



## Dragon d'or

Il existe des créatures rares, présentant de plus rares mutations et particularités encore - faisant presque état d'accident aléatoire dans l'évolution de la Nature. Les Dragons d'Or (*Draconis Aurum nobilis* pour les Scholar humains) sont ce genre de Rareté Ultime, bien qu'il n'est pas certain s'ils sont une race à part entière ou une mutation stérile.

### Création :

- les compétences difficiles comptent comme simple à la création, puis redeviennent difficile pour la suite de l'aventure.
- Sous forme Draconique, vous êtes insensible au feu, et avez +5 naturellement pour résister aux sorts.
- Vous êtes insensible aux menaces physique et n'avez pas besoin d'effectuer un jet de Courage ... en aucun cas.
- Les Dragons d'Or ont développé une forme de télépathie passive, mais n'est disponible que sous forme Draconique.

### Faiblesses :

- Comme toutes créatures, ils sont sensibles à l'argent
- Ces créatures suivent un **code moral** proche de la celui de la Chevalerie (ce pourquoi ils se font passer pour des classes Noble), ils ne l'enfreignent que rarement et avec précaution. Gare à lui s'il s'écarte du chemin de guider les espèces moins développées ... voir les préceptes p 36.

Ces créatures sont par essence Magiques, ils craignent le Diméritium et sont chassés pour leurs organes uniques !

Équipement (3 au choix)
Épée de chevalier
Écu d'une famille noble
Bourse de 100 Couronnes
Sacoche
Pantalon
Gambison

<b>Compétence Exclusive</b>
Métamorphe (COR)
<b>Vigueur</b>
10
<b>Compétences Magiques</b>
1 Flamme de Novice
<b>Compétences</b>
Education (INT)
Enseignement (INT)
2 Langues au choix (INT)
Bagarre (REF)
Athlétisme (DEX)
Charisme (EMP)
Persuasion (EMP)
Psychologie (EMP)
Incantation (VOL)
<b>Couronnes 40 x 2d6</b>
240

## Métamorphe (COR)

Les Dragons d'Or peuvent se changer en n'importe quelle créature, mais la plus facile à revêtir est celle des humains.

Contrairement aux Dopplers, il n'imitent personne, mais construisent un alter égo dans lequel ils se sentent eux et défendent la cause qui leur importe le plus. Il s'agit souvent d'un Noble, chevalier défendant les opprimés ou une cause Supérieure.

La transformation en Dragon leur donne des caractéristiques uniques qui sont décrites plus bas.

### La Bête

#### Plus ils sont gros...

...Plus ils sont dangereux ! Cette maxime est vraie tant pour WoW que pour les Dragons Doré. Référez vous au tableau ci-contre pour chaque point.

Vous êtes plus grand et plus visible sous forme Draconique avec votre croissance. Obtenez -1 en Furtivité (sous forme Draconique) à chaque pallier acquis !

### Le Destructeur

#### Magie Inhérente

Les Dragons possèdent une puissance Magique de par nature. Cette compétence augment leur niveau de Vigueur de +2. Au niveau 10, il sera à 30.

La magie étant dans leur gènes, ils « comprennent » la magie plus qu'ils ne l'apprennent.

### Le Sage

#### Inspiration (EMP)

Les dragons d'Or peuvent inspirer les plus beaux sentiments (télépathiquement) pour faire ressortir le meilleur des mortels. Effectuez un jet d'Inspiration+EMP face à une résis à la contrainte de la cible. Les sentiments inspirés sont basiques maintenant ne nécessitent pas de parler - le but est souvent d'aligner favorablement une cible pour qu'elle vous écoute, même s'il est agressif à la base.

### Formes Bestiales

La métamorphose vous permet de vous adapter dans d'autres formes, permettant de vous faire passer pour une autre créature. Ajoutez votre niveau de Forme Bestiales à celui de Métamorphe (COR) pour effectuer ces nouvelles formes mortelles et effrayantes.

### Hybridation (COR)

Vous pouvez mêler plusieurs formes en même temps dans une vision cauchemardesque et destructrice pour vos opposants. Le plus connu étant des griffes ou ailes de dragon sous forme humaine.

### Illumination (VOL)

Vous transmettez tout votre sagesse, connaissances et amour de l'humanité par le biais d'un regard. Réussissez un jet d'illumination contre la VOL x3 de la cible pour lui ouvrir de nouveaux horizons. Cette opération change les personnes de manière notable; en cas d'échec critique, vous risquez de faire l'effet inverse.

### Mutations (COR)

En mangeant certaines créatures uniques, vous pourrez absorber leurs essence sous forme de mutagène. Lancez un jet de Mutations +COR pour savoir si vous réussissez à l'assimiler (à la place d'Alchimie). Vous pouvez posséder un maximum de 3 mutations. Si vous échouez, vous prendrez une forme mineur de mutation sous forme Draconique ET métamorphosée.....

### Destruction finale

Lorsque vous êtes sous une autre forme que celle de Dragon, que vous êtes sans espoir, vous pourrez emporter vos ennemis avec vous. Destruction finale entraîne une explosion dévastatrice causant 10d10 dégâts de feu, embrasement 100% à quiconque se trouve dans le radius y compris vous-même. Le radius est égal à votre niveau de compétence x0,5km. Au niveau 10, l'explosion fait 5km.

### Sacrifice

Versez votre sang pour un PJ mort (le Destin ne peut ramener les PNJ). Il reviendra à la vie et jouera normalement (sauf s'il est emputé de la tête....) quelques jours après. Il gagnera autant de PP que votre niveau de compétence en compensation. Valable une seule fois.

## Métamorphe

Créature	SD
Dragon	12
Humain	14
Elfe	16
Nain	18
Halfelin ou Gnome	20
Formes Bestiales	
Autre Draconide	22
Hybride	24
Gros nécrophage	26
Bête	28
Cyclope	30
Vampire	32

Vous prenez en ce cas les caractéristiques de la créature en question.

### Plus ils sont gros...

Niveau	Ajout
1	Griffes +1d6
2	Morsure +1d6
3	Nyctalopie
4	Queue renv +10%
5	+1 COR
6	Griffes saign +15%
7	Griffes +1d6
8	Morsure +ablation
9	Morsure +1d6
10	REF et DEX +1

## Sous forme Draconique

Vous appliquez les nouvelles caractéristiques et compétences lorsque vous vous transformez en dragon, vous pourrez dépasser ainsi le niveau 10.

Si vous êtes transformé sous une autre forme, reportez vous aux caractéristiques dans le bestiaire officiel et non officiel.

Cacartéristique	Ajoutez
Ref	4
Dex	6
Cor	6
Emp	-2
Vol	2
Vit	4
Survie	+.5
Bagarre	+.4
Mêlée	+.5
Furtivité	-.4
Résis. Magique	+.5

Armes			
Nom	Dégâts	Effet	Att/round
Morsure	6d6	Perce armure	1
Griffes	4d6	Saignement 25%	2
Queue	6d6	Renversement 40%	1





## Jouer un Dragon d'Or

*... ou La moralité chez Zerrikanterment*

Les Dragons d'Or sont des êtres d'infini compassion à la base et ont toujours guidé, voir protégé autant que possible les espèces inférieures ou moins développées; c'est en cela que Zerrikanterment réconcilia le genre humain avec les Dragons à Zerrikania, en faisant fuir les dragons noirs et en donnant la compréhension orale, écrite et empathique aux humains de Zerrikania.

Tout d'abord parce que c'était la chose juste à faire : donner la possibilité aux êtres moins développés de s'améliorer, mais aussi car les Dragons Noirs sont l'autre penchant des Dragons d'Or.

Si vous souhaitez jouer avec la Corruption, dès que ce personnage commet un acte impardonnable (du moins sans une très bonne raison), augmentez son niveau de corruption de +1, puis tirez un d10. Si le score est supérieur ou égal au niveau de corruption, le dragon se sent mal d'exécuter la tâche mais continue la partie normalement.

S'il échoue, les valeurs qu'il mettait en avant n'ont plus d'importance, il descendra une longue pente jusqu'à devenir un Dragon Noir, amasser des richesses et tuer. La forme Draconique sera sa dernière....

Je propose une variante, et de faire jouer la corruption avec l'empathie (car c'est ce qui le connecte aux autres espèces) et faire un jet d10, afin de rester plus dans les règles du jeu original, en ce cas, les dés sont explosifs normalement et avec un SD.

En tant que Dragon d'Or, vous faites office de Moby Dick, une variante rare d'une espèce unique, qui se voue à protéger les autres et son espèce.

Vous pourrez être amené à guider certains destins vers leur accomplissement, retrouver des nids incendiés, chercher des reliques Draconiques ou d'espèces en voie de disparition.

Les préceptes qui suivent s'inspirent des sagesses de l'orient, la voie de l'honneur et de l'harmonie.