Dragons



Il en existe de plusieurs espèces. Ceux-ci se font rares sur Annwfn pour une raison qu'on ignore, il smble qu'ils aient peu à peu disparus. En réalité leur cycle de vie se compte en millénaires. Ainsi ont-ils des cycles de repos, d'hibernation qui se compte en dizaine d'années voire en siècle.

Il y a les cracheurs de feu de Nihel noirs comme la suie et ceux de Darsh bleu électrique. Les seconds sont un peu plus grands et élancés que les premiers. Mais les noirs sont plus athlétiques.

Il y a les cracheurs d'acides des forêts tropicales et équatoriales. Leur couleur dominant est le vert de jade mais les écailles sont souvent irisées pour parfaire le camouflage dans les feuillages.

Il y a les dragons des sables de Bel-Buk et de Chanseth. Ils ont en commun des couleurs chatoyantes de brun, de rouges et d'ocre et une corolles vibrantes. Ce sont des rampants sous-terrains (sous le sable…). Ils ne volent pas.

Enfin il y a les dragons des mers. Ce sont les plus grands. Ils sont d'un bleu-gris sur le dos et souvent blanc, bleuté sur le ventre. Ainsi sont ils difficiles à voir que l'on soit en surface ou en-desous d'eux. Eux non plus ne volent pas.

Tous les dragons en en commun d'être télépathes. Mais la forme de télépathie qu'ils utilisent diffère de celles des humains. Seuls quelques rares élus peuvent les entendre et d'autres encore plus rares peuvent leur parler.

Les dragons ne sont ni maléfiques, ni bénéfiques, ce sont des êtres qui voyagent entre cognition et rêve. Ces deux univers étant totalement imbriqués pour eux, ils ont souvent des discours étranges et énigmatiques.

En tant que prédateurs, ils ne rechignent pas attaquer des humains ou des krilliens pour les manger, mais c'est assez rares et leurs conscience est suffisante pour leur rappeler qu'à une époque ils communiquaient avec les krilliens. L'autre raison qui pourraient les pousser à attaquer et la protection de leur territoire et plus particulièrement de leurs oeufs.






Caractéristiques

Animal Surnaturel, ovipare, de taille très grande à colossale

Dragon	Taille	Force	Agilité	Endurance	Instinct	Fascination	Empathie	Fatigue	Vigueur	Souffle
Noir de Nihel	Très grande	6 (+2)	4 (-1)	5	4	6	4	16	19	Feu 2D8 +1D6/r
Blanc de givre	Très grande	5 (5+2)	5 (-1)	5	4	5	3	14	18	Glace 2D8 +1D6/r
Des sables	Colossale	6 (+4)	5 (-2)	6	5	6	3	17	22	Feu 3D6 +1D6/r
Des mers	Colossale	5 (+4)	6 (-2)	6	3	6	2	14	21	Glace 3D6 +1D6/r

Dragon	Taille	Force	Agilité	Endurance	Instinct	Fascination	Empathie	Fatigue	Vigueur	Souffle
Tropical	Très grande	4 (+2)	6 (-1)	4	4	5	4	12	16	Acide 2D6 +1D8/r
Des marais	Très grande	4 (+2)	5 (-1)	4	5	5	3	13	16	Acide 2D6 +1D8/r

Chasse (Instinct/Endurance) 10 - Combat (Force/Agilité) 8 - Pisteur (Instinct) 9 - Territoire (Instinct/Force) 5 - Connaissance des dangers (Instinct/Empathie) 5 - Furtivité (Agilité) 6 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 8 - Connaissance des Royaumes (Empathie) 7

Ils combattent systématiquement avec leur morsure et/ou leurs griffes (sauf dragon des sables). Les dragons disposent de trois attaques par round, toutes enchainées donc sans malus de précision.

Leur morsure inflige 2D6 dégâts, pour le dragon des marais, elle peut en plus provoquer un empoisonnement (Virulence 4 - 7RD vs Constitution).

Leur griffes provoquent 2D4+3 dégâts.

Pouvoirs

Souffle Les types de souffles varient selon l'espèce, mais les principes restent les mêmes. Le dragon peut choisir le souffle comme attaque de zone tous les deux rounds, car il lui faut un round complet pour reformer celui-ci. Toutes les personnes comprises dans le cône, dont le diamètre est de 4m pour les Très grands dragons, et de 5m pour les dragons colossaux, Doivent réussir **une esquive** en opposition à l'attaque du dragon. Le souffle ne se pare pas, il ne peut que s'esquiver. Si vous n'avez pas cette compétence, utilisez sa compétence mère. Une esquive réussie vous permet de ne prendre que la moitié des dégâts qu'auraient dû vous occasionner le souffle. Si l'esquive est réussie avec au moins 2 succès excédentaires vous ne prenez aucun dégât. La longueur du souffle (sa portée) est de 8m pour les très grands et de 10m pour les colossaux.

Cri Le dragon des sables et le dragon noir ont un cri terrifiant qu'ils utilisent en début de rencontre (ou de combat). Ce cri paralyse de terreur ceux qui l'entendent. RD 9 sur Fascination vs Volonté.

Télépathe Seuls de très rares personnes peuvent les entendre ou leur parler, néanmoins un dragon peut influencer les rêves, comme les télépathes ayant le même pouvoir. Leur dispositions particulières à cet art leur permettent de lancer 12RD sur leur empathie.

Poison Le dragon des marais, que l'on trouve principalement près des grands fleuves et des marais de Cahour, ont une véritable panoplie de bactéries dans la bouche ce qui rend leur morsure doublement dangereuse. Si l'infection se répand, le porteur perd 3PF par demi journée jusqu'à n'en avoir plus qu'un. Affaiblie il doit être soigné avec un antidote ou des antibiotiques fabriqués avec des herbes médicinales.

From:
https://chroniques-annwfn.fr/ - **wikinouven**

Permanent link:
https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:dragon

Last update: **2023/09/24 11:30**