entourage immédiat des Dragons, avec lesquels ils semblent vivre en bonne entente, et parfois même en parfaite symbiose.
Il semblerait par ailleurs, que les Kodragons soient les nourrices parfaites des jeunes dragons non encore tout à fait autonomes. On en rencontrerait ainsi en grand nombre aux côtés des plus faibles dragons, jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment expérimentés pour pouvoir subvenir à leurs besoins eux-mêmes. Cette théorie semble étayée par le fait que la plupart des dragonnes ayant regagnées la vie solitaire après avoir eut un jeune, soient dépourvues de l'entourage de Kodragons. La plus part revenant d'ailleurs après que le jeune soit définitivement sevré (seuls restent avec le jeune dragon, les Kodragons les plus jeunes).
Un clan de Kodragon ne compte jamais plus de 40 individus.

Reproduction et Espérance de vie. Les kodragonnes peuvent pondre de 2 à 4 œufs par an (généralement en deux fois). Un Kodragon devient adulte en 2 ans.
L'espérance de vie d'un Kodragon est de 25 années environ.

DIVERS

Pseudo-Dragon



(~ 45 cm et 70 cm de queue)
(N. à tendances bonnes ou mauvaises)
(peau couverte de fines écailles brun-rouge)

(Nb rencontré : 1 individu)
(Vitesse : 3 à 5 m/sec au sol
10 à 12 m/sec en vol)

Résistance à la Magie 35 %

E.V. : 25~30

Co : 12 **In** : 12 **Ch** : 3 **Ad** : 13~14 **Fo** : 8
Sag : 10 **Beau** : / **Con** : 9 **Per** : 17

1 Att./ Assaut.
(gueule ou barbillon)

Att : 12 / 14
Prd : 12

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : 1D+1 (gueule)
ou 1D+4 + Poison (queue)

N.B. : La première valeur d'attaque désigne la gueule, la seconde la queue.

CAPACITES SPECIALES

- **Poison** : Lors d'une attaque avec la queue, si le Pseudo-Dragon blesse son adversaire, celui-ci doit réussir un jet de protection contre les poisons, ou sombrer dans un état cataleptique de 1D6 jours. Au terme de cette catalepsie qui donnera au sujet toutes les apparences de la mort, il devra réussir une épreuve de Constitution avec malus de 2. En cas de succès, il s'éveillera sans séquelles, mais en cas d'échec il passera effectivement de vie à trépas, et sans reprendre connaissance
- **Télépathie** : Le pseudo-dragon communique par « télépathie limitée ». S'il « adopte » un humain comme compagnon, il peut lui transmettre ce qu'il voit et ce qu'il entend jusqu'à une distance de 200 mètres.
- **Camouflage** : Comme celui du caméléon. Il peut se confondre facilement avec le décor (en forêt 80%, en zone urbaine 50%)
- **Infravision** à 20 mètres et **Détection de l'invisibilité**.
- **Partage** de sa résistance à la magie : tant qu'il est en contact physique avec son compagnon, celui-ci bénéficie de sa résistance à la magie, si celle-ci est supérieure à la sienne propre.

DESCRIPTIF

Le pseudo-dragon est un petit lézard volant qui fréquente les forêts denses de secteurs inhabitées. Sa gîte se situe dans le creux de grands arbres ou dans de larges cavernes. Il ressemble à une miniature de dragon rouge, mais là ou le dragon présente un aspect rouge foncé, le Pseudo-Dragon lui possède une pigmentation brunâtre.

Omnivore, le Pseudo-Dragon préfère de loin la chair (rongeurs et petits oiseaux).
Il vit en solitaire et ne recherche la compagnie des siens qu'une fois l'an (début du printemps) durant la « période nuptiale ». Les couples se séparent immédiatement après l'acte reproductif. Les femelles vont alors pondre des couvées de 4 à 6 œufs qui écloront vers le milieu de l'été.



Pour les mêmes raisons, un pseudo-dragon ne prend que très rarement un compagnon. Pourtant il peut, lorsque la solitude lui pèse trop, s'intéresser à un humanoïde intelligent. Il commence alors par lire les pensées et évaluer les actions du compagnon potentiel avant de se présenter à lui. S'il trouve le « candidat » satisfaisant, il se manifeste et si celui-ci promet de prendre soin de lui, il reste.
Son caractère est assez semblable à celui d'un chat. Il sert volontiers s'il est convenablement nourri, traité avec égard et si un endroit douillet lui est proposé régulièrement pour son repos. Malgré cela, il lui arrive relativement souvent d'être arrogant, exigeant et de rechigner à accorder son assistance à son compagnon. Le seul remède est alors pour son compagnon de lui faire sentir qu'il est l'être le plus important et que rien ne prime son amitié.
Il aime être perché sur la tête ou sur le dos et les épaules de quelqu'un.

Télépathie mise à part, il s'exprime par les moyens suivants : un **ronronnement** exprime le plaisir et la satisfaction, un **sifflement** indique une surprise désagréable, un **gazouillis** évoque le désir et l'intérêt et un **grognement** indique immanquablement la colère.

Le pseudo-dragon peut vivre de 10 à 15 ans. Comme leurs lointains cousins les dragons, ils sont attirés par les objets brillants.

DIVERS

Un œuf de pseudo-dragon peut se négocier jusqu'à 15.000 pOr !

VERKODE



(12 m de long, et ~2,60 m de haut)(N.)
(écailles vertes ou bleus ou brunes)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 140~180

Co : 16~18 **In** : 6~7 **Ch** : / **Ad** : 16~18 **Fo** : 24~28
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 12~16

3 à 4 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 6~8 (écailles)
Prd : 12~14 P.I. : 3D+8 (gueule)
(1D+8)x2 (griffes)
6D+10 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Queue assommoir. Lorsque les points d'impact de la queue atteignent au moins 35, la victime doit réussir un jet de Constitution, avec un malus issu de la différence entre la Force du Verkode et la Constitution de la victime. En cas d'échec, le sujet perd complètement connaissance pour 1D6 assauts. En cas de succès, à demi groggy seulement, il perd 1 point en Attaque et 1 point en Parade pour 5 assauts.

Rayonnement anti-magique. Particulièrement résistant à la magie, le Verkode ne subit pas les points de dégâts issus des bonus magiques des armes. De plus, tout cabaliste situé à moins de 5 mètres de lui perd lentement des points astraux, au rythme de 2D6 par assauts.

DESCRIPTIF

Tout comme le Béhir, le verkode est un cousin lointain de la famille des Dragons.
Grand, puissant, il est surtout dangereux de par les terribles coup de sa longue queue écailleuse, capables d'étendre inconscient le plus robuste des adversaires (poids maxi de 300 Kg).
Mais la particularité la plus remarquable du Verkode, c'est son extraordinaire résistance à la magie, qui lui permet, non seulement d'affecter à distance les ressources astrales d'un magicien, mais aussi d'être complètement protégé aux bonus magiques de tous les types d'armes.
Par ailleurs, tout objet magique qui séjourne trop longtemps à proximité d'un Verkode risque fort de perdre ses enchantements.

Structure sociale. Les verkodes vivent généralement en groupes très restreints. Le plus souvent, on rencontrera 2 ou 3 mâles célibataires, ou 3 ou 4 femelles. Mais jamais, en dehors de la période des « amours », un groupe ne sera mixte.

Alimentation. Le verkode est carnivore (à 85%), mais il peut se contenter dans les périodes de disette de végétaux divers, y compris du bois.

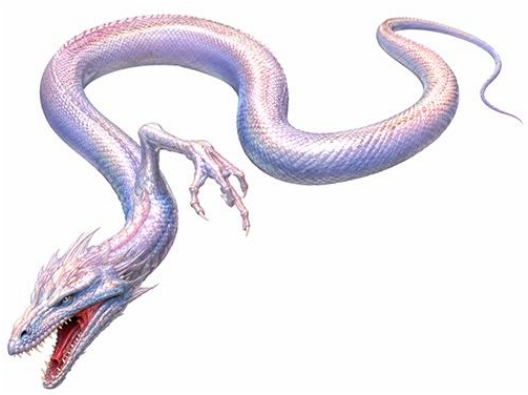


Reproduction et espérance de vie. Tous les 8 ou 10 ans, les mâles se mettent en quêtes de femelles, ou réciproquement. L'accouplement à lieu sur une petite semaine, après quoi les groupes mâles, comme les groupes femelles se reconstituent.
Une femelle peut pondre de 1 à 3 œufs après chaque accouplement, mais un groupe ne gardera jamais plus de 2 jeunes de moins de 8 ans avec lui. Un œuf éclos en 6 mois et demi, et le jeune devient mature vers sa 20ème année, mais il doit quitter le groupe de femelles qui l'a engendré dés sa 12ème année.
L'espérance de vie d'un Verkode est de 220 ans, même si certains spécimens ont pu atteindre exceptionnellement les 300 ans.

DIVERS

Vuine

« Dragon raté »



(~1,80 m de long)(N.)
(peau écailleuse bleu pâle)

(Nb rencontré: 1 à 6 individus)
(vitesse: 5 à 6 m/sec)

Résistance à la magie 15 %.

E.V. : 15~25

Co : 14~16 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 15~16 **Fo** : 6~7
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 15~17

1 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~8 P.I. : 1D+3 à 5 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.

Téléportation : à volonté, le Vuine peut se téléporter autour du coup d'un adversaire. Il pourra alors tout en enserrant sa victime (1D4 Bl par assaut), tenter de le mordre avec un bonus de 2 points en Attaque. La victime subie alors un malus de 2 points à ses parades et à ses attaques contre ce Vuine.

Risque d'infection : toute morsure d'un Vuine a de bonnes chances de s'infecter (4%+2% par point de Constitution au dessous de 20 de la victime). En cas d'infection, qui peut être prévenue en nettoyant simplement les plaies avec de l'eau claire, le sujet est pris de vertiges moins de 24 heures après la morsure. Une heure plus tard, le sujet perd 2 points de Fo et de Constitution., et encore 2 points 15 minutes plus tard. Dès lors, le sujet doit réussir une épreuve de Constitution toutes les heures, ou perdre conscience. Il plonge alors dans un coma profond qui durera 1D4 jours. Au réveil de ce coma, le sujet aura perdu définitivement 1D2 pts de Constitution, 1 point de Beauté et 0 ou 1 point de Perception.

DESCRIPTIF

Le Vuine est ce que l'on pourrait appeler un « dragon raté ».
Lorsqu'elles savent qu'elles seront seul assez longtemps, ou si elles doivent abandonner leur gîte durant une longue période, certains grandes dragonnes peuvent, sans avoir été ensemencées par un mâle, pondre une dizaine, voire une vingtaine d'œufs assez petits (1/4 de la taille d'un œuf de dragon normal), qui viendront à terme en moins de 5 semaines. Ces jeunes Vuines, adultes en moins d'un mois, deviendront alors des gardiens fort dangereux du gîte.
Leur intelligence, animale mais rouée, associée à une gueule féroce et affamée font des Vuines des créatures détestables pour les pilleurs d'antre de dragon.

Alimentation. Carnivores voraces, les Vuines peuvent pourtant jeûner durant plus de six mois !
Aucune proie ne les effraie, même les plus grandes, et des bergers ont rapporté avoir découvert des troupeaux de dizaines de vaches égorgées et à demi-dévorées par quelques Vuines.

Reproduction et espérance de vie. Les Vuines forment une sous-espèce stérile par essence, puisqu'elle ne compte pas d'individu sexué.
Leur espérance de vie est de 50 à 60 ans.

DIVERS



Les Draconides

Les Draconides forment une race d'homme dragons très spécifique.

Origine.



C'est vers 100.000 avant le Premier Calendrier *d'Ilvanir* que les *Draconides* subirent une mutation profonde.
Avant cette date, les *Draconides* étaient des dragons de pierreries installés sur la péninsule *Toga* depuis des milliers d'années. Groupe grégaire, comme rarement auparavant chez les dragons, ils s'étaient organisés en une société de quelques centaines d'individus. Ils rendaient grâce au *Tout-Puissant* Los et vivaient d'élevage et d'agriculture.
Puis, vint une époque où les plus dévots de tous ces dragons voulurent rendre un plus vibrant hommage à Los en adoptant, le plus souvent et le plus longtemps possible, une forme humanoïde.
Bientôt, ce fut tout le peuple draconnique de cette péninsule qui en vint à ne plus exister que sous forme humanoïde.
Alors, vint un temps où plusieurs d'entre eux se lancèrent dans une quête religieuse afin, annoncèrent-ils, que *Celui-Qui-Se-Créa-Lui-Même* puisse constater leur courage et leur volonté de lui ressembler. Cette quête les conduisit à se rendre au cœur même du Bassin des Dragons, au beau milieu de leurs congénères demeurés au service de l'*Hydre Tiamat*, et à leur dérober une puissante relique, l'Œil d'Onyx de *Dor'Shass,* la première mère des dragons noirs.

Lorsqu'à leur retour, les survivants de cette expédition sacrifièrent cette noire relique en l'honneur de Los, celui-ci en fut ému.
Il ordonna alors à *Dagoth* d'envoyer *Sumsthiss*, le Dieu des reptiles, des assassins et de la somnolence, afin qu'il soit porteur de Sa décision : en récompense de la bravoure de ces dragons, tous ceux de la péninsule *Toga* deviendraient les membres d'une toute nouvelle race : les draconides. Et cette race serait protégée désormais par *Sumsthiss*.

*

Les draconides portent encore les variantes de leurs races d'origine (dragon de rubis, d'ambre, de saphir, …).

*Les **Rubis** (plus rouges) deviennent guerriers ou volontiers des magiciens*

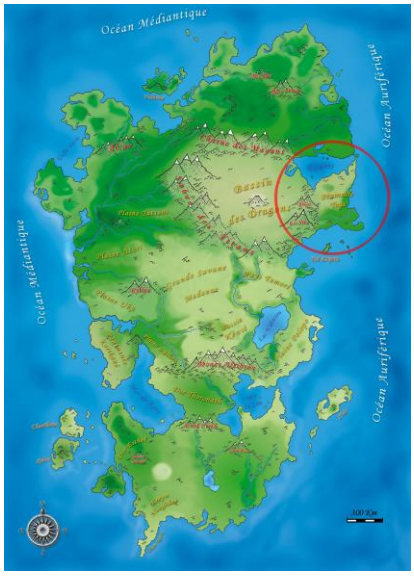
*Les **Onyx** (plus noirs) deviennent guerriers ou assassins*

*Les **Saphirs** (plus bleus)deviennent guerriers, élémentalistes de foudre*

*Les **Emeraudes** (plus verts) deviennent guerriers ou prêtres ou enchanteurs*

*Les **Blancs** deviennent guerriers ou templiers*





Population.
En 800 du Second Calendrier Ilvanirien, les draconides sont un peu plus de 160.000 à peupler la péninsule de *Toga*.

Religion. Les draconides prient LOS et Sumsthiss.

Capacités spéciales.

Vol. tous on conservé la possibilité de voler

Sish









