

PROPHECY

Les Grands
Dragons



Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser Les Grands Dragons dans la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau.

Bien évidemment, vous tiendrez compte des mises à jour concernant les livrets draconiques lorsque des références y seront faites.

Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Cette mise à jour est essentiellement technique, destinée à remettre à niveau des éléments chiffrés. Mis à part des compléments d'information sur certains Pnjs, vous ne trouverez ici aucune modification du background. De plus, les capacités redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Pour intégrer ces modifications dans votre ouvrage, deux possibilités s'offrent à vous :

- vous pouvez décider d'imprimer ces pages pour les joindre à votre livre, éventuellement en annotant les passages mis à jour par une discrète astérisque, ce qui vous permettra de conserver Les Grands Dragons dans un état quasi identique.
- vous pouvez également décider d'inclure directement les modifications dans le texte, en remplaçant les chiffres ou les capacités par des annotations de votre choix.

Toutefois, certaines pages demanderont un travail différent. Les caractéristiques des dragons sont en effet si largement modifiées qu'il a paru plus simple de réaliser une mise en page qui remplace intégralement les pages de caractéristiques. Ainsi, même si vous aurez besoin des informations techniques décrites dans les pages 82 à 85, vous pourrez remplacer intégralement les pages suivantes par celles données ici. Pour les plus soigneux, vous pourrez même découper ces pages et les recoller en remplacement (à moins de vouloir conserver les caractéristiques des dragons en première édition...).

Certains d'entre vous pourront se demander pourquoi nous n'avons pas réédité purement et simplement Les Grands Dragons en seconde édition, en incluant nos mises à jour. Tout simplement parce que pour la majorité du public qui a suivi la gamme en première édition, il aurait été peu correct de republier un nouveau supplément dont 80 % n'aurait finalement pas été modifié. Dans l'avenir, si une réimpression s'imposait, il n'est par contre pas exclu de refondre le supplément pour que les nouveaux joueurs en aient directement une version en 2^e édition.

Les marges

Les marges des Grands Dragons subissent parfois de profondes modifications. Prévues initialement pour éclaircir des points techniques laissés obscurs par le livre de base, elles deviennent du coup obsolètes, inutiles ou redétaillées en seconde édition.

Marge p. 10

Elle est abrogée. Revoir p.184 du LdB.

Marge p. 28

Il n'existe plus de limitations au nombre de Spécialisations par groupe de Compétences

Marge p. 30

Elle est abrogée. Revoir p.93 et 95 du LdB

Marge p.31

Elle s'applique désormais à « Héritage draconique ».

Marge p. 33

En règle générale, les personnages doivent choisir un Interdit qu'ils respecteront à la lettre dès leur premier Statut, tandis qu'ils respecteront les deux autres le mieux possible. Ils peuvent bien sur en avoir d'autres venus de castes différentes par le biais de Désavantages. Par la suite, il est habituel de voir un citoyen embrasser de plus en plus d'Interdits à mesure de sa progression (en général un second Interdit au III^e Statut et les trois au V^e). Ce sont là des habitudes, et il peut arriver qu'un simple citoyen de II^e Statut aie déjà adopté les trois alors qu'un citoyen du IV^e ne pourrait en respecter qu'un (ce qui est tout de même rare). Ces Interdits sont autant de marques de probité morale qui garantissent à la caste la mentalité de leur membre. Les Prodiges sont les seuls à ne pas bénéficier de ces règles. Dès le premier Statut, ils doivent respecter leurs trois Interdits.

Marge p. 36

Elle est obsolète : le coût des sorts est défini par sa Complexité. De nombreuses adaptations ont lieu autour de la règle « Coût=Complexité ». De manière optionnelle, il est possible de modifier cette règle pour dissocier le temps effectivement passé à apprendre le sort et le coût en Expérience.

- Certains Meneurs ne font payer ce coût (élevé il est vrai) que si le personnage ne prend pas le temps nécessaire à l'apprentissage du sort. Lorsqu'ils demandent seulement à un maître de leur montrer le sort et ses bases, le temps peut ainsi être réduit (de 75 à 100 %), mais au prix normal en Expérience.

- D'autres réduisent le coût (souvent de 50%) si le personnage prend le temps nécessaire à l'apprentissage tel que décrit p.212 du LdB).

- Enfin d'autres Meneurs mélangent ces règles pour diminuer le temps et le coût, en optant pour des réductions complémentaires. Une baisse de 20 % de l'un impose alors de respecter 80% de l'autre (une de 40% impose 60% de l'autre), ce qui permet de moduler entre le « tout Expérience » ou le « tout durée ». Cette règle semble assez courante et permet de réduire les contraintes liées à l'apprentissage des sorts, qui s'avèrent à l'usage assez lourds.

Marge p. 37

Elle est obsolète, ses modifications ayant été intégrées dans les règles des pages 187-188 du LdB.

La marge de la page 39

Elle mérite un complément concernant la Sphère des Cités. Créer un peu d'élément de cette Sphère est encore plus rare que la matière d'Ether. Il se manifeste sous la forme d'une

brume tiède d'une belle nuance de marron chaleureux, au sein duquel scintille un motif spectral et labyrinthique formé de paillettes d'or. Il est légèrement hypnotique (Bonus à la Compétence Hypnose égal au Statut du mage) et peut servir comme Clé dans certains sorts.

C Marge p. 40

Elle a été intégrée dans les règles données p.198 du LdB.

C Marge p.42

Elle est obsolète. Les points libres n'existent plus.

C Marge p.43

Elle est modifiée. Lors de son vieillissement, un personnage voit effectivement ses Caractéristiques décroître, de même qu'il subit une modification de ses Avantages/Désavantages.

Les **Caractéristiques** évoluent lorsque le personnage est proche de la « limite » entre deux âges (un ou deux ans avant ou après). A l'occasion d'une période très difficile de sa vie (voyage, remise d'une blessure, maladie), il va constater que son corps s'est endurci ou au contraire qu'il ne parvient plus à retrouver sa vigueur d'antan... Il appartient au Meneur de jeu de gérer ces évolutions, à l'occasion de moments charnière dans la vie du personnage. Lorsque ce dernier devrait gagner un point (ou deux) de Caractéristique, le changement n'est pas brutal et s'inscrit dans la continuité (il peut ainsi y avoir alternativement des moments où la Caractéristique va être inchangée et des moments où elle sera modifiée, jusqu'à ce que le changement soit définitif). Un gain a lieu sans dépense de points d'Expérience du personnage, mais il est impossible de dépasser 10 (sauf cas exceptionnel décidé par le Mj). Une perte a lieu sans contrepartie, mais un personnage aguerri pourra dépenser des points d'Expérience pour contrer les effets du temps et garder toutes ses facultés (il doit alors « racheter » le point qu'il perd).

En ce qui concerne les Avantages et Désavantages, plusieurs cas sont possibles.

Un **Désavantage infantile** doit être racheté le plus vite possible lors de la puberté (qui est en Kor la marque de l'âge adulte). Si le personnage ne s'est pas débarrassé de ses défauts infantiles, ils se concrétisent dans sa vie d'adulte :

- Chétif devient Fragilité.
- Curiosité devient une Déviance.
- Illusions devient un Trouble mental.
- Insignifiant devient Complexe d'infériorité.
- Lassitude devient un Trouble mental
- Mensonges infantiles devient une Manie
- Naïveté devient un Trouble mental.
- Révolte devient une Obsession.
- Transfert devient une Faiblesse.
- Versatilité devient une Déviance.

Certains de ces Désavantages n'étant plus rachetables, il convient de bien régler ses défauts infantiles si l'on ne désire pas s'empoisonner sa vie d'adulte...

Un **Avantage infantile** se dissipe petit à petit (au Mj de gérer alternativement les moments où il est actif et où il ne fonctionne plus). Ils évoluent alors vers d'autres formes (sans coût en Expérience). Tous les points d'Expérience éventuellement acquis lors de la perte de ces Avantages représentent une progression psychologique et doivent être prioritairement utilisés pour régler des Désavantages.

- Chance inouïe devient Chance. Si le personnage le possède déjà, il récupère 20 points d'Expérience.
- Empathie naturelle devient Pressentiment et redonne 10 points d'Expérience. Si le personnage le possède déjà, il ne regagne pas 10, mais 40 points.
- Fétiche n'évolue pas. Le personnage regagne 10 points d'Expérience.
- Instinct protecteur aura permis au personnage d'avoir attiré l'attention bienveillante de nombreuses personnes dans son enfance. Il sait comment provoquer cette bienveillance et obtient Charme, ainsi que 10 points d'Expérience.
- Précoce disparaît dans la masse des adultes, comme indiqué p.87 et le personnage regagne 20 points d'Expérience.

Les **Avantages des anciens** s'acquièrent lorsque le personnage est aux alentours de la « limite » entre Adulte et Ancien (ou après). Il appartient au personnage de se créer les conditions de roleplay permettant de justifier cet Avantage.

Un **Désavantage d'ancien** est octroyé par le Mj au fur et à mesure des aventures éprouvantes des personnages. Les occasions sont assez nombreuses...

C Marge p. 44

Elle est obsolète, revoir les règles p.169 du LdB.

C Marge p. 46

Elle est prise en compte dans les règles de la p.90 du LdB.

C Marge p. 55

Cette description de deux Privilèges humanistes est mise à jour p. 77 d'*Yris, flambeau de l'Humanité*.

C Marges concernant les souffles draconiques (p. 87, 89, 91, 93, 95, 97, 101 et 103).

Les souffles draconiques subissant des modifications notables pour certains, ces marges sont plus ou moins remplacées par un petit paragraphe inclus dans la description du lignage concerné. Dans certains cas, elle est intégralement remplacée par un nouvel encadré.

Les maîtres de caste

Dans cette partie, il serait inutile de redonner l'intégralité des feuilles de personnage de ces héros et citoyens émérites, car ils possèdent une telle expérience qu'il serait illogique de tenter de les résoudre à une série de chiffres. De plus, ceci est une mise à jour, pas une diffusion gratuite du contenu même du supplément.

Nous nous intéresserons donc à la mise à jour des principaux scores, des Attributs (qui sont une évolution majeure de la 2^e Edition), des Capacités spéciales ainsi qu'à l'apparition de Compétences à priori normales pour de tels personnages.

Maître Swan Armen

Prince-Diplomate (V^e Statut)

40 ans

Attributs : Physique 5, Mental 8, Manuel 7, Social 10

Son **Avantage** d'Influence est remplacé par Prestance et il possède également Statut social.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Bonne fortune, Faveur politique (x7 : Empire de Solyr, Marches Alyzées, Jaspour, Pomyrie, Kar, Griff et Ysmir), Notoriété (x7 : mêmes pays), Psychologie, Ressources, Connaissance du Monde, Relations d'affaire ainsi que Bonne foi, Réseau et Rumeurs décrits dans *Les Compagnons de Khy* p.33.

Ses **Compétences** sont globalement inchangées, mais sa Diplomatie est de 13 et il possède Philosophie (Draconiste) 5 et Philosophie (Humaniste) 2.

Lien : Swan Armen est depuis longtemps un Elu des Cités de 1^o niveau (Compagnon de Lien) lié à Madran (Enfant)

Faveur : l'esprit des cités

Evolution : après les Guerres humanistes, son Physique passera à 6, sa Connaissance des dragons à 6 et sa Diplomatie à 14. Il développera également le Privilège Réflexe de fuite.

Cymbaline

Grande Maîtresse des Rêves (Fidèle de Chimère V^e) 28 ans

Attributs : Physique 4, Mental 7, Manuel 7, Social 7.

Son **Avantage** d'Ange Gardien est remplacé par Regard des Dragons (5) x2 (Szyr et Nenyra) et ses Rêves prémonitoires sont remplacés par Pressentiment.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Anonymat (dont elle ne se sert pas souvent), Laboratoire, Leurre, Prévoyance, Sortilège fétiche x2 (Psychonaute et Mémoire oubliée), Style, Tuteur (Nenyra), Mémoire ainsi qu'Empathie élémentaire et Prédispositions décrits dans *Les Voiles de Nenyra* p.33.

Ses **Compétences** sont additionnées de : Analyse 9, Enchantement 7, Méditation 11, Psychométrie 5 et Philosophie (Draconiste) 7, tandis que sa Compétence d'Armes de distance devient Armes de jet et que toutes ses autres Sphères sont à 5 et non 4.

Sorts : Elle possède environ 650 points de Complexité de sorts divers et sa Réserve personnelle est de 32.

Lien : Cymbaline est une Elue des rêves de 3^o niveau (Ame chimérique) liée à Flora (Jeune)

Faveurs : le monde éthéré, rémanence, le manteau de chimère

Evolution : Après les Guerres humanistes, Cymbaline est remplacée par Nathiaël (cf. *La Colère des Dragons* p. 10).

Heised Lô

Le Grand Prodiges (Sage V^e)

77 ans

Caractéristiques : son Intelligence est de 11 et non de 12.

Attributs : Physique 7, Mental 10, Manuel 6, Social 10.

Son **Avantage** Clairvoyance devient Pressentiment, Influence est remplacé par Prestance et Omniscience est remplacé par Culture. Il possède également Confidences, Santé de fer et Statut social.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** comprennent tous les Dons du Livre de base, plus les Privilèges annexes, ainsi que le Don de Solyr décrit dans *Les Enfants de Heyra* p.34.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, sauf son Eloquence qui est de 13. Il possède également : Jardinage 12, Méditation 11 et Philosophie (Draconiste) 14.

Lien : Heised Lô est un Elu de la Nature de 5^o niveau (Vénéérable) lié à Hauserwyr (Vénéérable)

Faveurs : le sang et la sève, murmures forestiers, pacte naturel (EH p.52), l'écorce du grand chêne (EH p.52), l'ordre primordial.

Evolution : après les Guerres humanistes, il augmentera son Equitation à 5 et sa Connaissance des dragons à 9. Par contre, malgré sa santé de fer, il se mettra à souffrir du Désavantage Rhumatismes.

Solanna Gaïra

Grande maîtresse des érudits (Historienne V^e)

63 ans

Caractéristiques : son Empathie n'est en fait que de 4.

Attributs : Physique 4, Mental 10, Manuel 5, Social 8.

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris. Elle possède également Culture, Conviction, Statut social et une Technique personnelle en Histoire pour tout ce qui concerne la prévision des conséquences des événements en cours (qui est uniquement basée sur sa réflexion et non sur des divinations).

Elle possède les **Désavantages** Grincheuse et Nostalgie.

Sa **Renommée** est de 9.

Ses **Privilèges** sont tous ceux du Livre de base, plus Faveur politique x 6 (Ysmir, Empire de Solyr, Empire zûl, Jaspour, Pomyrie et Cité de Griff) et Psychologie ainsi que tous ceux décrits dans *Les Versets d'Ozyr* p. 34-35.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, sauf son Eloquence qui est de 9. Elle possède également Philosophie (Draconiste) 12, Philosophie (Humaniste) 4 et Philosophie (Fataliste) 5.

Lien : Solanna Gaïra est une Elue des Océans de 4^o niveau (Marée) liée à Kelios (Adulte)

Faveurs : Le secret du verbe, l'infinie sagesse, la force des mots (VO p.52), l'esprit des profondeurs.

Evolution : après les Guerres humanistes, elle oeuvrera largement aux côtés de Ozyr et dépensera deux Faveurs politiques (Empire de Solyr et Empire zûl) pour « retoucher » l'Histoire selon les vœux de sa maîtresse. Sa Contrefaçon passera alors à 9 et elle obtiendra la Compétence Conte à 4.

Feyd Kar

Grand maître des Combattants (Guerrier V°) 47 ans

Caractéristiques: sa Coordination n'est en fait que de 11.

Attributs: Physique 10, Mental 7, Manuel 9, Social 7

Son **Avantage** de Faveur draconique est remplacé par Héritage draconique (Dragon des volcans), Sens du combat devient Sens en alerte et Force de caractère devient Corps aguerris. Il possède également Prestance, Droiture et Statut social.

Malgré son âge considérable, il ne semble pour l'instant aucunement diminué (pas de Désavantages d'ancien).

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Adaptation, Argot combattant, Botte secrète (Frappe à la tempe : Coup visé à -10), Double attaque, Engagement, Riposte, Vigilance, Alliés mercenaires et Compagnons de Bataille, ainsi qu'Anticipation, Conviction supérieure et Sommeil léger décrits dans *Les Foudres de Kroryn* p.33.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées et additionnées de Combat monté 6, Endurance 10, Réparation 6 et Philosophie (Draconiste) 8. Il perd Armes spéciales qui devient Armes articulées 10 et Armes de choc 8.

Lien : Feyd Kar est un Elu des Volcans de 5° niveau (Lame pyrique) lié à Saryskar (Vieux).

Faveurs : l'œil incandescent, le flot de lave, la nuée de magma (FK p.53), Ardente (FK p.53), le feu intérieur.

Evolution : après les Guerres humanistes, il reprendra ses fonctions dans la caste des combattants, mais son prestige restera à jamais marqué par les rumeurs provenant du Concile. Si la majorité des combattants réintégreront les rangs de la caste, une partie d'entre eux aura tendance à se confier à des « gens de confiance », ce qui provoquera des rumeurs persistantes contre lesquelles les bardes et les ménestrels (porteurs à leur insu de la version de Ozyr concernant ces événements) lutteront très efficacement. Toutefois, ces rumeurs coûteront à Feyd Kar son Avantage Statut Social et lui vaudra le Désavantage Regard des dragons (5 : Kroryn). Par contre, il conservera l'estime de ses troupes et modifiera ses compétences : son Commandement passera à 11 et sa Géographie à 5. Il aura le temps de développer l'Avantage Technique personnelle basée sur un mode de combat très rapide où l'arme ne cesse jamais de tourner, inspirée par la danse des étincelles (Faveur niv.4).

Sir Tharen

Grand Maître-Artisan (Forgeron V°) 43 ans

Attributs: Physique 6, Mental 7, Manuel 10, Social 8

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris et Influence devient Prestance. Il possède également Statut social, Sens accru (Toucher), Art interdit x2 (Mécanismes et Explosifs), Objet de prédilection (une trousse de ciseaux de graveur) et une Technique personnelle concernant le travail de l'acier.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Autorisation, Charte d'atelier, Familier (lézard mange-pierre), Notable, Outils, Psychométrie, Expertise et Faveur politique x 5 (Empire de Solyr, Kar, Principauté de Marne, Marches Alyzées et Empire Nésora (un de ses petits secrets)), la force de l'âme, les Cercles du progrès ainsi qu'École et Élémentarisme (Métal).

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Conception 8, Philosophie (Draconiste) 6, Philosophie (Humaniste) 7, Sphère du métal 5, Magie instinctive 4 et Sorcellerie 7.

Sorts: Il possède une centaine de points de Complexité en sorts Instinctifs et environ 200 en Sorcellerie. Sa Réserve personnelle est de 17.

Lien : Sir Tharen est un discret Elu des Cités de 3° niveau (Frère de Lien) lié à Emmariâne (Adulte)

Faveurs : L'esprit des cités, l'âme du foyer (CK p.51), l'œil du secret.

Evolution : après les Guerres humanistes, il sera atterré de constater la vilénie des humanistes qui ont fomenté les troubles récents. Malgré les quelques rapports contradictoires provenant des Espions de Kezyr, Sir Tharen adhèrera malgré lui à la version de Ozyr et perdra une bonne part de ses illusions. Il subira un profond bouleversement de ses Tendances (TD 3, TH 2) et incitera ses rares amis humanistes de Nésora à quitter « ce nid de vipères qui sous couvert de progrès tente de saper l'Ordre draconique ». Il perdra alors son Privilège de Faveur politique (Nésora) alors que se radicaliseront les rapports entre sa caste et l'Empire Nésora. La déclaration de la Croisade enterrera définitivement les relations cordiales qu'il entretenait avec certains dignitaires impériaux. Avec les difficultés de ces moments, il développera le Désavantage Grincheux.

Daana Toriser

Grande maîtresse des Voyageurs (Missionnaire V°) 32 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 7, Social 9

Son **Avantage** d'Influence est remplacé par Prestance. Elle possède également Charme et Augure favorable (Homme).

Sa **Renommée** n'est que de 8.

Ses **Privilèges** sont Archer, Compagnons, Connaissance du monde, Logistique, Solitaire, Ambassade et Linguistique, ainsi que Garant, décrit p. 34 des *Orphelins de Szyl*.

Ses **Compétences** sont légèrement modifiées. Sa Compétence Armes de distance devient Armes à projectiles, elle possède Psychologie (Draconique) à 8, Baratin à 10, sa Psychologie est de 9 et sa Séduction est de 13.

Lien : Daana Toriser est une Elue des Vents de 1° niveau (Souffle), mais qui tient ses pouvoirs et son investiture directement de Szyl.

Faveur : L'élan des brises

Evolution: quasiment absente de l'Empire de Solyr à l'époque des Guerres humanistes, peu de conséquences directes l'affecteront.

Ugmar Kast

Protecteur-dragon (Soldat V°) 44 ans

Attributs: Physique 10, Mental 7, Manuel 6, Social 9

Son **Avantage** d'Arme de prédilection devient Arme du maître (offerte par Brorne le jour de son intronisation). Il possède également Prestance et Statut social.

Modification : Son armure est Légendaire. Construite spécialement pour lui, c'est une armure de plaques d'acier (Prot : 27) qui possède de nombreuses rayures destinées à

dévier les pointes de lance et d'épée et qui possède très peu d'ornementations ou de bords où bloquer une arme. Il est très difficile de porter un coup efficace contre une telle armure : lorsqu'un coup est porté contre elle, le porteur peut faire relancer le dé (et uniquement ce dé conservé dans le cas des Tendances). Le coup est alors résolu avec le dé le plus faible...

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** comprennent tous ceux décrits dans le Livre de base, plus tous les Annexes plus Lucidité et Renseignement décrits p.34 des *Ecailles de Brorne*.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Philosophie (Draconiste) 7, Armure 10, Investigation 5. Armes de distance est remplacé par Armes de jet.

Lien : Ugmar Kast est un Elu de la Pierre de 4° niveau (Protecteur des Rocs) lié à Soarstyr (Jeune)

Faveurs : La peau de pierre, la mémoire de la terre (EB p.51), l'éclat de pierre (EB p.51), à l'ombre des montagnes.

Evolution : Après les Guerres humanistes, Ugmar sera épuisé mais en sortira largement grandi. Revenu en hâte à Kern pour la protéger des raids de l'ombre, il entraînera son peuple et sa caste derrière lui dans un grand élan patriotique visant à reconstruire le pays. Avant même les manipulations d'Ozyr, il désignera les Humanistes comme instigateurs des événements et mobilisera des troupes pour se venger de la Nuit de tous les Cris. Il sera parmi les premiers à être contacté par Brorne pour préparer son retour et mènera une discrète enquête interne qui verra la mort d'Omstyr Fen. Ugmar Kast conservera tout son prestige et fera légèrement évoluer ses Compétences : Stratégie passera à 11, Eloquence à 9 et Commandement à 13.

Personnages majeurs

Abélard Orgens

(Architecte IV°)

37 ans

Attributs: Physique 4, Mental 5, Manuel 7, Social 3.

Sa **Maîtrise** est de 7.

Son **Avantage** de Sixième sens disparaît et sa Renommée devient Prestance. Par contre, il possède Confidences.

Désavantages: Son Hémophilie devient une Maladie (5) particulière. Etant sujet aux saignements, les jets de soins subissent en permanence un malus de -5. Sa Méfiance est comptée comme une Déviance.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Ecole (FK p.34).

Sa **Spécialisation** en Baliste s'applique à sa Compétence Armes de siège, et il possède également Conception à 9 et Sabotage à 5. Il possède également Philosophie (Humaniste) à 3.

Tan'sadjen

(Eclaireur IV°)

46 ans

Attributs: Physique 4, Mental 6, Manuel 5, Social 8.

Son **Avantage** de Renommée devient Prestance et sa Force de caractère devient Corps aguerris. Il possède une Habileté reconnue au Combat malgré son handicap et qui lui permet de se battre très correctement.

Son **Privilège** de Rancune concerne les Abominations de Kali et s'applique aux Armes de jet.

Sa **Renommée** est de 9.

Sa **Compétence** d'Armes à Distance est divisée en Armes de jet 10 (Poignard 12) et Armes à projectile à 7 (qu'il n'a plus augmenté depuis sa mutilation).

Les mentions du paragraphe Description concernant son usage de l'arbalète sont remplacées par une maîtrise considérable du lancer de poignard.

Tilda Az'na

Représentante du Grand Ordre (Médiatrice III°)

28 ans

Attributs: Physique 5, Mental 6, Manuel 4, Social 7.

Son **Avantage** de Faveur draconique est en fait un Augure favorable (Cités). Sa Force de caractère devient Corps aguerris.

Son **Désavantage** de Naïveté est remplacée par la Déviance : bienveillance, qui lui fait trop souvent croire que ses interlocuteurs ont un bon fond. Souvent déçue (surtout en matière de diplomatie), elle croit toujours que la bonté d'âme habite chaque personne. Ce travers ne l'empêche pas de constater quand on lui ment manifestement, provoquant sa colère et sa vengeance.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Compétences** sont inchangées.

Shondaël Zyk

Capitaine Protecteur (Inquisiteur III°)

32 ans

Il respecte les trois Interdits.

Modification : son armure est une armure de plaques en acier (Prot. 27)

Son **Avantage** d'Empathie naturelle est remplacé par Confidences. Il possède également Charme.

Sa **Renommée** est de 0.

Dans ses **Compétences**, il manque Déguisement à 8.

Lark Dastir

Maître des Salamandres (Combattant II° et actuellement Commerçant-Marchant II°)

27 ans

Attributs: Physique 7, Mental 4, Manuel 6, Social 5.

Modification : Son armure est une banale cotte légère (10 pts)

Ses **Privilèges** sont additionnés de Réseau (CK p.33), de Contrebandier (variante de Fournisseur de poisons) et de Paria.

Sa **Renommée** est de 4 en tant que Maître des Salamandres, mais seulement de 1 s'il utilise son nom de Lark Dastir.

Sa **Compétence** de Vie en cités est de 6, avec une Spécialisation en Marché noir à 9. Sa Compétence d'arme de distance devient Armes de jet et Armes tranchantes devient Armes de choc (même Spécialisation).

Bron Eb'ziran

Maître tatoueur (Artisan IV°) 51 ans

Attributs: Physique 4, Mental 6, Manuel 10, Social 5

Modification : sa toge de cuir compte pour 4 pts d'armure.

Son **Avantage** de Maîtrise devient Habilité reconnue (Technique).

Son **Désavantage** de Fatalisme devient Nostalgie obsessionnelle. Il possède également Art interdit (Chirurgie), bien que cet art ne lui plaise guère.

Son **Privilège** Autorisation concerne la Chirurgie.

Sa **Renommée** est de 7.

Ses **Compétences** sont inchangées, sauf Mécanismes qui est remplacée par Chirurgie.

Skanz Morgät

Lieutenant de milice (Protecteur-Milicien II°) 29 ans

Attributs: Physique 5, Mental 6, Manuel 6, Social 6

Modification : son armure de lieutenant de milice est une demi-plaque (Prot. 18).

Son **Avantage** de Sens du combat devient Sens en alerte.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Renseignement et Suspicion (EB p. 34).

Sa **Renommée** est de 3.

Ses **Compétences** sont additionnées de Investigation 9.

Yaard Olnar

Artisan isolé (Artisan III°) 36 ans

Caractéristiques: Son Empathie n'est en fait que de 2.

Attributs: Physique 5, Mental 7, Manuel 8, Social 4.

Ses **Tendances** sont en fait TF 3, TD 1, TH 1.

Son **Avantage** de Résistance à la magie s'applique contre toutes les Sphères (-2) et son Sixième sens est remplacé par Pressentiment. Il possède également Art interdit x2 (Explosifs et Mécanismes), appris auprès d'une cellule humaniste qu'il a ensuite abandonné, n'ayant aucune sympathie pour cette cause de fanatiques...

Son **Désavantage** de Regard des dragons est de 3. Il implique un dragon de l'ombre, Nysséliane (SK p. 51) qui l'a percé à jour et le surveille occasionnellement. Elle apprécie sa vengeance destructrice, mais n'en fera probablement pas son Elu...

Sa **Renommée** est de 0.

Ses **Compétences** sont additionnées de Conception 7 et Sabotage 5.

Ypvel Grobbar

Capitaine de milice (Protecteur-Milicien III°) 24 ans

Attributs: Physique 8, Mental 5, Manuel 6, Social 7

Ses **Tendances** sont en fait TD 4, TH 1.

Son **Avantage** d'Ange gardien est remplacé par Allié (3 : Brorne), son Sens du combat devient Sens en alerte et il possède également Charme.

Son **Désavantage** d'Interdit lui a fait adopter La Loi du collègue (héritée de son père érudit)

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont additionnées de Armure 5 et Investigation 7.

Jard

Prince des Marches Alyzées (Combattant successivement Gladiateur III°, Paladin III° et désormais Stratège IV°) 36 ans

Attributs: Physique 10, Mental 8, Manuel 6, Social 9

Son **Avantage** de Conviction est remplacé par Droiture, son Guide spirituel et Rêves prémonitoires deviennent Pressentiment et sa Renommée est remplacée par Prestance. Il possède également Statut social et Charme.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Conviction supérieure.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées : Armes de distance devient Armes de jet à 8, Armes mécaniques reste sans que Jard possède Art interdit (c'est une exception et il ne s'en sert jamais en public), Mécanismes est remplacé par Armes de siège à 9 et son Commandement est de 11. Il possède de plus Philosophie (draconiste) à 5 et Philosophie (Humaniste) à 3.

Équipement: L'armure de Jard est une armure Légendaire, possédant bien la faculté de rajouter 15 à son indice contre les projectiles physiques. Son épée large est également Légendaire et ajoute +10 aux dommages contre les créatures possédant une armure draconique (écailles de tous dragons, reptiles, armures draconiques et carapaces écailleuses). Malgré cette faculté, Jard n'a pas de haine particulière pour les dragons et n'est pas un Humaniste (il leur concède deux ou trois idées intéressantes, sans plus), mais il reçoit un certain soutien de la part de ces derniers, car les Marches sont une zone tampon appréciable et Jard en lui-même, en tant qu'Inspiré, pourrait bien remettre en cause les bases de la société draconiste.

Évolution: Après les Guerres humanistes, Jard repliera son armée dans les Marches en prévision de l'appui qu'il a annoncé à Rolan XII. Il profitera de l'hiver pour achever son rétablissement et améliorer ses Compétences. Il développera Conn. des Dragons à 7, Diplomatie à 9 et sa Spécialisation d'épée large à 14. Il obtiendra Corps aguerris pour avoir survécu à un voyage solitaire dans Kali, au combat contre Karnage et à ses blessures lors du voyage de retour...

Thalion le vague

Questeur (Mage Généraliste IV°) 60 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 5, Social 6.

Modification : il porte en général des vêtements épais (Prot. 2).

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris et son Sixième sens devient Pressentiment. Il possède de plus Statut social.

Ses **Désavantages** sont Marque de la Chimère, Mauvais souvenir (un dortoir de novices assassinés), Ennemis (3 : Inquisition) et Obsession (quête de la vérité). Il est également Cardiaque, mais se modère dans ses efforts.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Mémoire et de Prédipositions pour la magie des Cités.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Analyse 7 et Psychométrie 10. Il possède également Investigation à 6 (cette Compétence de Protecteur lui a été apprise par des amis miliciens qui ont tout fait pour le faire devenir Protecteur honoraire, mais les

antécédents de Thalion avec l'Inquisition ont fait capoter cette nomination). En ce qui concerne la magie, il possède également la Sphère des cités à 7.

Sorts: Ses sorts maîtrisés sont conséquents et comptent 200 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Invocatoire et 250 en Sorcellerie...

Armino Yourinzi

Chercheur d'écailles (Mage Enchanteur III°) 33 ans

Caractéristiques: sa Présence est de 3, mais son Empathie de 8.

Interdits: Il respecte de plus la Loi de la Prudence.

Attributs: Physique 4, Mental 7, Manuel 6, Social 4.

Son **Avantage** d'Empathie naturelle devient Pressentiments. Son **Désavantage** d'Insignifiant est en fait un Complexe d'infériorité.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Mémoire.

Sa **Renommée** est de 4.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Analyse 11, Enchantement 7 et Psychométrie 5. Son Artisanat est de 10 et concerne la sculpture. Sa Compétence d'armes à distance est remplacée par Armes de jet. Il possède également la Sphère de la pierre à 6.

Sorts: Les sorts dont il dispose sont très spécialisés et comptent 100 pts de Complexité en Magie instinctive, 100 en Invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Benadj Akarim-zûl

Poète errant (Erudit-Erudit IV°, actuellement Combattant duelliste II°) 40 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 7, Social 6

Son **Désavantage** d'Illusion est remplacé par Obsession.

Ses **Privilèges** sont modifiés, car la rumeur de sa désertion s'est répandue dans la caste: il conserve Calligraphie officielle et Linguistique, mais acquiert celui d'Illuminé (VO p.34). Il conserve par contre tous ceux de Combattant (sa Botte secrète est un coup Désarmant porté à la main d'arme de son adversaire qui inflige de plus une cruelle cicatrice)

Sa **Renommée** est de 7.

Ses **Compétences** sont globalement inchangées, mais son Don artistique devient Art de la scène (poésie) et son artisanat est directement Papeterie à 9.

Équipement: son armure de mailles est Exceptionnelle (Légèreté x1 et Encombrement x1, soit un poids de 7kg, un Encombrement de -1 et un Indice de protection de 15).

Synda Torin

Eclaireur belge (Voyageur-éclaireur III°) 28 ans

Attributs: Physique 8, Mental 4, Manuel 7, Social 4.

Son **Avantage** de Sixième sens devient Pressentiment.

Son **Désavantage** de Frénésie est remplacé par Appel de la bête.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Vigilance et Enigmatique.

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont toutes relevées de 2 pts, mais il ne possède en fait pas Lire et Ecrire.

Équipement: son glaive a les caractéristiques suivantes:

Pds 1,2 DC 25 TC 6 int/int FOR 5 0/+1 FORx2+12

Malia

Capitaine (Marchande itinérante III° et Navigateur III°) 38 ans

Attributs: Physique 4, Mental 7, Manuel 5, Social 7.

Son **Avantage** de Protecteurs n'est plus compté comme Avantage.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Relations d'affaire.

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Matières premières à 9, Philosophie (draconiste) à 3 et de la Spécialisation Navigation à 11.

Note: Malia est membre de l'Ordre marin (VO p.27 et 39)

Nogrimmo

Marionnettiste (Artisan III°) 62 ans

Caractéristiques: sa Coordination est de 5.

Attributs: Physique 3, Mental 6, Manuel 8, Social 8.

Ses **Désavantages** sont additionnés de Malade imaginaire.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Résistant de l'ombre et de la Force de l'âme (YFH p.77).

Sa **Renommée** est de 4.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Philosophie (humaniste) à 8.

Les enfants des Grands Dragons

La forme draconique

Capacités physiques innées

Tel qu'indiqué, cette forme est la forme de prédilection des dragons. Sous cette forme, ils peuvent parler la langue draconique pure, voler, nager ou porter des charges colossales. Pour des raisons de réalisme, le Meneur ne s'embarrassera pas de chiffres pour décider si un dragon peut porter ou déplacer un objet donné (rocher, pilier...).

Le vol est systématiquement possible, la Compétence de vol n'étant destinée qu'à indiquer la vitesse et l'aisance des dragons les uns par rapport aux autres (ou les autres créatures). De même pour la nage, bien que seuls les dragons de Ozyr possèdent une morphologie réellement adaptée au milieu marin. Il est d'ailleurs à noter que les dragons respirent et peuvent retenir leur souffle dix minutes par point de Résistance.

Résistances innées

Sous cette forme, les dragons sont bien plus résistants que les mortels. Ils restent sensibles aux **poisons, drogues et maladies**, mais il est bien rare que leur Résistance naturelle ne les protège pas d'office.

Les **chutes** leur sont bien moins douloureuses: un dragon peut sauter de 10 m sans dommages. Les seuils à appliquer alors au tableau de la p. 194 sont alors 10-20, 21-35, 36-45, 46-55, 56+. A noter que dans une chute libre sous forme draconique, il faut normalement 15m à un dragon pour ouvrir ses ailes et prendre son envol (sauf en crevasses, grottes, cités...).

Les **acides** les touchent par contre normalement. Sous leur épaisse cuirasse draconique, les Ailés sont moins sensibles au **feu**. Les règles normales s'appliquent, mais non pas "par tour" mais "par 5 tours". Les dragons sont normalement sensibles au **froid**, mais leur Résistance leur permet de résister dans des conditions extrêmes.

Bien sûr, certains lignages de dragons possèdent des règles spécifiques indiquées ci-après.

La forme humaine

En règle générale, la forme humaine n'est accessible qu'à l'âge Adulte. Sous cette forme, la Force et la Résistance du dragon sont divisées par deux (arrondi au supérieur), ainsi que son Physique et son Manuel (idem). Son armure est également divisée par deux (idem), car même s'ils perdent leurs écailles, le corps des dragons conserve une solidité considérable due à leur nature élémentaire.

Pour rappel, les valeurs divisées sous forme humaine seront ici marquées d'un astérisque (*).

Sous cette forme, les dragons perdent leurs résistances particulières aux chutes et au feu, subissant les règles normales.

En ce qui concerne leurs **Compétences**, les dragons sous forme humaine disposent de scores définis par leur lignage et leur âge. Ils n'effectuent donc plus de jets d'Attribut+Caractéristiques. Ils peuvent par contre obtenir des NR sur tous leurs jets, tel que prévu dans la seconde édition. Ils ne subissent plus de divisions autres que celles indiquées par des astérisques. Ceci remplace les règles données p.85 des GD (colonne de droite en haut).

Sous forme humaine, les dragons peuvent sentir leur nature élémentaire à quelques pas de distance. Par un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté de 15+5 par tranche d'âge de maîtrise de la forme humaine, les dragons sentent intuitivement leurs congénères sous forme humaine à VOL m de distance.

La forme élémentaire

A partir d'un certain âge, les dragons peuvent se fondre dans les courants élémentaires et fusionner avec le corps de l'Etre Primordial. Cette forme dépend du lignage et prend modèle sur celle du Grand Dragon tutélaire. Sous cette forme, le dragon perd conscience de son environnement et réagit avec lenteur (il dispose d'une action tous les 10 tours, qu'il risque d'utiliser pour se transformer si besoin). En général, il est statique et indifférent à son entourage. Prendre cette forme prend plusieurs minutes, la quitter est résolu comme un passage d'humain à dragon.

Sous cette forme, les dragons sont quasiment impossibles à atteindre. Il appartiendra au Meneur de juger de la validité de certaines attaques et de leurs effets réels. Il est très difficile de blesser un dragon sous forme élémentaire, qui est de plus leur forme de repos ou de méditation la plus courante.

Les spécificités techniques

Tendances

Modification complète: les dragons jettent systématiquement trois dés et choisissent celui qu'ils désirent.

Ces dés sont toujours celui du dragon (sauf indication contraire). Cette règle est une extension de celle des créatures draconiques p.274.

Magie

Modification complète: Un sort utilisé par un dragon est incanté bien plus rapidement que par un humain. Les dragons lancent les sorts de magie Instinctive en une action (sauf si ce temps dépasse 10 actions, auquel cas il leur faut 2 actions). Les sorts de magie Invocatoire sont incantés en actions et non en tours et les sorts de Sorcellerie en minutes et non en heures (réduction systématique à l'unité de temps inférieure). Ces règles sont uniquement applicables aux dragons du fait de leur nature élémentaire.

Les dragons peuvent incanter les sorts sans **Clés**.

En ce qui concerne les **immunités** à la magie, elles diffèrent selon l'âge (voir ci-après).

Blessures

Cette règle est abrogée. Les dragons subissent les blessures normalement. Ils régénèrent comme les mortels, mais deux fois plus vite dans un site élémentaire ou une Eérie de leur élément.

Cuirasse

Sous leur forme **draconique**, les dragons perdent normalement les points d'armure (1 par blessure effective), mais les régénèrent à raison de 1 pour 3 points de magie (automatique, à volonté, pas de coût en actions, mais pas plus d'un point par action). S'ils sont dans un site élémentaire ou une Eérie de leur élément, ils regagnent automatiquement un point par tour.

Une cuirasse draconique est si solide que les armes la touchant avec un Critique peuvent se briser si elle n'ont pas une certaine qualité (Bonne pour un Jeune, Très Bonne pour un Adulte, etc...). L'attaque est toutefois résolue.

Sous leur forme **humaine**, ils ne peuvent regagner leurs points d'armures perdus (règles normales), mais ces pertes sont invisibles.

Sous forme **élémentaire**, ils ne possèdent pas de cuirasse mais sont immunisés à presque toutes les attaques. Elle se régénère par contre à raison d'un point par heure quel que soit l'endroit. (Un dragon ne prend jamais sa forme élémentaire dans une Eérie par respect pour le lieu).

Initiative

Les règles sur la préséance draconique sont obsolètes vu les règles en seconde édition. Par contre, certains lignages possèdent des ajustements particuliers indiqués sur leur page.

L'effet de peur

Ces règles sont inchangées.

Si le dragon veut réutiliser cette faculté au cours du combat, il devra effectuer un jet d'Intimidation avec son Physique. Cette manœuvre lui coûte alors une action.

Combat au sol

Les **attaques de zone** sont inchangées, bien qu'il soit nécessaire de disposer d'un dé restant pour esquiver. Le bonus de +5 devient par contre un +3 applicable à toutes les cibles.

Le **recul** s'applique à certains souffles (voir ci-après). Les dommages de recul sont comptabilisés sans armure (sauf protection surnaturelle). Le recul s'applique aux griffes et à la queue et jette au sol toute cible qui ne réussit pas un jet d'Acrobatie de Difficulté 15+5/3m (les malus de blessure sont comptés immédiatement).

Sous leur forme draconique, les dragons disposent de **manoeuvres de combat** leur étant spécifiques. Ils n'utilisent bien sûr jamais d'arme sous forme draconique.

Morsure: les morsures de dragon ne se parent pas (sauf au bouclier). Une morsure qui touche peut automatiquement Saisir sa cible, mais sans lui infliger de dommages. Si la morsure obtient 2NR ou plus, le dragon peut dépenser 2NR pour Saisir et infliger des dommages. Une victime saisie subit chaque tour les dommages de base sans NR.

Griffes: les griffes de dragon ne se parent pas (sauf au bouclier). Les dragons ne peuvent Saisir des humains avec leur griffes (mais peuvent s'empoigner entre eux). Les griffes de dragon brisent immédiatement tout bouclier de qualité Normale ou moins (sauf les boucliers dragons ou draconiques).

Queue: un dragon peut balayer une zone de 90° derrière lui par un jet de Physique+Queue. Cette attaque compte comme un Renversement et peut balayer un homme par point de Physique (la moitié dans le cas de soldats lourdement cuirassés). On ne peut qu'Esquiver cette attaque (voir p.187 du LdB).

Combat aérien

Dans le cas d'un **adversaire en vol**, les règles changent: si les deux adversaires essaient de bien se placer, le jet de Physique+Vol est en Opposition et le perdant voit son Initiative réduite de 1+1/NR dé (minimum 0).

Si l'un des deux décide de voler en ligne droite sans se soucier de l'autre, il ne pourra que répliquer aux coups de son adversaire. Il devra donc agir au même rang d'action que son agresseur (le moment où il passe à portée) pour tenter une action d'attaque. Il devra donc veiller à retarder ses actions ou à essayer d'avoir des dés coïncidants avec ceux de son adversaire. Dans ce cas, le défenseur qui vole droit n'effectue pas de jet de Vol et ne peut se faire amputer d'actions. Ces attaques simultanées interdisent toute défense (à moins de finalement choisir de se défendre et de ne pas attaquer).

Il en va de même pour les **combats sous-marins** (résolus avec la Compétence Natation).

Dans le cas d'un **adversaire au sol**, les tirs ne subissent plus de malus. Les attaques au contact nécessiteront d'agir au même rang d'action que son adversaire (donc de posséder un dé de même valeur ou un dé supérieur retardé). Ces attaques simultanées interdisent toute défense (à moins de finalement choisir de se défendre et de ne pas attaquer)

Un agresseur volant qui attaque plusieurs fois effectuée, à partir de la seconde attaque, un jet de Manuel+Vol contre une Difficulté égale à celle de l'attaque (soit 20, puis 25, etc...). Si ce jet est raté, il lui en coûte une action supplémentaire (peu importe la valeur du dé) pour bien se placer dans l'axe pour revenir frapper. S'il n'en a plus, son attaque n'a pas lieu, car il doit prendre du champ pour relancer son assaut.

Toute attaque portée par un dragon contre un fantassin au sol peut être **réceptionné** comme une Charge avec une arme d'hast. Une telle réception compte comme une attaque (donc coûte un dé), mais si dégageant il y a, il est gratuit.

Si un dragon **atterrit** en plein combat (ce qui lui coûte une action), son jet est de Difficulté 15+malus cumulatifs d'attaque+malus cumulatifs de défense+Initiative la plus haute encore restante. Les autres règles sont inchangées.

Exemples: en début de tour, contre un adversaire armé d'une pique (+10) et obtenant un 10 sur son meilleur dé, ce jet est d'une Difficulté de 35 (15+10+10).

Contre le même adversaire à qui il ne reste plus de dé d'action, mais en fin de tour (après deux attaques, un sort lancé et une esquive si l'on considère que notre dragon a 5d d'Initiative), la Difficulté est de 15+10(pique)+0(plus de dés)+10 (deux attaques)+5 (sort)+5 (esquive)=45...

Pas facile de se poser près d'un piquier, surtout après un tour épuisant passé à virevolter dans tous les sens.

Dans le cas d'un **décollage**, les règles sont identiques.

Faire intervenir un dragon

Les règles présentées ici pourront sembler complexes, mais l'apparition d'un dragon à Prophecy n'est jamais un acte anodin. Même s'ils sont omniprésents et que l'on ne passe pas une semaine sans s'incliner devant un Ailé, il est bien rare qu'un dragon s'intéresse à des mortels. Dans ces cas, le Meneur aura toujours soin de bien définir le dragon mis en scène. Il n'existe pas de "dragon type" préformaté et capable de débarquer à l'improviste dans un scénario. Si le cas se présente, le Meneur pourra toujours temporiser en appliquant les profils de base et en adaptant au fur et à mesure les Compétences. Il est bien sûr tout à fait possible de faire varier les scores donnés dans les profils ci-après, si un Ailé a délaissé ou accentué l'étude d'un domaine particulier.

Les Faveurs draconiques

Les Faveurs sont une partie des pouvoirs draconiques qu'un dragon peut conférer à un humain par le biais du Lien. Ces pouvoirs ne sont pas les seuls détenus par les Ailés, car leur rapport à leur élément tutélaire leur permet de nombreuses manipulations sans qu'il soit nécessaire d'inventer une capacité à chaque fois. Toutefois, seule une partie de cette puissance peut être conférée, c'est pour cela que les Faveurs sont strictement définies. Selon son âge, un dragon va avoir modelé une partie de sa puissance pour la rendre accessible à un humain. Ainsi, les Faveurs dont il dispose vont augmenter avec le temps. Comme elles sont définies par niveau, un dragon en possèdera un certain nombre de chaque.

Certains Mj pourront s'étonner de la quantité de Faveurs accessibles à un dragon Ancien (5 de chaque niveau) alors que les différents suppléments en ont défini deux ou trois par niveau au maximum. Cela permet à un Mj d'inventer ses propres Faveurs pour adapter les dragons à sa vision. Donner toutes les Faveurs de tous les niveaux n'est absolument pas notre intention car cela figerait le jeu en uniformisant les Ailés. De même, il peut exister plus de 5

Faveurs par niveau, mais un dragon ne pourra (à un moment donné), en utiliser qu'un nombre limité. Rien n'empêchera par contre un dragon de changer ses Faveurs en délaissant une partie de ses pouvoirs pour en accentuer une autre (et éventuellement en faire bénéficier son Elu, bien que ce dernier ne puisse jamais « réclamer » qu'un dragon change ses Faveurs pour lui). Si une échelle de temps est nécessaire, on considère qu'un Augure est une période de méditation acceptable pour changer une Faveur. Cette méditation a souvent lieu sous forme élémentaire.

Le souffle

Parmi les plus terrifiants des pouvoirs draconiques, le souffle élémentaire est une arme dont les Aîlés usent pour asseoir leur autorité.

Modification: malgré la marge de la p.82 des GD, le souffle draconique n'est absolument pas lié à de quelconques glandes (cette hypothèse humaniste a fait long feu...). Il s'agit d'une accumulation d'énergie élémentaire par le Verbe ou le Cri, que le dragon projette vers sa cible en soufflant. Comme toujours, chaque lignage de dragon possède un souffle précis décrit dans ses pages spécifiques. Comme auparavant, un dragon ne peut utiliser son souffle qu'une fois par tour et tout souffle ne prend qu'une action.

La puissance des dragons

D'un point de vue purement technique et mathématique, certains d'entre vous pourront être effrayés par les caractéristiques des dragons en seconde édition. Certes, les scores indiqués ci-après sont considérables et dépassent largement les limites imposées aux personnages joueurs. Plusieurs raisons expliquent ce choix et ces modifications.

Tout d'abord, les dragons sont plus que des créatures de chair et de muscle. Ce sont des créatures élémentaires, qui portent en eux une partie non négligeable de leur élément tutélaire.

Ensuite, ils sont colossaux, mûs aussi bien par une force physique que surnaturelle, ce qui leur confère une puissance directe incroyable. Et même avec ces scores, il reviendra au Meneur de bien choisir ses descriptions pour évoquer la toute puissance qui altère la réalité lorsque des dragons Vieux ou Anciens apparaissent dans un scénario. Au delà de tous leurs scores, ils ne sont pas humains, pensent au delà de la conception des mortels et sont âgés de dizaines de siècles.

D'autre part, les dragons ont du mal à se tuer entre eux, car il n'est venu que tardivement dans leur nature la haine et la violence qui peut les faire s'affronter. Moryagorn n'a pas créé les dragons pour qu'ils se battent, et nulle « évolution » ou « adaptation » corporelle n'est venue altérer la forme draconique que leurs Aînés ont créé pour eux. A partir d'un certain âge, la seule chose qui puisse résister à un dragon, c'est un autre dragon (et encore...). Mais généralement, à ce degré de puissance, la force brute est superflue et les dragons règlent entre eux les différents qui pourraient les opposer.

Enfin, un ancien Edit draconique interdit aux ailés de combattre sous forme draconique : ils ne le font plus qu'entre eux dans des terres éloignées de la Terre sacrée (Kor) ou sur des champs de bataille capables de les supporter. Car après la bataille de Khyméra (qui vit s'affronter des Immortels et des dragons sous leur forme draconique), le bain de sang et le cataclysme qui hante encore la Plaine pétrifiée convainquirent les Dragons de ne plus s'affronter entre eux (« Tu ne t'opposeras pas à ton frère ») et de ne plus affronter les hommes (interprétation de « Tu ne souilleras pas la Terre »). A l'époque, que ce soit sous leur forme élémentaire ou draconique, les dragons étaient définitivement trop puissants pour ne pas ressentir de honte en massacrant des mortels. Ce n'est qu'avec la découverte de la forme humaine que les dragons reprirent part aux conflits, considérant par ce biais qu'ils continuaient à respecter leurs serments ancestraux.

Textes en rapport avec ce thème : LdB p. 16-17, p.22 , Edits draconiques p. 79 des Grands Dragons.





LES ENFANTS DE BRORNE

Particularités

Les dragons de la Pierre sont immunisés à la **paralysie magique**, ne peuvent être **assommés** ou **renversés**. Ils ne subissent jamais de **recul** quel qu'en soit l'origine.

Leur **cuirasse** ne s'use que si un coup qui l'a traversé a provoqué une blessure au moins Légère. De plus, les armes les touchant par un Critique se brisent plus facilement (Très Bonne pour un Jeune, Supérieure pour un Adulte, etc...).

Les **acides** affectent plus durement les dragons de la Pierre. Toute potion acide ou sort basé sur l'acide (Sphères de l'ombre ou des océans en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons de la pierre sont insensibles au **souffle** des enfants de Brorne de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de la pierre sont insensibles à la peur. Les armes tranchantes leur infligent des dommages divisés par 2.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la pierre peuvent prendre forme humaine. Ils sont immunisés aux métamorphoses corporelles totales ou partielles. Ils peuvent aussi prendre leur forme élémentaire et peuvent également se fondre dans la pierre en une action par tranche d'âge. Une fois fusionnés, ils conservent la vue et l'audition dans l'axe de leur entrée. Ils ne peuvent par contre pas s'y déplacer.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la pierre peuvent se mouvoir dans la roche sans aucune entrave. Seule l'entrée ou la sortie est légèrement ralentie. Ils sont de plus immunisés aux dommages des armes de jet.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la pierre sont insensibles aux armes tranchantes. Ils sont si puissants que leurs coups ignorent les cuirasses draconiques et les armures draconiques de protection inférieures à 20. Les armures manufacturées sont détruites au premier coup à moins d'être ensorcelées, Légendaires, en Sang de Kezyr ou en Sombre Acier.

Les autres pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.86.

Transformation

5 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

4 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou bien déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère de la pierre.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de la Pierre

Leur souffle est de même nature.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 20.

Portée: 20m par tranche d'âge

Zone d'effet: l'onde de choc se propage en cône d'une largeur égale à la moitié de sa portée (5m de large à 10m, 25m de large à 50m).

Effets: Le souffle des enfants de Brorne provoque le **recul** comme une attaque physique draconique. Toute créature parvenant à rester dans la zone subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques. Les dommages sont inchangés.

Enfant

FOR*	14	RES*	15
INT	7	VOL	10
COO*	8	PER	6
PRE	8	EMP	8
Physique*	16		
Mental	10		
Manuel*	6		
Social	10		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 7, Souffle 10, Griffes 11 (dom: FORx2), Morsure 11 (dom: 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom: FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 7.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Magie invocatoire et 200 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	18	RES*	20
INT	9	VOL	12
COO*	7	PER	8
PRE	10	EMP	7
Physique*	20		
Mental	12		
Manuel*	8		
Social	12		

Initiative : 4d
Armure* : 50
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 9, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+5), Morsure 12 (dom: 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom: FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 11, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 9.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	25	RES*	30
INT	10	VOL	15
COO*	6	PER	10
PRE	12	EMP	6
Physique*	24		
Mental	14		
Manuel*	10		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure* : 60
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 10, Souffle 14, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 13 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 11.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	30	RES*	40
INT	12	VOL	18
COO*	6	PER	12
PRE	15	EMP	5
Physique*	26		
Mental	16		
Manuel*	10		
Social	14		

Initiative : 2d
Armure* : 80
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	
Grave	OOOOO	-1
Fatale	OOOO	-3
Mort	OO	

Compétences : Vol 9, Souffle 15, Griffes 14 (dom : FORx2+15), Morsure 14 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	35	RES*	50
INT	15	VOL	20
COO*	6	PER	15
PRE	20	EMP	4
Physique*	28		
Mental	20		
Manuel*	8		
Social	12		

Initiative : 2d
Armure* : 100
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	
Grave	OOOOO	
Fatale	OOOO	-1
Mort	OOO	

Compétences : Vol 8, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx3), Morsure 15 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+RES), Esquive 5.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire et 800 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KRORYN

Particularités

Les dragons des volcans sont **immunisés** à la chaleur, aux dommages infligés par le feu (magique ou non) ou la lave. Les sorts du feu apportant des bonus de dommages sont inefficaces mais restent actifs.

Leur **cuirasse** est brûlante et détruit les armes comportant du bois (manche, hampe) à la première touche pour les objets Normaux, 2° pour les Bons, etc...

La **peur** qu'ils inspirent ajoute 5 à leur Présence pour résoudre cet effet.

Vifs et nerveux, ils ajoutent 2 à chacun de leur Dés **d'Initiative**.

Le froid et les sorts utilisant **l'eau ou le froid** affectent plus durement les dragons des volcans. Tout effet de ce type (Sphère des océans en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons des volcans sont insensibles au **souffle** des enfants de Kroryn de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent prendre leur forme élémentaire. Ils peuvent toujours doubler leur Force sur une attaque de contact comme décrit p. 88.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent prendre forme humaine. Ils enchaînent de plus les coups à une vitesse terrifiante, subissant les malus d'attaque cumulative tous les deux coups et non à chaque (1° et 2° attaque à 15, 3° et 4° à 20, etc...)

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent s'embraser tel que décrit p.88, mais les dommages sont augmentés de 2D10 et non de 10. Les seules défenses sont la magie ou les armures draconiques. Ils n'ajoutent par contre plus que +1 à leurs Dés d'Initiative du fait de leur taille.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent étendre leur aura de feu jusqu'à 25 m autour d'eux, faisant fondre la pierre et calcinant toutes les matières combustibles sans distinction. Les dommages sont gérés comme de la lave (cf p.194) et il leur en coûte 5 pts de magie par tour

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.88.

Transformation

4 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 action par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou bien déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère du feu.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle des Volcans

Leur souffle est de même nature.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: 15m par tranche d'âge

Zone d'effet: 1m de large. Impact sur 1 mètre de rayon par tranche d'âge.

Effets: Les dommages sont de 20+2D10/NR. Seules les armures comportant du cuir, ensorcelées, en Sang de Kezyr, en Sombre Acier ou draconiques (incluant les cuirasses draconiques) peuvent appliquer un Indice de protection (revoir p.152)

Enfant

FOR*	12	RES*	12
INT	7	VOL	9
COO*	10	PER	8
PRE	8	EMP	7
Physique*	14		
Mental	10		
Manuel*	8		
Social	12		

Initiative : 5d
Armure* : 25
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 12 (dom : FORx2+5), Morsure 12 (dom : 35+1D10 ou Saisie automatique), Queue 8 (dom : FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère du feu 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 200 en Magie invocatoire et 150 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	15	RES*	15
INT	9	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	10	EMP	8
Physique*	18		
Mental	12		
Manuel*	10		
Social	12		

Initiative : 6d
Armure* : 30
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 14 (dom : 45+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom : FOR+COO), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère du feu 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 350 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	20	RES*	25
INT	10	VOL	12
COO*	15	PER	12
PRE	12	EMP	8
Physique*	22		
Mental	14		
Manuel*	12		
Social	14		

Initiative : 6d
Armure* : 40
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO		
Mort	OO		

Compétences : Vol 12, Souffle 14, Griffes 14 (dom : FORx2+15), Morsure 15 (dom : 55+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère du feu 13, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	25	RES*	30
INT	13	VOL	15
COO*	17	PER	14
PRE	15	EMP	7
Physique*	24		
Mental	16		
Manuel*	14		
Social	14		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		
Grave	OOOOO		
Fatale	OOO	-2	
Mort	OO		

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx3+5), Morsure 15 (dom : 65+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère du feu 14, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 11.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 450 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	30	RES*	40
INT	15	VOL	18
COO*	20	PER	15
PRE	20	EMP	7
Physique*	28		
Mental	20		
Manuel*	14		
Social	14		

Initiative : 5d
Armure* : 60
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		
Grave	OOOOO		
Fatale	OOOO	-1	
Mort	OO		

Compétences : Vol 14, Souffle 15, Griffes 16 (dom : FORx3+15), Morsure 15 (dom : 75+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère du feu 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 12.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE OZYR

Particularités

Les dragons des océans peuvent **respirer** aussi bien sous l'eau que dans l'air.

Sous l'eau, ils sont capables d'**avaler** toute cible de moins de 2m par tranche d'âge s'ils obtiennent 2 NR. Leur cible subit alors des dommages d'étouffement, ne dispose plus que d'une action par tour et subit une case de blessure par tour.

Leur **cuirasse** souple et humide les rend impossible à Saisir sous forme draconique.

Le feu et les sorts utilisant **le feu ou la chaleur** affectent plus durement les dragons des océans. Tout effet de ce type (Sphère du feu en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons des océans sont insensibles au **souffle** des enfants de Ozyr de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge

et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent prendre leur forme élémentaire. Ils développent de plus une faculté de télépathie avec tous les êtres conscients à portée de vue.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent prendre forme humaine. Leur capacité télépathique leur permet de lire (à vue) les pensées superficielles d'une cible par un jet en Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de cette dernière.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent pénétrer dans l'esprit d'une cible par un jet en Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de cette dernière. Ils peuvent accéder à sa mémoire durant 1+1/NR tours. Un traumatisme ou un blocage magique peuvent toutefois les en empêcher. Ils ne peuvent accéder à un esprit qu'une fois par an.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent modifier l'esprit et les souvenirs d'une cible dont ils ont pénétré l'esprit. Dans le laps de temps qui leur est disponible, ils peuvent modifier un élément précis (effacer, modifier ou créer) par un jet de Mental+Empathie d'une Difficulté égale à VOLx5 de la cible.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.90.

Transformation

10 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

5 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère des océans.

Compétences

Combat

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Théorie

Toutes à 4/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Influence

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Le souffle des Abysses

Leur souffle est de même nature et ne fonctionne que dans l'eau.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: jusqu'à 50m par tranche d'âge

Zone d'effet: siphon de 10m de diamètre par tranche d'âge ou lame de fond de largeur égale à la moitié de la portée.

Effets: Le souffle des enfants de Ozyr provoque le **recul**, mais sans dommages additionnels. L'onde de choc et la compression infligent 1D10 pts de dégâts par NR. Les cibles doivent réussir un jet de Natation contre FOR+5 du dragon ou subir les effets de la noyade durant les 3+1/NR tours que dure l'effet.

Enfant

FOR*	10	RES*	10
INT	10	VOL	10
COO*	7	PER	6
PRE	8	EMP	6
Physique*	10		
Mental	13		
Manuel*	10		
Social	10		

Initiative : 3d
Armure* : 25
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	O		

Compétences : Vol 5, Natation 10, Souffle 6, Griffes 6 (dom : FORx2), Morsure 8 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique ou Avalement), Queue 10 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère des océans 10, Magie instinctive 9, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	12	RES*	12
INT	14	VOL	12
COO*	8	PER	8
PRE	10	EMP	8
Physique*	12		
Mental	15		
Manuel*	12		
Social	13		

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	O		

Compétences : Vol 5, Natation 12, Souffle 8, Griffes 8 (dom : FORx2), Morsure 10 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique ou Avalement), Queue 11 (dom : FOR+RES), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des océans 11, Magie instinctive 11, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 11.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 650 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	14	RES*	18
INT	18	VOL	14
COO*	10	PER	10
PRE	12	EMP	6
Physique*	14		
Mental	20		
Manuel*	14		
Social	15		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 7, Natation 14, Souffle 10, Griffes 10 (dom : FORx2+5), Morsure 12 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique ou Avalement), Queue 12 (dom : FOR+RES), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère des océans 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 12.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 850 en Magie invocatoire et 700 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	25
INT	20	VOL	18
COO*	8	PER	12
PRE	15	EMP	5
Physique*	18		
Mental	23		
Manuel*	16		
Social	16		

Initiative : 3d
Armure* : 50
Réserve de magie : 85

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		-1
Grave	OOOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 5, Natation 15, Souffle 11, Griffes 12 (dom : FORx2+5), Morsure 13 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique ou Avalement), Queue 13 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère des océans 14, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 850 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	20	RES*	30
INT	24	VOL	20
COO*	6	PER	15
PRE	20	EMP	4
Physique*	22		
Mental	25		
Manuel*	14		
Social	16		

Initiative : 2d
Armure* : 60
Réserve de magie : 110

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		-1
Grave	OOOOO		-3
Fatale	OOOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 3, Natation 15, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 14 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique ou Avalement), Queue 14 (dom : FOR+RES), Esquive 5.

Compétences de magie : Sphère des océans 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire et 950 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KEZYZR

Particularités

Les dragons du métal sont immunisés aux dommages des **acides** ou des sorts utilisant l'acide. Ils sont de plus insensibles à la **foudre** et à l'électricité (ainsi qu'aux sorts l'utilisant).

Têtu et obstiné, les dragons du métal ignorent les **malus de blessure** lorsqu'ils affrontent des créatures de l'ombre.

Les dragons du métal possèdent des crocs acérés et des griffes effilées. Les armures n'étant pas exclusivement composées de métal voient leur Indice de protection **divisés par deux** face à leurs coups.

Vifs et agiles, ils ajoutent 1 à chacun de leur Dés **d'Initiative**.

Les dragons du métal sont insensibles au **souffle** des enfants de Kezzyr de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent prendre leur forme humaine et élémentaire.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent réveiller le métal forgé ou ciselé et lui rendre son indépendance si le porteur de l'objet en est jugé indigne. S'ils réussissent un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté égale au jet de création de l'objet, ce dernier se déforme et devient capable de se déplacer pour fuir. Il peut se hérissier de pointes, couler au sol ou sinuer comme un serpent pour rejoindre le corps du dragon ou s'enfoncer sous le sol. Les objets créés par Artisanat élémentaire sont immunisés à ce pouvoir car le métal ainsi travaillé n'est aucunement asservi mais apprivoisé.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent transformer tout métal en un autre par un simple toucher. Par un jet de Mental + Empathie sur la table du Privilège de Transmutation (Mà J forges de Kezzyr, dispo sur ce site), ils peuvent bonifier ou avilir un métal.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons du métal acquièrent l'équilibre entre rage et lucidité. Au combat, ils subissent les malus d'attaque et de défense cumulative tous les deux coups et non à chaque (1° et 2° attaque à 15, 1° et 2° défense à 15, 3° et 4° attaque à 20, etc...)

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.92.

Transformation

3 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

2 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle Métallique

Modification complète: leur souffle est composé de milliers de gouttelettes de métal en fusion qui se solidifient instantanément en minuscules aiguilles déchiquetant tout sur passage.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: 20m par tranche d'âge

Zone d'effet: cône d'une largeur égale au quart de la longueur

Effets: Ce souffle ignore les armures n'étant pas exclusivement composées de métal et les réduit en charpie (Indice=0). Il inflige 25+1D10/NR pts de dommages et provoque le **recul** comme une attaque physique draconique. Tout Critique obtenu sur ce souffle provoque une Hémorragie (9) en plus de l'effet normal.

Enfant

FOR*	12	RES*	13
INT	9	VOL	9
COO*	10	PER	8
PRE	10	EMP	10
Physique*	12		
Mental	10		
Manuel*	14		
Social	12		

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 11 (dom: FORx2+10), Morsure 10 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 9 (dom : FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère du métal 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 11.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	14	RES*	16
INT	10	VOL	12
COO*	12	PER	9
PRE	12	EMP	10
Physique*	16		
Mental	13		
Manuel*	16		
Social	13		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 12 (dom : FORx2+15), Morsure 11 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+COO), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère du métal 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 14.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	18	RES*	22
INT	12	VOL	14
COO*	14	PER	12
PRE	14	EMP	11
Physique*	20		
Mental	16		
Manuel*	18		
Social	16		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 12, Souffle 14, Griffes 13 (dom : FORx 3), Morsure 12 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom : FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère du métal 14, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 15.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire et 800 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	22	RES*	28
INT	14	VOL	18
COO*	18	PER	14
PRE	14	EMP	13
Physique*	22		
Mental	18		
Manuel*	22		
Social	18		

Initiative : 5d
Armure* : 60
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO O	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 14 (dom : FORx 3+10), Morsure 13 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère du métal 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 1000 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	26	RES*	34
INT	16	VOL	19
COO*	18	PER	16
PRE	18	EMP	15
Physique*	26		
Mental	22		
Manuel*	23		
Social	20		

Initiative : 4d
Armure* : 70
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO	-1	
Grave	OOOO O	-3	
Fatale	OOO O	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx 4), Morsure 14 (dom : 80+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère du métal 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 16.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 1200 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE HEYRA

Particularités

Les dragons de la nature sont immunisés aux dommages des **poisons** et aux effets altérant directement leurs cases de blessures (sorts ou capacités) sans provoquer de dommages.

Le **feu** et les sorts l'utilisant affectent plus durement les dragons de la nature. Tout effet de ce type (Sphère du feu en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons de la nature peuvent communiquer par **télépathie** avec toute créature vivante située à portée de vue (animal, plante, créature) tant que celle-ci a une conscience, même larvaire ou infime.

Les **animaux sauvages** et les prédateurs naturels respectent intuitivement les dragons de la nature. Ils ne les attaqueront pas et respecteront leurs décisions. Ceci n'inclut pas les créatures draconiques ou élémentaires.

Les dragons de la nature sont insensibles au **souffle** des enfants de Heyra de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

Dans un combat en milieu naturel contre un être brisant l'équilibre naturel (dragon enragé, prédateur inhabituel invoqué, bûcherons dévastateurs) ils ajoutent 1 par tranche d'âge à leurs dés d'Initiative, en attaque et en défense.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent prendre leur forme humaine. En milieu non urbain, ils peuvent communiquer avec les forces naturelles dans un rayon de 1km par tranche d'âge. Ils peuvent ainsi lever les Hordes ou localiser approximativement une créature. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par semaine.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent prendre leur forme élémentaire. Sous toutes leurs formes, ils focalisent tant les énergies élémentaires que toutes période de convalescence (cf. p.193 du LdB) dans les (Empathie x5) m autour d'eux compte double.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent ressentir les flux d'énergie élémentaire qui animent le cycle de la Vie. S'ils disposent d'un objet personnel d'un défunt, ils peuvent ressentir chez un être vivant si ce dernier est une réincarnation du mort.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.94.

Transformation

4 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET de la Réserve de la Sphère de la nature.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Communication

Toutes à 4/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de la Nature

Modification complète: leur souffle est une soie épaisse d'un doigt qui se désagrège en plusieurs minutes sous la forme d'une vapeur urticante et asphyxiante.

Utilisation: Physique+Souffle en Opposition au Physique de la cible.

Portée: 10m par tranche d'âge

Zone d'effet: cône d'une largeur égale au quart de la longueur

Effets: la toile forme un cocon partiel autour des victimes situées dans la zone d'effet et les paralyse en les entravant (-1 action par NR sur le jet d'Oppositon). Les dragons de la nature

Enfant

FOR*	10	RES*	12
INT	7	VOL	8
COO*	10	PER	8
PRE	10	EMP	12
Physique*	14		
Mental	11		
Manuel*	8		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure* : 20
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 6, Souffle 7, Griffes 8 (dom : FORx2+2), Morsure 9 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 7 (dom : FOR+RES), Esquive 7.

Compétences de magie : Sphère de la nature 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire, 200 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	12	RES*	15
INT	10	VOL	10
COO*	10	PER	10
PRE	12	EMP	15
Physique*	15		
Mental	12		
Manuel*	10		
Social	15		

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 9, Griffes 10 (dom : FORx2+5), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 9 (dom : FOR+RES), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère de la nature 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 400 pts de Complexité en Magie instinctive, 650 en Magie invocatoire, 300 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	18	RES*	22
INT	12	VOL	14
COO*	14	PER	12
PRE	14	EMP	11
Physique*	20		
Mental	16		
Manuel*	18		
Social	16		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 9, Souffle 10, Griffes 12 (dom : FORx2+10), Morsure 13 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom : FOR+RES), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère de la nature 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire, 500 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	26
INT	15	VOL	14
COO*	10	PER	11
PRE	16	EMP	16
Physique*	20		
Mental	16		
Manuel*	14		
Social	16		

Initiative : 3d
Armure* : 45
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO O	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+15), Morsure 14 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+RES), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère de la nature 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 13.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 750 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	22	RES*	32
INT	18	VOL	13
COO*	10	PER	10
PRE	18	EMP	20
Physique*	24		
Mental	16		
Manuel*	12		
Social	18		

Initiative : 2d
Armure* : 50
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO O	-3
Fatale	OOO O	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 6, Souffle 14, Griffes 14 (dommages : FORx3), Morsure 15 (dommages : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dommages : FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la nature 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 16, Sorcellerie 14.

Sorts : 850 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire, 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de la nature (suite)

peuvent affecter une surface énorme et seul le jet en Opposition peut rendre compte des efforts des cibles pour déchirer ces filaments au fur et à mesure de leur accumulation. Le dégagement demande une action et un jet de Physique+Force égale à la Résistance du dragon de la nature ayant créé la toile. En deux tours par tranche d'âge du dragon, la toile va se désagréger en libérant un gaz élémentaire scintillant et verdâtre. Asphyxiantes et provoquant des douleurs cutanées terribles, les vapeurs vont infliger 1D10 points de dommage par tour et étoufferont la victime (cf p. 194 du LdB, asphyxie par gaz nocifs). Un vent régulier ou un effet magique peuvent annuler les effets de l'asphyxie. Les créatures de l'ombre touchées par ces vapeurs doublent tous les dommages subis, car le gaz élémentaire de la nature les affecte particulièrement....



LES ENFANTS DE NENYA

Particularités

Nimbés d'une **aura** iridescente, les dragons de la magie sont flous et difficiles à toucher. En combat, tout jet d'attaque les visant subit un malus de 2 par tranche d'âge du dragon.

Les dragons de la magie sont capables de passer à volonté de l'**Ether** au Monde de Kor. Il leur en coûte une action et 5pts de magie. Il ne leur est pas possible d'emporter de créatures dénuées de capacités magiques ou d'objets n'étant pas ensorcelés.

Les dragons de la magie peuvent **annuler** tout sort les prenant pour cible en réussissant un jet de Discipline+Sphère concernée d'une Difficulté égale au jet d'incantation du mage.

Les dragons de la magie sont insensibles au **souffle** des enfants de Neny de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de la magie acquièrent un don de double vue qui les immunise aux illusions et aux mystifications physiques (déguisement, métamorphose).

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent prendre leur forme élémentaire. Leur double vue leur permet de distinguer naturellement les courants magiques qui parcourent Kor et les enchantements qui y sont tissés (objets enchantés, matrices), mais pas les utilisateurs de magie. Ce don leur permet également de voir dans l'Ether depuis Kor et inversement.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent prendre leur forme humaine. Ils possèdent une telle harmonie avec les courants élémentaires que, dans un rayon de Empathie mètres, toute utilisation des Sphères bénéficie d'un bonus de 3 (sauf pour les dragons).

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent remodeler les champs élémentaires de Kor pour accentuer ou dissiper un effet magique durable (objet enchanté, site élémentaire mineur). Par un jet de Discipline+Sphère contre la valeur du jet ayant créé l'effet, ils peuvent soit le dissiper, soit le renforcer (ce qui augmente la valeur du jet de création à la hauteur du jet du dragon).

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.96.

Transformation

5 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Seuls les objets non-enchantés ou le contact d'une créature dénuée de dons magiques provoquent une rupture. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Théorie

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de l'Ether

Modification partielle: leur souffle est une brume irisée semi-opaque saturée de magie qui peut provoquer le sommeil

Utilisation: Mental+Souffle Difficulté 15.

Portée: selon zone d'effet

Zone d'effet: hémisphère de 5m de rayon par tranche d'âge

Effets: le nuage se forme et prend effet immédiatement.

Selon le nombre de NR obtenus par le

Enfant

FOR*	8	RES*	8
INT	10	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	12	EMP	10
Physique*	8		
Mental	12		
Manuel*	13		
Social	12		

Initiative : 4d
Armure* : 15
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 6, Griffes 6 (dom : FOR+6), Morsure 8 (dom : 25+1D10), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des rêves 10, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire, 500 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	10	RES*	10
INT	12	VOL	14
COO*	13	PER	11
PRE	14	EMP	14
Physique*	10		
Mental	14		
Manuel*	15		
Social	13		

Initiative : 4d
Armure* : 20
Réserve de magie : 75

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 10, Souffle 8, Griffes 6 (dom : FOR+8), Morsure 9 (dom : 30+1D10), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère des rêves 13, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire, 800 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	12	RES*	16
INT	16	VOL	16
COO*	12	PER	14
PRE	16	EMP	16
Physique*	12		
Mental	18		
Manuel*	16		
Social	14		

Initiative : 4d
Armure* : 25
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 12, Souffle 10, Griffes 7 (dom : FOR+10), Morsure 10 (dom : 35+1D10), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère des rêves 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 1000 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	14	RES*	13
INT	18	VOL	18
COO*	15	PER	15
PRE	18	EMP	14
Physique*	14		
Mental	20		
Manuel*	18		
Social	12		

Initiative : 5d
Armure* : 30
Réserve de magie : 125

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 14, Souffle 12, Griffes 8 (dom : FOR+12), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des rêves 16, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, toutes les autres Sphères à 3.

Sorts : 1200 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire, 1200 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	14	RES*	14
INT	22	VOL	20
COO*	18	PER	16
PRE	22	EMP	16
Physique*	16		
Mental	22		
Manuel*	20		
Social	12		

Initiative : 5d
Armure* : 35
Réserve de magie : 150

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 15, Souffle 14, Griffes 9 (dom : FORx2), Morsure 12 (dom : 45+1D10 ou Saisie automatique), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des rêves 17, Magie instinctive 16, Magie invocatoire 16, Sorcellerie 16, toutes les autres Sphères à 5.

Sorts : 1500 pts de Complexité en Magie instinctive, 1500 en Magie invocatoire, 1500 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de l'Ether (suite)

dragon, le nuage va être plus ou moins dense et chargé d'énergie.

Il dure un nombre de tours égal à la Tranche d'âge du dragon+1/NR.

Son opacité et les perturbations sensorielles qu'il provoque infligent un malus de 5+2/NR à tout jet de Perception ou d'attaque à distance. On estime qu'à partir de -11, la brume d'Ether est si dense que toute perception directe est impossible de l'extérieur du nuage. A l'intérieur, les victimes subissent les malus prévus sauf si le Mj estime que l'action est impossible car la visibilité ne dépasse pas 1m.

De plus, dès la formation du nuage et à chaque début de tour (avant le lancement des dés d'Initiative), les victimes doivent réussir un jet de Mental+Volonté contre une Difficulté de 15+3/NR pour ne pas sombrer dans un sommeil profond. Retenir sa respiration est inutile, car l'action est magique et non uniquement respiratoire.

Enfin, toute utilisation de magie est perturbée par le souffle. Toutes les Difficultés de sort subissent un malus de 5/NR. Tout dé indiquant 1 ou 10 provoque un Contrecoup ou un Miracle (cf. p.207 du LdB), car dans le nuage, il est inutile de tester un éventuel Critique (il est considéré comme ayant toujours lieu).



LES ENFANTS DE KHY

Particularités

Toutes les caractéristiques, pouvoirs et capacités des enfants de Khy sont donnés sous leur **forme humaine** (considérée comme leur forme de base)

Les dragons des cités sont immunisés aux **illusions** et bénéficient d'un bonus égal à leur Tranche d'âge à tout jet de résistance contre des **manipulations mentales**.

Les dragons des cités possèdent une telle maîtrise de la forme humaine que tout jet visant à les **détecter** en tant que dragons (y compris par les ailés descendants des autres lignages) est augmenté de 5 par tranche d'âge. Par contre, eux bénéficient d'un bonus de 5 par tranche d'âge pour repérer les dragons sous forme humaine.

Les dragons des cités possèdent des scores indicatifs de **Tendances**. Bien qu'ils ne les utilisent pas comme les mortels, ces Tendances servent à indiquer les modifications morales du dragon durant sa vie. Dès la naissance, l'un de leurs trois dés est un **dé de l'Homme**.

Les dragons des cités n'utilisent jamais leur **forme draconique**, qui reste un mystère pour les hommes. S'ils ont jamais possédé un **souffle** draconique, les Grands Dragons et leurs enfants les ayant côtoyés sous forme humaine n'en ont jamais fait mention.

Les dragons des cités peuvent prendre dès leur naissance leur **forme humaine**. Sous cette forme, ils sont insensibles aux effets ciblant spécifiquement les dragons.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent prendre leur forme élémentaire et acquièrent la maîtrise de la fertilité (voir ci-contre).

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent deviner les pensées superficielles d'un humain en discutant avec lui. Il s'agit d'un sixième sens empathique non-magique et qui ne viole pas l'esprit de la cible.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des cités ont une attitude qui force le respect. Ils devient impossible à un humain de leur couper la parole ou d'ignorer leur présence. Leur voix porte tous les sentiments mêlés et apaise la peur. Un soldat y entendra la force et le respect alors qu'un voleur y sentira une malice égale à la sienne. De ce fait, les dragons des cités sont toujours bien accueillis. S'ils révèlent leur nature à

d'autres ailés, ils provoquent le respect durant leur Empathie en tours. Sur leurs trois dés, deux sont désormais des dés de l'Homme.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent, sous forme humaine, se déplacer dans une cité ou un village sans se soucier des murs, distances, portes ou surveillances humaines ou draconiques. Ils ne peuvent plus être détectés par d'autres dragons tant qu'ils ne font pas usage de magie ou de Faveurs. S'ils se révèlent volontairement, leur âge canonique provoque la peur chez les autres dragons comme indiqué p.83 des Grands Dragons.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Elle est telle que la décrit le texte p.98.

Transformation

10 actions par tranche d'âge de l'homme vers la cité.
5 actions par tranche d'âge de la cité vers l'homme (ou désagrégation brutale de la cité en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé, mais aucune allusion aux Etoiles n'est faite.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Théorie

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 3/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Enfant

FOR	7	RES	6
INT	8	VOL	7
COO	8	PER	8
PRE	8	EMP	8
Physique	7		
Mental	11		
Manuel	7		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure : 5
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 10, Magie instinctive 7, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 8.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire, 250 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

La fertilité

Si le Pacte des Maudits, a été passé avec Kalimsshah, c'est Khy qui acquit le plus de pouvoir sur la descendance des hommes.

Protecteurs de l'Humanité et gardiens des foyers, les enfants de Khy acquièrent au fur et à mesure de leur vie des pouvoirs considérables sur la fertilité humaine. Leur existence perpétuelle sous forme humaine et les secrets de la métamorphose issus de Khy ont donné lieu à de nombreuses légendes et mythes qui incitent les humains à vénérer tant Khy que Heyra pour protéger leur descendance.

Enfant : à cet âge, si le dragon a une liaison avec un(e) humain(e), il pourra décider ou non de la fécondité de l'union. S'il y consent, il donnera naissance à un Orphelin.

Adulte : à cet âge, une relation avec un(e) humain(e) pourra donner naissance à un simple humain (possédant un Lien avec son géniteur), à un Orphelin ou être stérile, au choix du dragon.

Vieux : à cet âge, ils peuvent influencer sur la fertilité des humains. Ils peuvent détecter une grossesse en effleurant une femme, deviner le sexe de l'enfant et annulent automatiquement toute maladie ou affection touchant le fœtus. Ils peuvent rendre la fertilité si la perte n'est pas due à l'âge ou à une blessure. Ils peuvent aussi maudire un mortel et le rendre stérile. Par un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté de 20, ils maudissent pour 5+5/NR ans et fixent la Difficulté de tout jet (capacité, sort ou autre dragon) visant à annuler cette stérilité.

Jeune

FOR	9	RES	8
INT	10	VOL	9
COO	10	PER	10
PRE	10	EMP	10
Physique	10		
Mental	13		
Manuel	9		
Social	16		

Initiative : 4d
Armure : 10
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 11, Sorcellerie 11.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire, 400 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR	10	RES	10
INT	12	VOL	10
COO	12	PER	12
PRE	12	EMP	12
Physique	11		
Mental	15		
Manuel	12		
Social	17		

Initiative : 4d
Armure : 15
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 14, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire, 600 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR	12	RES	12
INT	14	VOL	12
COO	15	PER	15
PRE	15	EMP	15
Physique	12		
Mental	18		
Manuel	14		
Social	19		

Initiative : 5d
Armure : 20
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire, 700 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR	14	RES	14
INT	15	VOL	15
COO	16	PER	18
PRE	16	EMP	18
Physique	13		
Mental	22		
Manuel	15		
Social	22		

Initiative : 5d
Armure : 25
Réserve de magie : 90

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE SZYL

Particularités

Les enfants de Szyl sont immunisés aux dommages des **chutes**. Ils sont de plus insensibles aux dommages provoqués par la **foudre** ou l'électricité ou les sorts l'utilisant.

Les dragons des vents ne subissent pas les réductions de leur score **d'Initiative** qui pourraient survenir du fait d'une immobilisation ou d'un sort. De même, leurs malus de blessure ne s'appliquent pas à leurs dés d'Initiative.

En **combat aérien**, leurs manoeuvres d'atterrissage, d'envol ou de placement bénéficient d'un bonus égal à leur tranche d'âge.

Les **adversaires au sol** qui les attaquent physiquement (à distance ou au contact) subissent un malus de 5 à leur jet tant que le dragon est en vol.

Lorsqu'il est **au sol**, un dragon des vents subit un malus de 5 pour utiliser son souffle.

Les dragons des vents sont insensibles au **souffle** des enfants de Szyl de génération inférieure à la leur (seule forme de foudre capable de les atteindre).

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des vents ne peuvent être renversés au combat. Ils ignorent les malus d'actions cumulatives d'esquive et de mouvement. Ils sont capables de prendre forme humaine, mais seulement une heure par jour.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des vents disposent d'un dé neutre supplémentaire en Initiative. Ils ignorent les malus d'actions cumulatives d'esquive, de corps à corps et de mouvement. Ils peuvent annuler un sort de la Sphère des vents qui les prend pour cible en réussissant un jet en Opposition contre le score d'incantation du mage.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des vents peuvent se rendre invisibles sous forme draconique tant qu'ils volent. Les cibles éventuellement attaquées disposent d'un jet de Réaction de Difficulté égale à 5+5/tranche d'âge. Tout contact physique les rend visibles.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des vents peuvent se rendre invisible sous forme humaine tant qu'ils ne touchent pas leur environnement. Ils peuvent également faire naître une tempête en deux tours sur une zone de 200m de diamètre et y faire tomber la foudre et une pluie dense. Des vents violents balaient la zone et emportent tous les

objets de petite taille qui ne sont pas fermement tenus. Les règles donnés p. 101 s'appliquent normalement.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.100.

Transformation

2 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

1 action par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Manipulation

Toutes à 3/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle des Tempêtes

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Seuls les **dommages** sont modifiés: 10+1D10/NR.

Les autres règles sont inchangées.

Enfant

FOR*	10	RES*	10
INT	8	VOL	7
COO*	14	PER	14
PRE	7	EMP	8
Physique*	12		
Mental	9		
Manuel *	16		
Social	12		

Initiative : 4d
Armure* : 20
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 10, Souffle 10, Griffes 10 (dom: FORx2), Morsure 10 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+COO), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des vents 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 9, Sorcellerie 8.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR *	12	RES*	12
INT	12	VOL	10
COO*	16	PER	14
PRE	10	EMP	10
Physique*	14		
Mental	12		
Manuel*	20		
Social	15		

Initiative : 5d
Armure* : 25
Réserve de magie : 65

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 12, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+5), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère des vents 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 11, Sorcellerie 11.

Sorts : 400 pts de Complexité en Magie instinctive, 350 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	15	RES*	14
INT	14	VOL	12
COO*	20	PER	16
PRE	12	EMP	12
Physique*	16		
Mental	15		
Manuel*	22		
Social	16		

Initiative : 5d
Armure* : 30
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 15, Souffle 14, Griffes 13 (dom: FORx2+10), Morsure 12 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 12.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	16	RES*	16
INT	15	VOL	13
COO*	22	PER	18
PRE	14	EMP	12
Physique*	18		
Mental	16		
Manuel *	24		
Social	18		

Initiative : 6d
Armure* : 35
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 16, Souffle 15, Griffes 14 (dom: FORx2+10), Morsure 13 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 700 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR *	17	RES*	18
INT	16	VOL	14
COO*	26	PER	20
PRE	16	EMP	12
Physique*	20		
Mental	18		
Manuel *	26		
Social	18		

Initiative : 6d
Armure* : 40
Réserve de magie : 120

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 17, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx2+15), Morsure 14 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 15, Sphère des rêves 5, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire et 850 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KALIMSSHAR

Particularités

Les enfants de Kalimsshar sont immunisés aux dommages des **acides** alchimiques de degré inférieur ou égal à leur tranche d'âge. Les sorts ou les capacités utilisant l'acide fonctionnent normalement.

Les dragons de l'ombre sont insensibles à la **peur**, aux **poisons** ou aux **influences mentales** ou psychologiques n'étant pas issues d'un dragon d'une tranche d'âge supérieure à eux.

En combat, ils ajoutent 1 à chacun de leurs dés **d'Initiative**. Lorsqu'ils réussissent une **esquive** avec 2 NR, ils disposent d'une riposte portée à l'aide de leurs pointes et excroissances chitineuses (Corps à corps, dom: FOR+7), mais sacrifient les bonus d'Initiative dus à ces NR.

De **nuit**, il doublent leur bonus d'Initiative et peuvent riposter sur une Esquive avec 1NR.

La **peur** qu'ils inspirent ajoute 5 à leur Présence pour résoudre cet effet.

Toute blessure infligée par un dragon de l'ombre sous forme draconique impose un malus aux jets de **soins** d'une valeur de la tranche d'âge x2. La régénération naturelle dure par contre 50% plus longtemps.

Les dragons de l'ombre possèdent des scores indicatifs de **Tendances**. Bien qu'ils ne les utilisent pas comme les mortels, ces Tendances servent à indiquer les modifications morales du dragon durant sa vie. Dès la naissance, l'un de leurs trois dés est un **dé de l'Ombre**.

Les dragons de l'ombre sont insensibles au **souffle** des enfants de Kalimsshar de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge

et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent prendre forme humaine. Toute créature blessée par un dragon de l'ombre sous forme draconique doit effectuer un jet de Résistance (Vir. 5+5/tranche d'âge) ou subir un empoisonnement élémentaire qui inflige un malus de -1et 5pts de dégâts par tranche d'âge durant 15-(RES+TF) tours.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent prendre forme élémentaire. Ils sentent les forces vitales vibrer autour d'un individu et savent s'il est blessé (et quelles cases sont cochées), s'il porte une maladie non-magique, s'il est vivant ou mort... Ils conservent leur capacité d'utilisation de la poche d'ombre.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent déterminer l'âge d'une personne ou d'un objet au contact. Ils régénèrent une case de

blessure par tour (en commençant par la plus faible). Deux de leurs dés sont désormais des dés de l'Ombre.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent régénérer deux cases de blessure par tour (en commençant par les plus faibles). Ils sont si imprégnés des énergies fatalistes que seuls les dragons peuvent conserver le dé du Dragon dans un combat. Ils peuvent de plus déterminer à vue l'espérance de vie d'un individu (sans indication de cause et sans envisager une mort "accidentelle"). Ils usent rarement de cette faculté et mentent souvent....

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.102.

Transformation

3 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

2 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Enfant

FOR*	12	RES*	12
INT	10	VOL	8
COO*	10	PER	8
PRE	12	EMP	10
Physique*	12		
Mental	12		
Manuel *	10		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure* : 35
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 7, Souffle 10, Griffes 10 (dom: FORx2+5), Morsure 9 (dom: 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom: FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Magie invocatoire et 300 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR *	14	RES*	14
INT	14	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	16	EMP	14
Physique*	15		
Mental	14		
Manuel*	12		
Social	16		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+10), Morsure 11 (dom: 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom: FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 450 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	16	RES*	18
INT	16	VOL	16
COO*	14	PER	14
PRE	20	EMP	18
Physique*	18		
Mental	18		
Manuel*	14		
Social	18		

Initiative : 5d
Armure* : 45
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 10, Souffle 14, Griffes 14 (dom: FORx2+15), Morsure 12 (dom: 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom: FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 14, Sphère des rêves 3, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 12.

Sorts : 650 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	24
INT	18	VOL	18
COO*	16	PER	16
PRE	24	EMP	15
Physique*	20		
Mental	20		
Manuel *	18		
Social	20		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 85

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx3+5), Morsure 13 (dom: 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom: FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 15, Sphère des rêves 5, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire et 750 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR *	20	RES*	34
INT	20	VOL	22
COO*	18	PER	20
PRE	26	EMP	10
Physique*	22		
Mental	22		
Manuel *	18		
Social	22		

Initiative : 4d
Armure* : 55
Réserve de magie : 110

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOOO	-5
Mort	OOO	

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx3+15), Morsure 13 (dom: 80+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom: FOR+COO), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 15, Sphère des rêves 8, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 950 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de l'Ombre

Modification mineure: leur souffle est une fine bruine de gouttelettes acides et grésillantes. Il ronge toute matière dans la zone d'effet à l'exception de celles enchantées par la magie de l'ombre.

Utilisation: Physique+Souffle
Difficulté 15.

Portée: 10 m par tranche d'âge
Zone d'effet: cône d'une largeur égale à la moitié de la longueur.

Effets: L'acide inflige 10+1D10/ NR points de dommages. Ils endommagent l'armure et rongent les chairs selon les mêmes règles (redonnées p.194 du LdB). Cet acide est imprégné de la magie de l'ombre et ne peut être conservé efficacement que par un Expert en Alchimie possédant des points de magie dans sa Réserve de l'Ombre. Il garde son efficacité une semaine par tranche d'âge du dragon, à condition de dépenser un point de magie d'ombre par jour.

