



Le Dragons



Les centaures-dragons de l'Espace du Cœur sont de nouveaux venus dans les Sphères Connues, encore peu nombreux à arpenter les mondes du Triangle radiant, ils restent les représentants d'une race nimbée de mystères.



Personnalité : Le dragon possède la particularité de combiner la puissance d'ancêtres draconiques avec la nature pacifique des herbivores. Une combinaison extrêmement troublante qui fait des membres de cette espèce des créatures pouvant se permettre une grande tolérance tant leur force reste supérieure. Extrêmement sociable, le dragon est un explorateur mystique qui cherche à appréhender les Sphères dans un ensemble désigné sous le terme de Challa.

Nomade, le dragon possède un esprit clanique développé et appréhende avec difficulté le désir de sédentarisation des autres espèces. Il supporte mal le carcan des lois imposées par certaines puissances spatiales et reste épris de liberté.

Description physique : Possédant un corps massif et musculueux, le dragon est un quadrupède dont les membres ressemblent à ceux des giff. Le torse du dragon est reptilien avec une tête extrêmement fine semblable à celle des dragons. Ses mains sont terminées par des griffes effilées et sa mâchoire possède suffisamment de force pour infliger de cruelles blessures. Une queue épaisse sert à équilibrer la masse importante du dragon.

Les dragons portent des demi armures finement ouvragées mais servant plus à la parade que pour un usage sur le champ de bataille. Etant herbivores, ils n'ont que peu d'instincts belliqueux mais ont appris à forger des armes pour défendre leurs clans menacés par d'autres espèces. Les peintures tribales forment un complexe ensemble servant à identifier les individus et il n'est pas rare de voir des pigments magiques dans les clans les plus évolués.

Relations : Le dragon reste l'une des races les plus tolérante connue, curieux de tout, il cherchera à assimiler

toutes les connaissances et acceptera tout les comportements tant que ceux-ci suivent les préceptes du Kalla, le code d'honneur dragon.

Très lié à son clan, le dragon étendra cette solidarité à tous les membres de son espèce lorsqu'il quittera son monde natal. Dans une optique plus large, il intégrera les espèces proches de la Nature dans son cercle intime. Les elfes et les hurwaetis trouvent souvent grâce à ses yeux alors que les xichils et les autres espèces insectoïdes restent trop éloignées du Kalla pour être considérées comme des alliés de valeur. Face à la plupart des espèces bipèdes, le dragon éprouvera un sentiment de supériorité qu'il tentera de dissimuler mais qui transparaîtra lorsqu'il se révélera agressé.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Alignement : Suivant des principes d'honneur et de justice, le dragon est incliné vers le Bien et la Loi.

Territoires : Les mondes dragons sont totalement dominés par les clans de cette espèce qui ne souffre d'aucuns adversaires assez puissants pour représenter un danger. Ce sont de vastes territoires naturels où il n'existe aucune route ni construction permanente. Les territoires des clans sont délimités par des cairns hérissés de bannières colorées. Un ensemble de cromlech anciens sert de lieu de réunion annuel pour les conseils des clans qui fixent les cota de chasse et où sont chantés les exploits des champions. Avec le développement du spelljamming, les dragons ont fondés quelques ports qui ne sont guère plus que des fortins hérissés de tours d'arrimage. De petites enclaves marchandes se sont implantées dans ces "cités" mais les exigences du Kalla et le peu de notion du commerce des dragons limitent pour l'instant les échanges.

Le Kalla, code d'honneur dragon

Le Kalla définit le mode de vie exemplaire que chaque dragon devrait suivre. Honneur, Sagesse et Courage forment les bases du Kalla qui prône la méditation par le biais de mantras enseignés par des prêtres nommés Kallaarem. Challa désigne l'Univers et doit être atteint par les esprits des dragons qui suivent un cheminement mystique au fil de leurs incarnations qui conservent toutes leurs expériences passées.

Chaque dragon est libre d'interpréter le Kalla et peut choisir de suivre une des trois voies sacrées tout en pouvant changer au fil du temps.

Religion : Les dragons suivent tous la voie du Kalla, un code de conduite qui leur fait vénérer le Bien comme une force mystique supérieure. Chaque dragon suit le Kalla à sa façon et se doit de l'honorer en accomplissant trois actes bénéfiques quotidiens.

Face aux religions des autres espèces, les dragons se réfèrent au Kalla et font automatiquement la comparaison. Les dieux maléfiques ne trouvent aucune grâce à leurs yeux alors que les dieux de la Nature sont considérés avec un grand respect, bien que leurs préceptes soient éloignés du Kalla.

Langage : Les dragons parlent un dialecte malyndar qu'ils ont rapidement assimilé lors de leurs voyages vers les autres mondes. Leur langue natale est un dérivé du draconique et certains clans primitifs maîtrisent une forme particulière de ce langage qui permet de générer des effets magiques.

Noms : Les prêtres du Kalla nomment chaque nouveau-né selon la conjonction des étoiles et le clan, c'est un nom composé qui détermine le destin de chaque dragon. Dans la Sphère originelle du Cœur, les conjonctions sont au nombre de Treize; Naros, Keros, Liros, Jaros, Meros, Tiros, Paros, Geros, Diros, Zaros, Veros, Wiros et Arem. Des

exemples de noms dragons : Majar-Tiros, Sunun-Veros, Kolor-Liros.

On ne fait pas de distinction entre les mâles et les femelles qui peuvent porter un même nom selon le Kalla.

Aventuriers : L'aventurier dragon est un héros de son peuple qui consacre sa vie à collecter de nouvelles connaissances à travers les Sphères afin d'apporter le bien-être aux dragons. Encore rare, l'aventurier s'appuiera beaucoup sur des compagnons d'autres espèces et suivra souvent le plus sage et le moins agressif.

Traits raciaux d'un Dragon

- +8 Force, +2 Dextérité, +4 Constitution, +2 Intelligence, +2 Charisme.
- Grande créature: -1 à la classe d'armure, -1 aux jets d'attaque, -4 sur les jets de discrétion, double le poids transportable, bonus racial de +4 en Saut, Equilibre et Natation
- Espace/ Allonge: 3 m/ 1m50
- Déplacement de base 15 m
- Vision nocturne 18 m
- Dés de vie raciaux: un dragon commence sa carrière avec 3 niveaux de dragon soit 3d12 DV, bonus de base à l'attaque +3, aet bonus aux jets de sauvegarde Vig +3, Ref +3, Vol +3.
- Bonus Raciaux: les niveaux de dragon du Dragon lui octroie (6 + modificateur Int) points de compétences. Ces points sont à répartir dans les compétences de classe suivantes : Art de la magie (Int), Intimidation (Cha), Saut (For), Connaissance (Mystère) (Int), Connaissance (Spelljamming) (Int), Connaissance (Multivers) (Int), Perception auditive (Sag), Utilisation d'objets magiques (Sag), Utilisation de Timon de Spelljamming (Sag)
- Dons raciaux: un dragon gagne 2 dons en raison de ses niveaux de dragon
- Maniement des armes : armes naturelles, armes simple ; port des armures : armures légères
- Bonus d'armure naturelle de +5
- Armes naturelles: morsure (1d8) et ruade (1d8).
- Capacités spéciales: immunité contre les sorts de sommeils et de paralysie
- Langage automatique: Draconique
- Classe de prédilection: Ensorceleur.
- Ajustement de niveau +5. Ainsi un personnage Dragon ensorceleur Niveau aura un ND de 9.



Sources : Historique de Maître shay tan, Technique par Maître Jaffar

Illustration : [Dracotaur by Steve Prescott](#)

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>