

ENCYCLOPÉDIE DES PEUPLES[®] LES DRAKÉIDES

James Wyatt

Fiers héritiers d'un empire brisé à une époque ancestrale, les drakéides luttent pour préserver leur identité raciale dans un monde qui n'est plus sous leur emprise. Ils se considèrent comme la race la plus ancienne à foulé ces terres ; seuls les dragons seraient apparus avant eux. Mais ils sont à leur crépuscule et observent presque impuissants des races bien plus jeunes se disputer les vestiges de ce qui était leur, autrefois.

Être drakéide revient à toiser la masse des mortels. Cousins des majestueux et puissants dragons, les drakéides sont aussi les héritiers de l'Arkhosia jadis souveraine. Jouer un aventurier drakéide, c'est adopter cette fierté, interpréter un rejeton d'Arkhosia armé d'un souffle destructeur et de la robustesse draconique qui vont lui permettre de terrasser l'adversaire et de survivre à ses attaques.

Ce livre est votre guide pour créer et jouer un personnage drakéide. Il vous présente en détail l'histoire, les croyances, le mode de vie et les habitudes des drakéides dans l'univers de DUNGEONS & DRAGONS[®]. Il explore ces aspects en vous présentant un trésor d'outils pour développer votre

personnage : éléments d'historique, talents, pouvoirs, voies paragoniques et une destinée épique pour que votre héros tends vers la perfection draconique.

Le contenu de cet ouvrage s'inspire du *Manuel des Joueurs[®]* et de l'article de Chris Sims *Écologie des Drakéides* paru dans le *Dragon Rouge* n°3 (traduit de *Dragon[®] Magazine*). Vous y trouverez les talents de l'article pour plus de commodité. Les talents raciaux, voies paragoniques et autres qui ont pu apparaître ailleurs, que ce soit sur papier ou en ligne, ne sont pas reproduits ici. D&D[®] étant en développement constant, aucun index relatif à ces éléments ne serait resté à jour bien longtemps.

Le but de ce livret est de favoriser l'élaboration de votre personnage drakéide, pour qu'il dispose d'un vécu et d'une motivation propres à son espèce. Ces éléments sont là pour vous aider à bâtir votre personnage. Si en plus vous vous en inspirez pour l'interpréter, vous pourrez lui insuffler les éléments nécessaires pour qu'il devienne l'un des poumons de la campagne.

CRÉDITS US

Conception
James Wyatt (responsable), Chris Sims

Développement
Andy Collins, Peter Schaefer

Édition et direction de l'édition
Bill Slavicsek

Responsable créatif D&D
Chris Perkins

Direction artistique D&D
Jon Schindehette

Responsable de conception D&D
James Wyatt

Responsable de conception
et de développement des règles
Andy Collins

Direction artistique
Keven Smith

Illustration de couverture
Steve Prescott (recto),
Chris Seaman (verso)

Conception graphique
Keven Smith

Illustrations intérieures
Kerem Beyit, Chippy, Brian Hagan,
William O'Connor, Chris Seaman,
Eva Widermann

Spécialistes de production graphique
Angelika Lokotz, Christopher Tardiff

Direction de prépublication
Jefferson Dunlap

Technicien en imagerie
Carmen Cheung

Direction de production
Cynda Callaway

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection
Jean-François Andréani

Direction artistique
Igor Polouchine

Responsable d'édition
Arnaud Cruidet

Maquette
Pack Man et Lotus Noir

Responsable communauté
Cédric Bacconnier

Traduction du texte
Version française par KANEDA
Traduction : Dominique Lacrottes et
Jérôme Vessiere

Relecture technique
Cédric Bacconnier

Imprimé en Europe (CASTELLI BOLIS) : Janvier 2010
ISBN : 978-2-35783-040-0

© 2008/2009 Wizards of the Coast, Inc. All right reserved. Wizards of the Coast, Inc P.O. Box 707 Renton WA 98057-0707 +1-800-324-6496.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, D&D Insider, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Title original : Player's Handbook Races : Dragonborn™. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR WWW.PLAY-DD.FR

Donâr se pencha vers Lia qui s'activait sur la serrure. L'elfe lui jeta aussitôt un regard exaspéré. Il était inutile d'ajouter quoi que ce soit ; elle lui avait déjà fait la remarque une centaine de fois, sinon plus.

« Ne viens pas m'embêter quand je travaille, lui avait-elle murmuré inlassablement. Laisse-moi faire mon boulot et tu pourras faire le tien tranquillement. »

Elle ne comprenait pas et ne le pourrait probablement jamais. Il n'avait rien contre ses talents de crocheteur, ni d'ailleurs contre son aptitude à éviscérer un ennemi en un clin d'œil. Elle semblait prendre un malin plaisir à la taquiner, à railler le paladin et son code de l'honneur, comme s'il la dénigrait pour sa conception plus que souple de la morale. Mais tel n'était pas le cas.

Ce n'était pas de l'impatience non plus. Simplement de l'enthousiasme. La serrure que Lia prenait tant de soin à ouvrir laissait imaginer que la pièce suivante offrait un intérêt certain ; qu'elle méritait qu'on en protège l'accès. À n'en point douter, elle renfermait des gardiens et promettait donc un nouveau combat. Donâr serra la main sur la poignée de son épée face à la perspective de la bataille.

Une fois ces gardiens vaincus, que trouveraient-ils ? Tout le complexe, avec ses salles voûtées et ses larges battants, comptait parmi les vestiges de l'Arkhosia, bâti à l'apogée de cet empire perdu avant d'être recouvert par les flots de lave du mont Korinda, tout proche. Fantômes et squelettes gardaient désormais ses trésors, sans compter l'assistance malveillante de quelques créatures élémentaires ardentes qui avaient dû trouver le chemin du complexe en remontant des entrailles du massif. Quelle que fût leur provenance, ces monstres veillaient sur la fortune du peuple de Donâr, les antiques drakéides d'Arkhosia.

Lia crocheta enfin la serrure et lui adressa un sourire narquois en reculant de quelques pas.

— À toi de jouer, paladin, chuchota-t-elle.

Alors, comme pour mettre un bémol au dédain de son ton, elle lui tapota l'épaule, laissant tinter l'anneau de son pouce sur son armure.

Donâr balaya ses compagnons du regard pour s'assurer qu'ils étaient fin prêts. Brandis, le mercenaire, leva son bouclier et hocha la tête. Lespine grogna vers la porte tandis que son esprit panthère s'apprêtait à bondir. Chana le gratifia d'un sourire béat, comme pour lui manifester la bénédiction et la reconnaissance d'Érathis pour son travail. Lia faisait face au couloir par lequel ils étaient arrivés, mais il n'en attendait pas moins d'elle. Il rendit un sourire féroce à Chana et ouvrit la porte d'un coup de pied.

Une bête auréolée de flammes gronda en se retournant, prête à bondir. Un molosse satanique ! Un autre de ces monstres fit volte-face, surpris par le fracas. Donâr n'eut pas un instant d'hésitation. Avant même que l'un des deux monstres ne se déplace, il chargea pour se placer entre les ennemis embrasés et ses alliés. S'ils voulaient nuire à ses compagnons, ils allaient devoir lui passer sur le corps.

C'était « son truc », disait souvent Lia.

Donâr ne s'attarda pas sur les arches vertigineuses de la salle en entrant dans la pièce. Il nota tout de même les crânes de dragon en pierre qui l'observaient impassibles, mais n'allait pas se laisser distraire par la curiosité ou l'émotion. Il entendait ses alliés derrière lui, qui se déployaient prudemment dans la salle pour le couvrir sans se précipiter dans la gueule du loup. Alors seulement, les mines de dragon l'interpellaient.

— À terre ! s'écria Donâr avant que la pièce sombre dans le chaos.

Cinq têtes de dragon étaient sculptées dans les murs, toutes orientées vers le centre de la salle. Chacune présentait les traits caractéristiques d'un dragon chromatique de couleur différente. La crête et les cornes du rouge apparaissaient juste en face de Donâr. Il n'eut pas le temps de suivre son propre conseil que la gueule du dragon était déjà béante pour le baigner d'une vague de flammes.

Il serra les dents de douleur et entendit les cris épouvantés de ses compagnons alors que les autres têtes de dragon vomissaient leurs versions respectives de la mort, déversant givre, acide, poison et foudre. Il ne put manquer les vapeurs acrées de la tête verte, juste à sa gauche. Il se maudit ; il aurait dû remarquer le piège plus tôt.

Les molosses sataniques parurent revigorés par les flammes et Donâr dut reculer devant leur assaut. Alors, la panthère de Lespine fut à son côté et il sentit la force le parcourir, calmer la douleur et le galvaniser. Il bloqua l'un des molosses de son bouclier pour le projeter sur l'autre. Les deux bêtes enflammées s'entrechoquèrent et Donâr osa un regard ailleurs.

La situation n'était pas aussi désespérée qu'il l'avait craint. Lia semblait indemne ; elle avait probablement évité le danger d'un saut périlleux dès qu'il avait hurlé. Elle contourna les molosses et cherchait une ouverture pour glisser sa dague entre les côtes de l'un d'entre eux. Brandis était resté en arrière, attendant que Lespine vienne s'occuper d'une sale brûlure d'acide. Chana et Lespine semblaient roussi par la foudre, mais n'étaient pas grièvement blessés.

— Il va falloir faire mieux que ça, Reine des Dragons, marmonna Donâr en fichant son épée dans l'encolure d'un molosse satanique.

Les cinq têtes de dragon indiquaient que les drakéides qui avaient bâti et occupé cette forteresse étaient des serviteurs de Tiamat. Le piège ne faisait que corroborer le message évoqué par la porte verrouillée ; tout cela protégeait quelque chose d'important. Mais comment les molosses sataniques avaient-ils fait pour ne pas déclencher le piège ? Il manquait une pièce du puzzle et Donâr n'aimait pas cela.

Brandis était désormais à ses côtés et Donâr le laissa attirer l'attention du molosse blessé. La provocation de Bahamut suffisait à concentrer l'autre sur lui. Lia en profita pour enfourcer sa lame dans les entrailles du molosse. Celui-ci voulut retourner toute sa haine contre elle, mais Donâr invoqua tout son courroux, toute son indignation devant ce temple de la corruption, et la puissance sainte s'abattit sur le monstre. Son épée s'embrasa de lumière aveuglante et la bête s'effondra dans une fumée nauséabonde.



DRAKÉIDE

Un coup d'œil lui suffit pour comprendre que Brandis maîtrisait le second molosse et il prit quelques instants pour inspecter la salle. Le dôme du plafond se perdait dans l'obscurité, mais il distinguait un scintillement de rubis comme autant d'yeux, probablement quelque fresque illustrant Tiamat ou ses rejetons. Le sol de pierre présentait un motif en mosaïque noire, le symbole de la roue griffue de Tiamat. Encore un signe qui aurait dû lui mettre la puce à l'oreille.

— Par le sang d'Io, murmura-t-il. Je devrai faire mieux la prochaine fois.

Son regard se tourna vers le mur opposé à la porte et une sensation désagréable s'empara de lui. La paroi de pierre cachait quelque chose ; il le sentait. Tandis que Lia et Brandis achevaient le molosse restant, il s'avança prudemment vers le mur.

Dans un lourd grincement de pierre, la paroi se mit soudain à coulisser. Des jets de flammes crépitaient dans le couloir ainsi révélé, mais l'attention de Donâr s'attarda sur la silhouette enténébrée qui se tenait entre les flammes. Les cornes qui lui ornaient la tête et la longue queue qui s'agitait à la lueur embrasée annonçaient indéniablement un tieffelin.

Donâr réprima un accès bien familier de haine et de colère. Un tieffelin contemporain ne pouvait être tenu responsable de la chute de l'Arkhosia. Il n'était pas juste de condamner toute une race pour les maux d'un empire disparu. Donâr avait même connu quelques tieffelins dont la vertu et l'honneur frisaient son exemplarité.

Pourtant au fur et à mesure que ses yeux s'habituaient à la faible lueur, il devina le symbole qui apparaissait sur la poitrine du tieffelin. Et alors, le paladin drakéide libéra toute sa rage. La main griffue était peinte en rouge vif sur le plastron : la Main de Tiamat.

— Tu as tué mes animaux de compagnie, siffla le tieffelin d'un murmure rauque. Tu as survécu à mon piège et atteint le saint des saints, fit-il avant de pousser un rire sardonique. Que vais-je faire de toi, maintenant ?

— L'honneur exige que je salue un ennemi digne avec respect, dit Donâr en levant nonchalamment son épée. Mais je crois que tu ne mérites guère plus qu'une mort rapide.

Donâr entendit ses alliés derrière lui et sut qu'ils étaient prêts. Sans même un regard par-dessus l'épaule, il chargea avec la certitude que ses compagnons allaient lui emboîter le pas.

— Pour Bahamut, s'écria Donâr. Pour la gloire !

LE SANG D'IO

Comme toutes les histoires qui traitent du passé le plus ancien, les récits qui abordent les origines des drakéides sont nébuleux et se contredisent bien souvent. Quel que soit son fond de vérité, chaque légende apporte sa pierre à l'édifice et nous en apprend un peu plus sur les drakéides, sans compter qu'elle en dit bien souvent long sur le conteur.

L'un de ces récits prétend que les drakéides furent modelés par Io alors même que l'antique dieu créait les dragons. À l'aube des temps, dit la légende, Io fusionna des esprits astraux brillants avec la fureur des éléments bruts. Les esprits les plus puissants donnèrent les dragons, créatures souveraines, fières et d'une grande volonté qui devinrent les seigneurs de ce monde nouveau. Les esprits inférieurs devinrent les drakéides. Bien qu'ils fussent de stature moindre que leurs redoutables suzerains, ils n'en étaient pas moins de nature draconia.

Ces contes insistent sur la parenté entre dragons et drakéides, sans oublier de rappeler l'ordre naturel des choses : les dragons règnent, les drakéides servent.

Une autre légende avance qu'Io créa les dragons séparément, à la naissance du monde. Il les conçut avec amour pour représenter l'idéal de la mortalité. Il les investit de la puissance du Chaos Élémentaire qui coule dans leurs veines et s'exprime par leur gueule sous la forme de jets de flammes ou de vagues de froid paralysant. Io leur conféra aussi l'esprit vif et la noblesse d'autres races mortelles, les liant à lui ainsi qu'aux autres dieux de la Mer Astrale.

Mais durant la Guerre de l'Aube, Io fut tué par l'originel Erek-Hus, le Roi de la Terreur. Avec sa hache d'adamantium à peine taillée, il trancha Io de la tête à la queue en deux moitiés égales. À peine la dépuilla scindée Io eut-elle touché le sol que chaque moitié se releva sous sa propre forme divine : Bahamut à gauche et Tiamat à droite. Les gouttes de sang d'Io, qui avaient éclaboussé les quatre coins du monde, donnèrent naissance aux drakéides.

Cette version sépare la création des drakéides de celle des dragons, les marquant d'office comme fondamentalement distincts. Ceux qui véhiculent cette légende précisent parfois que les drakéides sont de toute évidence inférieurs aux dragons qui sont le fruit de la main affectueuse d'Io. D'autres conteurs insistent davantage sur le fait qu'ils sont directement issus du sang d'Io, exactement comme les deux divinités draconiques nées de son corps sectionné. Ne sont-ils pas dans ce cas, interrogé ce récit, comme les dieux ?

Une troisième légende, rarement évoquée de nos jours, estime que les drakéides furent les premiers à apparaître en ce monde, avant les dragons et les autres races humanoïdes. Ces dernières ne seraient finalement que de pâles imitations de la perfection drakéide. Io façonna les drakéides avec ses grandes griffes et les embrasa de son souffle, puis il versa un peu de son sang pour insuffler la vie dans leurs veines.

Cette légende raconte qu'Io créa les drakéides pour disposer de compagnons et d'alliés, pour constituer sa cour astrale et recevoir leurs louanges. Les dragons ne furent qu'une création ultérieure, et intervinrent au début de la Guerre de l'Aube pour servir d'engins de destruction.

Cette version fut très appréciée à l'apogée de l'empire d'Arkhosia, même si elle avait un caractère subversif puisqu'elle estimait que les drakéides étaient censés être les maîtres des dragons, et non l'inverse. Elle soulignait en outre la supériorité de l'espèce sur les autres races, rhétorique récurrente dans l'antique Arkhosia.

Mais un thème commun lie toutes ces légendes : les drakéides doivent fondamentalement leur existence à Io, le grand dieu-dragon père de toutes les créatures draconiques. Toutes les légendes s'accordent pour ne pas faire des drakéides les enfants de Bahamut ou de Tiamat ; leurs origines ne les placent pas dans un camp ou l'autre du conflit ancestral entre ces divinités. C'est ainsi qu'il revient à chaque drakéide de choisir sa place dans la lutte éternelle entre les dragons chromatiques et métalliques, voire de faire fi de ce conflit pour trouver sa propre voie en ce monde.

LES DRAKÉIDES ET LES DIEUX

Les communautés drakéides comptent trois grands types de temples.

Bahamut est le seul dieu honoré de beaucoup de temples drakéides depuis la chute de l'Arkhosia. Ces lieux de culte, qui portent des noms comme le Temple du Dragon de Platine ou le Temple de la Justice Divine, insistent sur la protection que Bahamut apporte aux populations drakéides dans leur exil, protection qui résulte de leur adhésion aux idéaux de l'honneur, de la noblesse et de la justice.

Les temples impériaux arkhosiens sont souvent plus voyants que ceux qui rendent hommage à Bahamut et souvent plus imposants, mais ils attirent moins de fidèles. Des autels dédiés à Érathis, Ioun et Kord y évoquent la mémoire de la vie religieuse de l'Arkhosia. Certains drakéides mettent la chute de l'Arkhosia sur le dos des temples impériaux, mais les ouailles de ceux-ci sont convaincues que les trois dieux attendent que le peuple drakéide rebâtisse l'empire, dompte la nature et développe la civilisation avec leur bénédiction.

Le Temple des Enfants d'Io est un mouvement religieux plutôt récent parmi les communautés drakéides. Bahamut et Tiamat y sont vénérés tous deux comme incarnations jumelles de la volonté d'Io. La nature maléfique et vengeresse de Tiamat y est minimisée, mais c'est aussi le cas du souci absolu de vertu de Bahamut. Les divinités y sont présentées comme deux pôles qui pointent vers un juste milieu qui n'est ni bon ni mauvais, mais c'est vers un idéal draconique.

Les temples dédiés à Tiamat seule sont aussi rares et secrets chez les drakéides que parmi les autres races. En revanche, les dévots drakéides de la Reine des Dragons figurent parmi ses fidèles les plus cruels et avides.



CHOISIR SON CAMP

La population de la plupart des races est non alignée, rares étant ceux qui font l'effort conscient de s'engager sur la voie du bien ou du mal. Les drakéides se distinguent puisqu'ils choisissent souvent leur camp dans la guerre cosmique entre ces deux concepts. Les drakéides évoquent souvent la mort d'Io et la naissance simultanée de Bahamut et de Tiamat, récit moral censé souligner l'importance du choix des valeurs.

« Io n'est pas mort pour que nous restions dans le vague, disent-ils. L'équivoque n'est pas drakéide. Le choix est là : la voie de Bahamut ou celle de Tiamat. Un seul choix est mauvais : celui de refuser de choisir. »

Bien entendu, les drakéides optent plus souvent pour la voie de Bahamut que pour celle de Tiamat. Les sentiers de la justice, de l'honneur, de la noblesse et de la protection sont plus propices à une société saine que ceux de l'avidité, de la jalouse et de la vengeance. Ceux qui suivent les préceptes de Tiamat ne croient pas souvent sur les toits et honorent le Dragon Chromatique au sein de temples secrets tout en donnant le change sur le plan social.

Choisir son camp n'est pas qu'une question d'alignement. Chaque crise appelle une décision et les drakéides ont tendance à faire leurs choix sans nuance. Si du tort lui est fait, un drakéide peut choisir la voie de Bahamut et vouloir porter le malfaiteur devant la justice. Mais s'il emprunte la voie de Tiamat, il jurera de

se venger. Même un drakéide d'alignement bon qui est dévoué à Bahamut pourra adopter cette approche, non pas parce que sa colère l'aveugle, mais parce que cela lui apparaît comme le meilleur choix dans la situation.

Quelques drakéides refusent de choisir entre Bahamut et Tiamat, notamment les fidèles du Temple des Enfants d'Io (cf. *Les drakéides et les dieux*). Ils sont souvent non alignés, mais leur choix est de ne pas favoriser un camp plutôt que l'autre, et non de rester dans le flou. Pour eux, la distinction entre les dieux est une dichotomie fallacieuse, un choix imposé entre les deux côtés d'une même pièce qui ne sont pas si éloignés l'un de l'autre.

Ce mépris de l'ambiguité ne se limite pas au choix de l'alignement. Alors que les drakéides reconnaissent la vertu qui consiste à écouter la thèse et l'antithèse, ils ne respectent aucunement ceux qui les entendent et restent incapables de faire leur choix. L'esprit de décision est la marque d'une forte personnalité.

Cette approche rend le compromis délicat pour les drakéides, aussi bien pour y parvenir que pour l'accepter. Mais il n'est pas impossible. De fait, il arrive même qu'un drakéide trouve plus rapidement le compromis qu'un autre, quand il comprend avant tous que chaque intervenant campé sur ses positions et ne pourra être amené à changer sa perception de la situation, si bien qu'un arrangement est la seule solution possible.

REJETONS D'ARKHOSIA

L'Arkhosia ne fut pas le premier empire drakéide, pas plus qu'il ne sera le dernier de l'histoire à en croire la plupart des membres de ce peuple. Elle reste toutefois comme l'âge d'or de l'histoire drakéide, l'apogée de leur civilisation et de leur culture qui continue de modeler ses descendants, malgré les siècles qui les en séparent. Tout drakéide vivant est en quelque sorte un héritier de l'Arkhosia et porte en lui la fierté de cette lignée et le fardeau de la mémoire de cet empire déchu.

L'Arkhosia date d'une époque reculée, des siècles avant l'avènement de l'empire humain de Nérath. Elle naquit d'une confédération de sept cités-états réunies sous l'autorité d'un dragon vénérable appelé le Grand Doré. Son expansion se fit par la conquête, mais aussi par la diplomatie et le commerce. De nombreuses cités-états drakéides et même quelques tribus et nations d'autres races estimèrent préférable d'exister au sein d'un puissant empire, plutôt que de lutter dans les ténèbres. L'Arkhosia prospéra pendant des centaines d'années, domptant la nature et développant son commerce et les missions diplomatiques jusqu'aux confins du monde.

Cette expansion systématique ne tarda pas à mettre l'Arkhosia en conflit avec l'autre grande puissance de cette époque révolue, l'empire diabolique de Bael Turath et sa noble caste de tieffelins. Les guerres sans merci entre les deux empires s'étalèrent sur des siècles, provoquant de terribles ravages. Les affres de la guerre entraînèrent même des conflits intestins en Arkhosia, qui se manifestèrent notamment par la résurgence des sectes secrètes de Tiamat.

La chute de l'Arkhosia fut à la mesure de son œuvre. Les armées de Bael Turath et leurs alliés diaboliques souillèrent de vastes étendues de l'empire, engloutirent des cités drakéides entières qu'ils transformèrent en gouffres béants ou en désolations. Le Grand Doré fut tué et des dizaines d'autres seigneurs dragons tombèrent ou durent fuir dans la nature pour regarder impuissants leur autorité se volatiliser. Bael Turath finit par céder devant les assauts incessants de l'Arkhosia, mais il emporta l'empire drakéide dans sa chute. Quand chaque camp eut perdu la force et les ressources pour lutter, quand les cris et les corps de la guerre furent enfin réduits au silence, il ne resta des deux empires que des groupes éparpillés et des ruines hantées.

Rares sont les drakéides qui vivent encore sur les terres de leur ancien empire, des terres toujours corrompues par le mal et la magie puissante qui avaient terrassé les leurs. Dans les royaumes qui suivirent, y compris Nérath, les drakéides n'étaient pas autorisés à se rassembler en nombre. Pourtant, nombreux sont ceux qui s'estiment encore citoyens d'Arkhosia, exilés d'une nation qui n'existe plus, mais qui pourraient bien renaitre.

Pour ceux-là, l'Arkhosia est plus qu'un souvenir, c'est un symbole de tout ce que leur espèce a de grand. La gloire de l'empire était la gloire de tous les drakéides, mais sa chute fut aussi la leur. Certains drakéides ont beau triompher par leurs prouesses,



EVA NIDERMAN

ils n'atteindront jamais les sommets de l'Arkhosia, à moins qu'un jour, un nouveau Grand Doré émerge pour régner sur l'empire draconique retrouvé.

LA GLOIRE

L'acquisition de gloire est une motivation pour beaucoup d'aventuriers drakéides, mais aussi pour beaucoup de leurs congénères. L'escorte de convoi drakéide cherche à asseoir sa renommée en contrariant les bandits, l'artisan drakéide espère que le fruit de son travail sera apprécié à travers les terres pour sa qualité et sa valeur artistique, et l'aventurier drakéide marche vers la gloire en terrassant de terribles monstres, en accumulant des trésors fantastiques et en repoussant les ténèbres qui menacent d'engloutir les derniers vestiges de la civilisation.

Certains comparent cette soif de gloire à l'ego surdimensionné des dragons, comparaison qui peut paraître adaptée. De même que le dragon aime qu'on le mesure à la taille de son trésor et qu'on le craigne pour la force de son souffle et de ses griffes, le drakéide cherche la reconnaissance et parfois la notoriété. S'il y a une différence, on la trouve dans le sentiment qu'ont les drakéides de représenter une population importante.

Pour la plupart des drakéides, le désir de gloire dépasse la simple soif de reconnaissance individuelle. La gloire recherchée n'est pas égoïste, elle concerne tout le clan et l'espèce. Quand un drakéide réalise une prouesse, son clan et sa race en deviennent plus glorieux et l'estime que leur voient les autres tribus et peuples de ce monde n'en est que plus grande.

GRANDEUR DÉCHUE

Le cœur de l'Arkhosia est probablement bien loin des terres où votre personnage est né. Cela n'empêche pas son influence d'atteindre les contrées où vous vous aventurez désormais et on peut imaginer que vos pérégrinations vous mènent parmi des ruines dont l'origine remonte à la grande époque de cette civilisation.

Vous trouverez souvent des vestiges draconiques taillés à flanc de montagne ou au fin fond de vallées perdues ; de magnifiques façades de pierre accompagnées de colonnes, d'arches et de tours sculptées de têtes, d'ailes et de queues lovées de dragons. Les salles les plus opulentes se terrent généralement dans les vastes galeries de ces constructions.

Quand un bâtiment se dresse encore au-dessus de ces chambres excavées, il s'agit le plus souvent de tours et arches majestueuses ornées des mêmes symboles draconiques. D'énormes blocs extraits des montagnes environnantes forment ces monuments ou du moins indiquent où ils se tenaient autrefois. De nombreuses cités arkhosiennes avaient en leur place centrale de gigantesques statues de leurs dragons protecteurs, mais il est extrêmement rare que ces œuvres tiennent encore debout. Au mieux, pouvez-vous

Les drakéides sont si peu nombreux et tellement éparpillés, que tout représentant de l'espèce a de bonnes chances d'être le seul spécimen que connaissent les gens qu'il côtoie. Ces personnes se font d'ailleurs leur opinion de l'espèce en partant de ce qu'elles savent du drakéide en question. S'il accumule les actions d'éclat, les gens auront tendance à attribuer la gloire correspondante à toute la race. Et c'est ainsi que les drakéides espèrent pouvoir perpétuer le prestige moribond de l'antique Arkhosia.

Cela étant, certains drakéides sont enclins au même narcissisme que les dragons, les aventuriers étant les plus sujets à ce travers. Certains cherchent la gloire, non pas pour contribuer à l'honneur de la race, mais pour être eux-mêmes respectés et adulés, pour amasser leur propre fortune, ou encore pour instiller la terreur dans les cœurs. Les drakéides qui suivent la voie de Tiamat cumulent souvent cette vanité avec une jalousie qui les pousse à saboter les efforts et réalisations de ceux qu'ils voient comme des rivaux. Même ceux qui disent suivre la voie de Bahamut peuvent parfois s'échiner pour qu'on les perçoive comme des modèles de justice et d'honneur, et leurs propres défaillances leur échappent, aveuglés qu'ils sont par l'orgueil. Ils protègent les faibles, non pas parce que Bahamut l'exige, mais parce qu'ils veulent être admirés par ceux qu'ils sauvent, certains attendant même une rétribution.

LA FAMILLE ET LE CLAN

Avant même l'avènement de l'empire d'Arkhosia, les drakéides formaient des clans dont chacun servait un dragon. Au fil des siècles, ces clans devinrent des cités-états pour finalement se regrouper et former le grand empire arkhosien. Ces clans drakéides ont survécu à l'empire et assurent toujours un rôle central dans l'identité de l'espèce.

Chaque clan drakéide réunit plusieurs familles partageant une même allégeance. C'est le sang qui lie les familles, tandis que les clans se rassemblent autour d'un puissant protecteur, d'un souverain ou d'un idéal. Les associations claniques datent de l'antiquité et ont rarement évolué, si bien qu'il n'est pas rare que des membres ou des familles d'un même clan soient en désaccord sur son rôle original ou actuel. Malgré tout, les drakéides vénèrent les ancêtres de leur famille et les défunt les plus honorables du clan, et s'efforcent par leurs actes de contribuer au prestige des leurs.

Le clan peut être déterminant dans l'existence d'un drakéide. Beaucoup d'aventuriers sont d'ailleurs animés par le désir de laver une disgrâce passée ou de faire honneur à la gloire ancestrale de leur clan. D'autres fuient la société drakéide pour échapper à ce carcan clanique. D'autres encore espèrent trouver la gloire personnelle et partent explorer le monde pour prétendre ensuite à prendre les rênes de leur clan.

NOMS DRAKÉIDES

Tous les drakéides ont un nom qu'ils reçoivent à la naissance, comme le décrit le *Manuel des Joueurs*. Ils peuvent également avoir un nom d'enfance, un nom de famille et un nom clanique, tous issus de leur héritage et de leur place dans la société de leur peuple.

Beaucoup ont un nom d'enfance ou un surnom, généralement descriptif, qui marque l'affection ou l'encouragement envers le jeune drakéide. Le nom peut rappeler un événement ou une habitude. Il peut être dérivé d'un ancêtre dont l'enfant rappelle le comportement, ou d'un jouet ou objet. Ces noms sont rarement adaptés pour des adultes. Employer un tel nom sans que l'autorité (parent ou aîné) ou les circonstances ne l'autorisent sera perçu comme un manque de respect. Quand des aînés emploient le nom d'enfance d'un drakéide ayant atteint l'âge adulte, c'est qu'ils veulent montrer leur désapprobation.

Noms d'enfance : Cabri, Grimpeur, Mord-l'Acier, Petit Kriv, Pieux, Tire-Oreilles, Zélé.

Les noms de famille sont des mots draconiques, semblables aux noms de baptême, qu'on se transmet au sein d'une lignée. Ils découlent souvent des actions d'éclat d'un ancêtre ou

HISTORIQUES CLANIQUES

Si vous souhaitez que votre clan joue un rôle de premier plan dans la vie de votre personnage drakéide, prenez par exemple l'un de ces éléments d'historique. Ceux-ci (et les autres présentés dans ce livret) obéissent aux mêmes règles que ceux du *Manuel des Joueurs* 2. Après avoir fait votre choix, vous pouvez avec l'accord de votre maître du donjon sélectionner l'un des avantages d'historique suivants :

- ♦ Bénéficier d'un bonus de +2 aux tests d'une compétence associée à votre historique.
- ♦ Ajouter une compétence associée à votre historique à votre liste de compétences de classe avant de choisir vos formations de compétences.
- ♦ Choisir une langue associée à votre historique. Vous parlez, lisez et écrivez couramment cette langue.
- ♦ Si vous jouez dans un univers de campagne qui offre des avantages régionaux (comme celui des ROYAUMES OUBLIÉS®), vous gagnez l'un d'eux.

CLAN ASSERVI

Votre clan est toujours promis au service d'un dragon, comme il l'était déjà avant l'avènement de l'Arkhosia. Votre peuple ne se mélange pas aux autres. Il vit reclus près de l'antre de votre dragon protecteur. Les autres races et leur civilisation vous sont parfaitement étrangères, et vous leur paraissent probablement inculte et barbare. Pourquoi avez-vous quitté votre clan si uni, et renoncé à servir votre protecteur draconique ? À moins que vous soyiez justement parti à l'aventure pour mieux l'honorer. Est-il du genre bienveillant, ou au contraire cruel et tyannique ?

Compétences associées : Arcanes, Intimidation.

ESCLAVE TURATHIEN

Votre clan a été réduit en esclavage par les dirigeants tieflins de Bael Turath au tout début du conflit contre l'Arkhosia. Vos ancêtres ont connu un traitement odieux et de terribles châtiments. Ils ont peut-être même subi des expériences magiques entre les mains de leurs maîtres sorciers. Il est possible que vous portiez les marques de cette oppression (vous êtes particulièrement frêle, montrez un tempérament excessivement docile ou un penchant pour la magie sinistre des anciens maîtres de votre clan). Peut-être cherchez-vous la gloire pour prouver que vous valez mieux que vos esclaves d'ancêtres. Peut-être n'êtes-vous absolument pas intéressé par la gloire.

Compétences associées : Arcanes, Connaissance de la rue.

HÉRITAGE PRESTIGIEUX

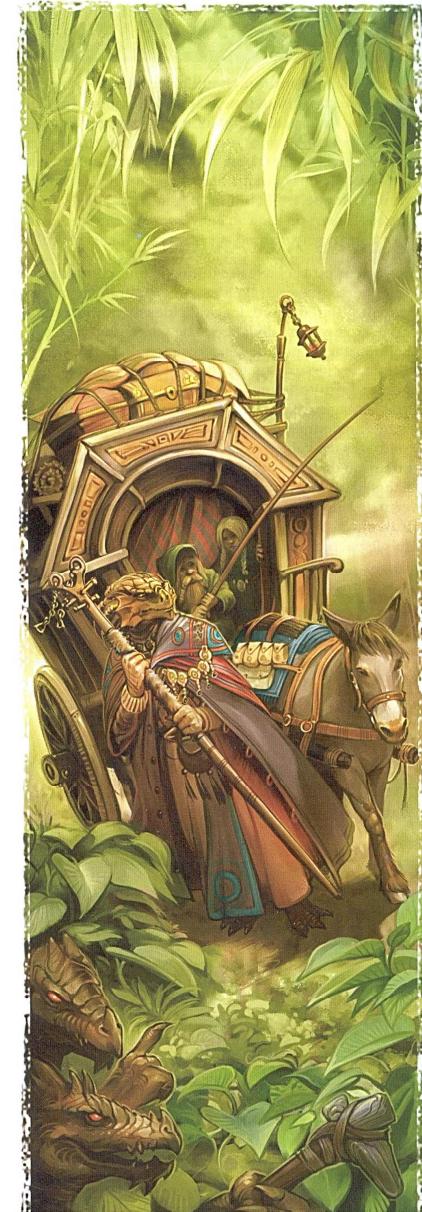
Votre clan compte au moins un membre ou une famille de prestige, qui lui a apporté une gloire immense. C'est peut-être un ancêtre, un héros de guerre ou un dirigeant au grand cœur, ou encore une famille associée au clan dont les artisans ou les diplomates jouissent d'un certain renom. Ceux qui connaissent votre affiliation clanique s'attendent à ce que vous soyiez fidèle à cette réputation. Ils vous imaginent peut-être arrogant et hautain devant même de vous connaître. Certains ont peut-être de la rancœur à votre égard, estimant que votre clan a usurpé la reconnaissance due au leur. Comment gériez-vous cette renommée ? En êtes-vous fier ou le fardeau de ces attentes est-il trop lourd à porter ?

Compétences associées : Diplomatie, Histoire.

LIGNÉE ENTACHÉE

Vous êtes issu d'un clan drakéide déshonoré. Que l'épisode soit récent ou ancien, un membre ou une famille de votre clan a commis un acte d'une telle lâcheté, disgrâce ou incomptérence que tout le clan en a pâti. Un groupe de soldats aura déserté le champ de bataille avant un affrontement-clé entre l'Arkhosia et Bael Turath, ou un ensorceleur de votre clan aura détruit toute une enclave en lançant le mauvais sort ou en bâclant un rituel. Il peut aussi s'agir d'un sorcier qui a conclu un pacte infernal, frayé avec des diables et s'est allié avec les forces de l'ennemi. Les autres drakéides qui connaissent le nom de votre clan vous pensent enclin aux mêmes faiblesses, vous condamnent pour les actes du coupable ou se contentent de râiller votre héritage malheureux. Comment réagissez-vous à cet accueil ? Cachez-vous votre affiliation clanique ? Y avez-vous complètement renoncé ? Ou bien cherchez-vous une gloire telle que vos prouesses feront tomber dans l'oubli ceux qui ont plongé votre clan dans la honte ?

Compétences associées : Connaissance de la rue, Histoire.



DRAKÉIDES ARCANIQUES

Les forces élémentaires qui bouillonnent dans les veines des drakéides favorisent leur manipulation de la magie des arcanes. La faculté d'exhaler une décharge d'énergie élémentaire pure les pousse presque naturellement à canaliser ces forces dans leurs sorts. C'est notamment le cas des ensorceleurs qui profitent de la magie innée de l'âme draconique.

CLASSES ARCANIQUES

L'ensorceleur est la classe arcanique la plus courante pour les personnages drakéides, et ce, pour deux raisons principales. Tout d'abord, les drakéides reçoivent des bonus à leurs valeurs de Force et de Charisme, toutes deux importantes pour les ensorceleurs dotés de l'aptitude de classe de magie draconique ou de magie cosmique. Ensuite, les ensorceleurs qui optent pour la voie de la magie draconique sont issus de lignées ou de voies très anciennes, ce qui est parfaitement adapté aux personnages drakéides.

En raison de leur bonus en Charisme, les drakéides font aussi d'excellents bardes, avec une préférence pour la vertu de vaillance. Les sorciers sont moins courants, mais ils choisissent plus souvent le pacte stellaire et parfois le pacte féérique. La plupart évitent le pacte

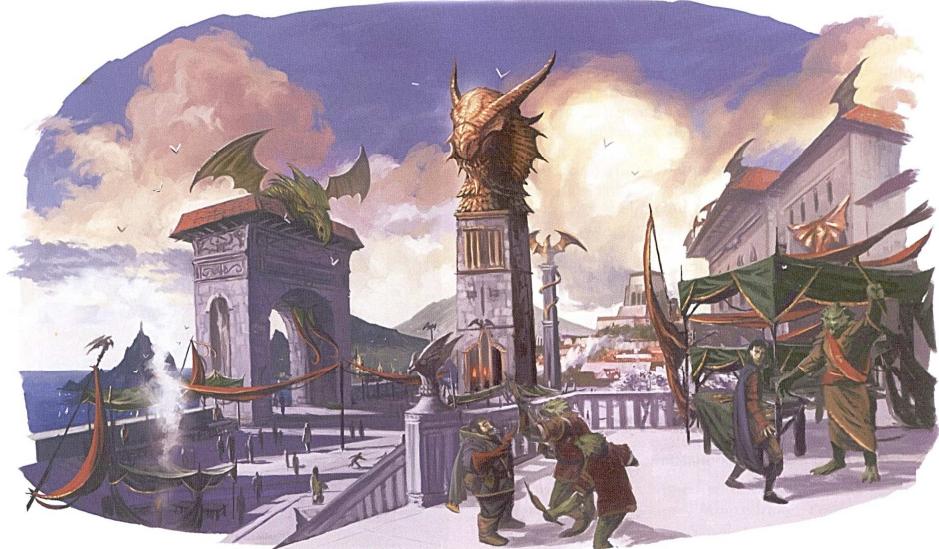
infernal car il évoque trop les forces diaboliques de Bael Turath qui contribueraient à la chute de l'Arkhosia. Les magiciens drakéides sont rares, sans doute parce que ceux qui étudient les sorts de cette classe réalisent que leur Charisme naturel leur permet de maîtriser la magie d'illusion, sachant que les drakéides attirés par la duperie et les faux-semblants ne sont pas légion.

Leur Force naturellement élevée fait des drakéides de bons mages d'armes, à condition de choisir *égoïe offensive* et les pouvoirs correspondants.

Le faiseur est une classe arcanique qui attire peu de drakéides. Ni la Force ni le Charisme ne sont utiles à cette classe et la magie de l'artisanat et de la production présente de toute façon peu d'attrait pour l'espèce.

HISTORIQUES ARCANIQUES

Si vous interprétez un personnage drakéide doté d'une classe arcanique, penchez-vous sur ces historiques. Contrairement à ceux que propose le *Manuel des Joueurs 2*, ce sont pratiquement des modèles de personnage ; des portraits plus ou moins détaillés d'un type de personnage que vous pourriez vouloir jouer. Ainsi, ces historiques vous suggèrent aussi d'autres choix, comme des classes et options de création, ainsi que des talents et pouvoirs spécifiques.



BRIAN JACAN

ARCANISTE LIGE DRACONIQUE

Un dragon vous a appris la magie. Il est rare que les dragons lancent des sorts comme les autres mortels, mais ils ont la magie dans le sang et les spécimens les plus sagaces enseignent des approches très anciennes, notamment aux drakéides. Le plus souvent, l'élève est réduit en esclavage et sa magie ne fait que servir directement le dragon. Vous étiez ainsi assujetti et avez appris la magie draconique auprès d'un dragon particulièrement sage, vieux et érudit. Comment vous êtes-vous extrait de cette servitude ? Le dragon a-t-il été tué par des aventuriers ou par un monstre puissant ? Un autre dragon ? Ses recherches arcaniques ont-elles précipité sa mort ou sa disparition ? Que comptez-vous faire de votre liberté ? Comment allez-vous employer la magie que vous a transmise votre ancien maître ?

Cet historique est parfait pour un sorcier drakéide, car il vous permet de donner un aspect draconique au pacte que vous choisissez. Votre maître était peut-être un dragon fée d'une puissance aussi grande que mystérieuse, un dragon infernal animé par le feu des enfers ou un disciple des étoiles. Vous pouvez aussi être un ensorceleur dont les sorts ne sont que la manifestation de la puissance que vous a léguée le dragon (si vous pratiquez la magie draconique) ou qui a étudié la magie cosmique auprès de son maître.

Compétences associées : Arcanes, Intimidation.

DISCIPLE DU NONUPLE

Autrefois, en Arkhosia, une organisation de bardes, de magiciens et d'ensorceleurs appelée l'Ordre du Nonuple codifia et diffusa les enseignements arcaniques des drakéides. Les sages de cet ordre vivaient comme des mendians. Ils ne possédaient rien d'autre que les tomes qu'ils pouvaient porter et comptaient sur le soutien et l'hospitalité des gens dans leurs errances de ville en ville. Ils voyageaient par deux, un maître et un disciple. Alors que croisaient les connaissances de l'élève pour égaler celles du maître, ils cherchaient tous deux de nouveaux disciples dans chaque communauté, afin de transmettre les secrets de l'ordre. Quelques maîtres disséminés du Nonuple ont survécu à la chute de l'Arkhosia, mais rares sont les élèves prêts à accepter leur tutelle. Vous avez étudié auprès d'un maître de cet ordre et appris les enseignements arcaniques d'une époque révolue que les pratiquants actuels de la magie connaissent très mal. Qu'est-il advenu de votre maître ? Êtes-vous à la recherche d'un disciple ou bien votre maître a-t-il disparu avant la fin de votre formation, si bien que vous êtes en quête d'un nouveau précepteur ?

Vous pouvez choisir un talent, comme Incantateur draconique ou Envoutement du sang de Io (cf. *Les Secrets des Arcanes*) pour refléter votre formation arcanique inhabituelle. Penchez-vous également sur la voie paragonique de maître du Nonuple, présentée à la page suivante.

Compétences associées : Arcanes, Histoire.

MAGE DES DRAGONS

La puissance arcanique est dans votre nature, puisqu'elle accompagne les forces élémentaires qui alimentent votre souffle de dragon. Lancer des sorts ne diffère guère de l'exhalation des énergies draconiques ; c'est un acte qui vous est aussi naturel. Pour beaucoup de mages des dragons, contrôler cette magie toujours prête à éclater est extrêmement difficile. Vous êtes peut-être porté sur les incidents magiques, surtout avec les pouvoirs à volonté qui s'activent sans grand effort de votre part et parfois même sans que vous ne vous en rendiez compte. À l'inverse, la maîtrise de vos pouvoirs est peut-être innée, au même titre que le fait de respirer. Il vous suffit d'orienter votre volonté et vos énergies vers l'extérieur pour créer les manifestations magiques de votre choix. Dans un cas comme dans l'autre, ceux qui étudient et s'entraînent pendant des années pour enfin maîtriser les rudiments de la magie vous considèrent avec envie et même crainte, car toute cette puissance paraît à portée de votre main, pour le meilleur et pour le pire. Vous vous sentez proche des dragons et rêvez peut-être de vous transformer un jour en cet idéal ; ou de pouvoir soumettre les dragons à votre volonté.

La plupart des mages des dragons sont des ensorceleurs pratiquant la magie draconique ou des bardes qui prônent la vertu de vigilance. Les bardes élèvent les dragons au rang de modèles de bravoure et beaucoup de leurs sorts présentent des caractéristiques draconiques. Ainsi, votre cri de victoire est peut-être un rugissement qui produit brièvement l'image d'un dragon flottant au-dessus de vous pour frapper vos adversaires de terre, tandis que votre chant de la tempête vous fait apparaître tel un dragon bleu jusqu'à la fin des effets.

Compétence associée : Arcanes.

MERCENAIRES DES ARCANES

Beaucoup de drakéides gagnent leur vie comme mercenaires, escortes de convoi ou gardes du corps. Alors que leur stature et leur force destinent presque les guerriers et sorciers drakéides à ces tâches, beaucoup de ceux qui manipulent les arcanes suivent une telle carrière, mettant leur magie au service de la violence. La vie de mercenaire mène naturellement à celle d'aventurier : il suffit qu'une mission tourne très mal, qu'une rencontre ne se limite pas comme attendu à affronter des pillards ou des soldats ennemis pour que l'existence du mercenaire prenne un tout autre tourant.

Vous êtes peut-être un mage d'armes qui se mêle facilement à des soudards plus martiaux ou un magicien ou ensorceleur qui profite de son artillerie arcanique pour soutenir une troupe de soldats plus traditionnels. Barde, vous pourriez être le meneur d'une compagnie de mercenaires et combattre aux côtés de vos frères d'armes tout en les galvanisant par votre magie. Même si la mêlée n'est pas votre domaine naturel, vous pouvez envisager le maniement d'une bonne arme de corps à corps, ou encore vous multiclasser en guerrier ou en sorcier pour illustrer votre vécu militaire.

Compétences associées : Connaissance de la rue, Histoire.

VOIE PARANGONIQUE : MAÎTRE DU NONUPLE

« Je maîtrise une magie qui était déjà ancienne quand les tiens n'étaient encore que des barbares rampant à nos pieds. »

Prérequis : drakéide, toute classe arcanique, talent Incantateur draconique

Autrefois, les lanceurs de sorts arcaniques d'Arkhosia étudiaient la voie du Nonuple, qui menait tout droit à la maîtrise de la magie et à l'éveil spirituel. Les différentes étapes de cette voie représentent une affinité croissante de l'initié avec les énergies draconiques, une tradition qui mêle l'étude de la magie et les capacités innées de l'espèce drakéide.

Vous êtes un maître du Nonuple et tendez vers la perfection arcanique telle que la concevaient les érudits d'Arkhosia. Votre souffle de dragon n'est qu'un sort parmi tant d'autres de votre arsenal et quand vous employez des sorts qui produisent la même force élémentaire, votre maîtrise saute aux yeux de tous.



APTITUDES DE MAÎTRE DU NONUPLE

Action de souffle du dragon (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également utiliser votre souffle de dragon au prix d'une action libre, même si vous l'avez déjà dépensé pour cette rencontre.

Expertise du souffle (niveau 11) : votre souffle de dragon est considéré comme un pouvoir arcanique appartenant à chacune de vos classes arcaniques. Si vous utilisez un focaliseur adapté à vos pouvoirs arcaniques, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets de dégâts de votre pouvoir de souffle de dragon.

Résistance draconique (niveau 16) : choisissez un type de dégâts que peut infliger votre pouvoir de souffle de dragon. Vous bénéficiez contre ce type de dégâts d'une résistance égale à $5 + \frac{1}{2}$ la moitié de votre niveau.

SORTS DE MAÎTRE DU NONUPLE

Aura draconique

Maître du Nonuple Attaque 11

L'énergie innée de votre souffle de dragon crée un écran entre vous et vos ennemis, qui sont alors repoussés.

Rencontre + arcanique, focaliseur, périmètre ; variable

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Vigueur

Réussite : $3d6 + \text{modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts}$, et vous poussez la cible de 1 case. Les dégâts sont d'un type que peut infliger votre souffle de dragon.

Souffle contrariant

Maître du Nonuple Utilitaire 12

Alors que votre adversaire libère une décharge de puissance élémentaire, vous modifiez les énergies de votre souffle draconique pour neutraliser l'attaque.

Rencontre + arcanique

Interruption immédiate Proximité décharge 3

Déclencheur : un ennemi vous vise avec une attaque de proximité ou de zone qui inflige des dégâts d'un type que votre souffle de dragon peut aussi infliger.

Effet : votre espace et la décharge ne sont pas pris dans l'aire d'effet de l'attaque en question.

Tempête draconique

Maître du Nonuple Attaque 20

Votre exhalation d'énergie élémentaire se transforme en un tourbillon dévastateur.

Quotidien + arcanique, focaliseur, périmètre ; variable

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Réflexes

Réussite : $3d8 + \text{modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts}$. Les dégâts sont d'un type que peut infliger votre souffle de dragon.

Effet : la décharge crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts du même type que ceux de l'attaque initiale. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

DRAKÉIDES DIVINS

Les personnages drakéides qui adoptent une classe divine sont bien souvent des disciples de Bahamut, mais quelques-uns préfèrent se consacrer au dieu mort Io en observant les préceptes du Temple des Enfants d'Io (cf. page 4). Même les drakéides qui vénèrent d'autres dieux considèrent Io comme la divinité tutélaire de la race, comme une sorte d'ancêtre divin.

Suivre la voie d'une classe divine demande de s'y engager et de s'y tenir, ce en quoi excellent les drakéides. Bien des personnages drakéides divins se caractérisent par cet esprit de décision... et par leur impatience envers ceux qui refusent de choisir leur camp ou qui ne tiennent pas leurs engagements.

CLASSES DIVINES

Les drakéides qui adoptent une classe divine sont le plus souvent paladins et appliquent les préceptes de leur dieu avec zèle et dévotion. Leur Force et leur Charisme naturellement élevés les promettent à réussir dans cette voie. Beaucoup de paladins drakéides entretiennent de bonnes valeurs dans ces caractéristiques et recourent à des pouvoirs qui en profitent. Les paladins drakéides de Bahamut font partie des forces du bien les plus brillantes de ce monde : champions de l'honneur et de la justice, ils partent en croisade contre le mal et la tyrannie sans oublier de protéger le faible et l'opprimé. Les autres paladins drakéides sont davantage défenseurs de la civilisation et s'emploient à repousser les ténèbres en bâtant un nouvel empire sur le modèle de l'Arkhosia ou de Nérath au nom de divinités comme Érathis, Ioun et Kord.

Les drakéides font également d'excellents prêtres, avec une préférence pour les pouvoirs qui les mettent en première ligne des combats et profitent de la meilleure Force possible. La différence entre un paladin et un prêtre drakéide est subtile : ils se voient tous deux comme des champions de leur dieu et des défenseurs de ses idéaux, mais les prêtres sont plus enclins à percevoir l'ensemble de leur groupe d'aventuriers comme un instrument de la volonté divine.

Les invokeurs drakéides sont les héritiers d'une tradition véritablement ancienne, plus encore que l'Arkhosia. Ce sont les personnes divines qui ont le plus de chances de vénérer à la fois Bahamut et Tiamat, en tant que manifestations du dieu unique Io. Leur version de la magie divine était l'arme des serviteurs des dieux durant la Guerre de l'Aube, quand Io lui-même accordait sa puissance à ses fidèles mortels pour guerroyer contre les sbires des originels. Les invokeurs drakéides sont les premiers à parler de la mort d'Io et de l'avènement de Bahamut et de Tiamat comme s'il s'agissait d'un événement récent ou d'une phase qui va bientôt prendre fin.

Les vengeurs drakéides sont rares. Ils apparaissent généralement au sein de monastères isolés où sont enseignées d'étranges doctrines concernant la nature des dieux. Les vengeurs drakéides servent plus souvent Tiamat que Bahamut, même si leur perception de l'essence de ces deux divinités n'a souvent rien d'orthodoxe.

HISTORIQUES DIVINS

Comme les historiques arcaniques des pages précédentes, ceux-ci reprennent les règles d'historique du Manuel des Joueurs 2 et proposent d'autres éléments qui pourront vous inspirer pour la création de votre personnage selon l'un de ces modèles divins.

CHAMPION DE BAHAMUT

Quelle que soit votre classe, vous servez Bahamut et vous efforcez de prendre modèle sur lui dans chacun de vos gestes. Vous voulez devenir l'incarnation de sa volonté en ce monde, une extension de ses redoutables griffes. L'honneur, la justice, la lutte contre le mal et la protection des plus faibles sont autant de principes qui guident chacune de vos décisions et de vos actions. Certains vous trouvent sans doute naïf, inconscient des réalités de cette sinistre époque, et ils ont peut-être raison. Mais cela ne veut pas dire que vous avez tort.

La plupart des champions de Bahamut sont des paladins ou des prêtres qui épousent un idéal de Bahamut comme divinité guerrière. Vous vousparez peut-être d'une armure en platine rutilant, à moins que vos écailles présentent naturellement cette teinte, signe de la grâce de votre dieu. Vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de froid avec votre souffle de dragon et prendre des talents comme Souffle gelé et Souffle saisissant pour reproduire le souffle de glace du Dragon de Platine.

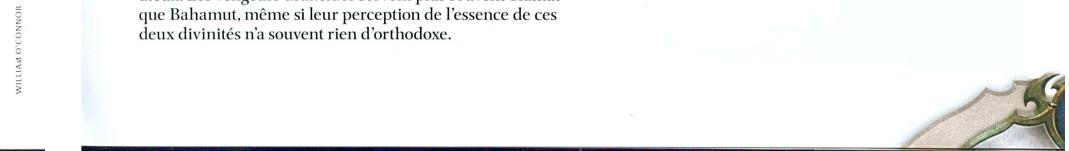
Compétences associées : Diplomatie, Intimidation.

FRAGMENT D'IO

La puissance divine dont vous êtes porteur est un minuscule fragment de celle d'Io, une particule de leur émergeant d'un dieu mourant qui a échappé aux griffes de Bahamut et de Tiamat nés de la dépouille d'Io avant de revendiquer ses attributions. Ce fragment a sommeillé jusqu'à pouvoir s'exprimer en vous. Il a peut-être été conservé par un ange, en attendant l'occasion de pouvoir se manifester par l'intermédiaire d'un grand champion mortel. Il a peut-être été récupéré par un invokeur drakéide qui l'a transmis à d'autres au fil des siècles, jusqu'à ce que votre maître vous le confie sur son lit de mort. Ou alors, est-ce votre lignée qui l'a véhiculé sans le savoir ou en secret pendant des générations. Il est ensuite resté latent en vous jusqu'à ce que vous parveniez à l'éveiller complètement. Quoi qu'il en soit, vous êtes le gardien d'une immense puissance divine, que beaucoup réverraient de détenir.

Cet historique est tout particulièrement adapté aux invokeurs qui ne font pas qu'étudier les voies d'antan, mais qui sont les héritiers directs d'une puissance ancestrale. Penchez-vous sur la destinée épique d'avatar d'Io (cf. page 31), mais tout pouvoir divin que vous utiliserez dans votre carrière sera de toute manière une manifestation de l'étincelle d'Io qui vous habite.

Compétences associées : Histoire, Religion.



ICONOCLASTE DRAKÉIDE

Vous vénérez une divinité connue du panthéon traditionnel, mais vous le faites d'une manière que beaucoup trouvent étrange, voire aberrante. Vos croyances religieuses et votre approche du service des dieux n'ont rien de conventionnel, c'est le moins qu'on puisse dire. Peut-être avez-vous reçu ces enseignements dans un monastère (si bien que cet élément d'historique est idéal pour des vengeurs) ou vous sont-ils venus spontanément en réaction à des préceptes plus traditionnels que l'on vous a inculqués lorsque vous étiez plus jeune. Vous vénérez par exemple Mélora en tant que grand dragon désastreux des profondeurs marines, troisième rejeton d'Ilo et plus puissant d'entre eux. Ou bien révérez-vous Tiamat comme déesse non alignée du juste jugement, transformant la perception traditionnelle de sa soif de vengeance en qualité acceptable, sinon admirable. Vous estimatez peut-être que tous les dieux sont des dragons ayant connu l'ascension pour montrer la voie divine aux mortels.

Le non-respect des conventions définies en grande partie votre personnage, ce qui doit vous pousser à contrarier les attentes en matière de choix. Ne prenez pas d'options qui vous empêcheraient d'assumer votre rôle, mais ne vous restreignez pas par ailleurs. Un talent de multiclassage inattendu (comme un paladin loyal bon doté du talent Initié du pacte qui manipule des pouvoirs de sorcier infernal) ou des choix d'arme ou d'armure atypiques (un vengeur qui méprise la discréetion et porte

une armure lourde) ne manqueront pas de faire un personnage insolite et intéressant.

Compétences associées : Arcanes, Histoire.

REJETON RÉFRACTAIRE DE TIAMAT

Vos pouvoirs divins vous viennent de Tiamat, mais il serait exagéré de dire que vous vénérez la divinité maléfique de l'avidité et de la vengeance. Vous la craignez probablement et respectez sûrement sa puissance, mais s'il ne tenait qu'à vous, vous renonceriez aux pouvoirs qu'elle vous confère et cesseriez de servir sa volonté. Vous avez peut-être été formé comme vengeur pour traquer les ennemis de Tiamat, avant qu'un incident ne réveille votre conscience et vous pousse à fuir son temple. On vous a peut-être enlevé, contrôlé par magie et endoctriné dans sa secte secrète, vous laissant faire le tri parmi vos allégeances dans votre esprit embrouillé.

Jouer un personnage maléfique peut rapidement perturber la table de jeu, mais interpréter un personnage qui lutte contre ses tendances mauvaises peut susciter des situations passionnantes. Choisissez des pouvoirs qui soulignent la nature malfaisante de la divinité qui vous les octroie, au point que même vos compagnons pourront craindre vos actes. Mais cherchez aussi le moyen de permettre un jour à votre personnage de se libérer de l'emprise de Tiamat, même si cela doit se faire dans un ultime sacrifice.

Compétences associées : Bluff, Larcin.



WILLIAM O'CONNOR

VOIE PARANGONIQUE : TEMPLIER DE PLATINE

« Chacun d'entre nous doit choisir son camp ; qu'est-ce qui pourrait bien inciter une personne saine d'esprit à opter pour le camp de la jalouse, de la vengeance et de la cupidité ? »

Prérequis : drakéide, toute classe divine, doit vénérer Bahamut

Nombreux sont les drakéides issus d'une classe divine qui suivent Bahamut, le Dragon de Platine, mais rares sont ceux qui étudient les disciplines ésotériques du temple de Platine. Ce très ancien sanctuaire, qui se trouve au sommet d'une montagne reculée qu'on dit à cheval entre le monde naturel et le domaine de Bahamut en Célestine, enseigne une forme de mysticisme propre aux drakéides, le but étant d'évoluer à l'image de Bahamut.

Par la prière et la méditation, et surtout par l'intermédiaire d'une discipline rigoureuse qui consiste à emprunter une voie juste et honnête en toute circonstance, vous appliquez les préceptes du temple de Platine à votre existence. Vous vous efforcez de penser comme Bahamut et de faire face à toute situation en vous inspirant de sa vertu et de son honneur. De même, vous soumettez votre corps à des énergies divines jusqu'à ce que vos écaillles présentent le lustre éclatant du platine. Avec le temps et l'étude, vous apprenez à développer de grandes ailes draconiques, fût-ce pour quelques instants, à parler l'universel avec l'autorité de Bahamut, et à cracher une brume rappelant le propre souffle du Dragon de Platine.

Mais toute cette puissance n'a de sens que si vous l'employez au service des nobles idéaux de Bahamut.

L'HONNEUR DES DRAKÉIDES

Comme pour tous les drakéides, votre honneur est toute votre vie. Que les principes suivants restent gravés dans votre esprit :

- ◆ Au combat, traitez vos ennemis avec respect et courtoisie.
- ◆ La peur est une maladie et la courardise un défaut mortel.
- ◆ Tenez vos promesses ; un serment solennel vaut plus que votre vie. Soyez honnête en paroles et ne promettez rien à la légère.
- ◆ Faites toujours de votre mieux et quand cela ne suffit pas, progressez jusqu'à être à la hauteur de la tâche. N'abandonnez pas avant d'avoir déployé tous les efforts imaginables.
- ◆ Respectez vos aînés, vos chefs et tous ceux qui le méritent. Obéissez aux ordres justes et assumez les devoirs qu'ils vous confient. Dressez-vous contre ceux qui abusent de l'autorité.
- ◆ N'oubliez pas que vos actes influent sur la réputation de vos compagnons, de votre clan et de toute l'espèce. Évitez tout ce qui pourrait plonger d'autres membres de votre clan dans la honte.
- ◆ Défiez vos ennemis avec audace, comme vous vous lancez vous-même des défis.

APTITUDES DE TEMPLIER DE PLATINE

Action concentrée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action supplémentaire pour entreprendre une action, vous pouvez aussi effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde peut annuler, avec un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Protection de Bahamut (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir de conduit divin, chaque allié situé dans un rayon de 2 cases bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Souffle polaire (niveau 16) : lorsque vous utilisez votre pouvoir de souffle de dragon, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de froid au lieu d'un autre type. Dans ce cas, toute créature touchée par l'attaque est également ralentie (sauvegarde annule).

PRIÈRES DE TEMPLIER DE PLATINE

Ailes de platine

Templier de Platine Attaque 11

Des ailes écaillées à l'éclat de platine vous poussent dans le dos et vous soulèvent dans les airs.

Rencontre + divine

Personnelle

Action mineure
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une VD en vol 8 et pouvez faire du vol stationnaire.

Une fois avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer l'attaque de coup d'aile suivante :

Réaction immédiate Corps à corps 2

Déclencheur : un ennemi entre dans une case adjacente ou la quête.

Attaque : Charisme + 4 contre Vigueur (+ 6 au niveau 21)

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Voix de Bahamut

Templier de Platine Utilitaire 12

Vous vous exprimez dans une langue inconnue des mortels et votre voix évoque l'autorité de Bahamut.

Quotidien + divine

Personnelle

Action mineure
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez parler l'universel comme si vous étiez un dieu ou un ange, si bien que toute créature douée de langage vous comprend. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Diplomatie et aux tests d'Intimidation quand vous parlez l'universel par l'intermédiaire de ce pouvoir.

Souffle brumeux

Templier de Platine Attaque 20

Vous vous inspirez du souffle de vapeurs platine de Bahamut pour transformer vos ennemis en brume inoffensive.

Quotidien + divine, focaliseur, périmètre

Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Sagesse ou Charisme contre Réflexes

Réussite : la cible est étourdie, affaiblie et transformée en brume fine (sauvegarde annule tous). Tant que la cible a cette forme, ses ennemis peuvent traverser librement son espace.

Effet : la décharge crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de froid. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

DRAKÉIDES MARTIAUX

Les personnages drakéides qui adoptent une classe martiale sont souvent animés par un désir de gloire par la prouesse physique. Les personnages martiaux ne comptant sur aucune source externe pour leurs pouvoirs, leurs actions d'éclat témoignent de leur propre qualité et de l'honneur de leur clan, pas de l'intervention d'entités divines ou d'énergies arcaniques. C'est pour cette raison que les drakéides martiaux font plus souvent montre d'orgueil que les personnages d'autres classes.

CLASSES MARTIALES

Grâce à leur grande force naturelle, les drakéides excellen dans toutes les classes martiales. Ils préfèrent le corps à corps au combat à distance, et la force à la vitesse et l'agilité.

Les guerriers drakéides apprécient les haches et les lames lourdes, qu'ils les manient à une ou deux mains. La plupart s'entraînent aux styles de combat présentés dans le *Manuel des Joueurs*, comptant sur leur formation constante et leur discipline pour affûter leurs aptitudes martiales. Quelques drakéides deviennent guerriers téméraires et apprennent à libérer leur fureur draconique en plein affrontement, mais ce style de combat va à l'encontre de la discipline rigoureuse que les drakéides estiment essentielle à la maîtrise de toute compétence.

Les maîtres de guerre drakéides tendent naturellement vers les pouvoirs qui inspirent leurs alliés par le Charisme.



EVA WIERMANN

Ils choisissent généralement présence inspiratrice comme aptitude de classe, mais les plus téméraires et offensifs préfèrent présence intrépide.

Les rôdeurs drakéides se concentrent souvent sur les pouvoirs de corps à corps, notamment le style de combat à deux lames et parfois la maîtrise des bêtes (les compagnons lézards étant les plus courants). Les drakéides ne sont pas souvent voleurs, mais quand ils le deviennent, ils s'orientent généralement vers les aptitudes de classe de brute des bas-fonds ou de ruffian impitoyable pour tirer le maximum de leur Force au lieu de compter sur le Charisme.

HISTORIQUES MARTIAUX

Inspirez-vous de ces éléments d'historique martiaux pour créer un personnage selon l'un de ces modèles drakéides.

GLADIATEUR EXOTIQUE

Vous avez combattu pour le divertissement, non pas pour votre propre plaisir, mais pour noyer l'ennui d'autrui. Vous étiez connu en raison de votre race peu commune et de votre grande force, ce qui attirait les foules dans les arènes. Les gens venaient vous voir tuer des monstres et d'autres humanoïdes. Vous étiez peut-être un esclave dans une cité hobgobeline ou vous vous produisiez dans des fosses secrètes et illégales au sein de communautés humaines.

Combien de temps avez-vous combattu ? Étiez-vous plutôt du genre redouté de tous ou avez-vous difficilement survécu à une carrière courte et sans

gloire ? Combattiez-vous de votre propre gré ou vous y a-t-on forcé ? Avez-vous retiré une satisfaction ? Pourquoi avoir arrêté ? Avez-vous fui l'esclavage ou gagné votre liberté au cours d'une rencontre majeure ? Un riche mécène a-t-il vu en vous quelque chose qui a échappé à vos maîtres, ce qui l'a poussé à vous racheter ? Parmi vos compagnons d'aventure, certains ont-ils combattu à vos côtés ou contre vous ?

Compétences associées : Acrobaties, Athlétisme.

GRAND SOLITAIRE

La nature est votre domaine, loin de toute ville et de tout village. Vous êtes peut-être un fugitif d'un clan asservi (cf. page 8) qui survit dans une forêt reculée, un marais ou un désert proche des terres du clan. Vous pouvez être un orphelin, qui a été livré à la nature quand le destin a frappé ses parents. À moins que celui qui vous a élevé n'ait été un fugitif ou un exilé, ou encore qu'il ait préféré la solitude à la compagnie d'autrui. Quelle que soit la raison, vous avez vécu pendant des années en comptant sur votre débrouillardise, et jamais sur quelqu'un d'autre.

Qu'est-ce qui vous a finalement rapproché de la civilisation et d'un groupe d'aventuriers ? Une migration monstrueuse a-t-elle soudain rendu votre milieu inhospitalier ? Une communauté s'est-elle établie près de votre territoire, vous précipitant au contact d'un avant-poste de la civilisation ? Vous avez peut-être été capturé par des esclavagistes hobgobelins et venez juste de gagner votre liberté. Comment allez-vous vous adapter à ces nouvelles conditions ? Ferez-vous confiance à vos nouveaux alliés au point de compter sur eux ? Supporterez-vous que d'autres dépendent de vous ?

Compétences associées : Endurance, Nature.

OFFICIER EXALTÉ

C'est la passion qui vous anime. À l'instar de nombreux drakéides, vous êtes enclin aux émotions exacerbées. Quand d'autres s'agacentraient, vous êtes furieux, et quand ils souriraient discrètement, vous éclatez d'un rire enthousiaste. Au combat, votre féroce et votre ardeur compensent largement votre discipline moins que parfaite et vous êtes plus du genre à vous ruer sur l'ennemi qu'à attendre en ligne avec vos alliés. Votre passion est contagieuse, ce qui fait de vous un meneur, même si ce n'est pas votre rôle en termes de jeu. Il est bien dur de ne pas suivre votre bannière ; vous la brandissez avec une telle ferveur.

Qu'est-ce qui suscite votre passion pour l'aventure ? Est-ce la soif de gloire, de l'or, ou une haine dévorante pour le mal monstrueux ? Est-ce simplement le frisson de parcourir le monde librement et de risquer chaque jour votre vie dans des batailles sanguinaires ?

Êtes-vous un maître de guerre qui pousse ses alliés à la frénésie pour les rendre plus efficaces au combat ? Un voleur dont l'ardeur désarçonne ses ennemis ? Un guerrier qui montre l'exemple, convaincu que sa passion est contagieuse ? Ou un rôdeur qui se perd dans le tourbillon des lames au point d'oublier jusqu'à la bataille en cours ?

Compétences associées : Bluff, Intimidation.

SOLDAT DISCIPLINÉ

L'excellence martiale est votre objectif le plus cher, car elle symbolise selon vous une grande force de caractère et la perfection de l'esprit. Vous aiguisez votre corps et vous entraînez sans cesse avec votre ou vos armes de prédilection. Ce n'est plus une seule question de survie. Cela concerne votre épanouissement, votre honneur et la réputation de votre clan. Vous êtes peut-être tellement ancré dans la discipline et l'ordre qu'il vous est parfois difficile de vous adapter aux circonstances. Inversement, la souplesse est peut-être un élément majeur de votre formation et vous prépare à affronter l'inattendu et à répondre à l'inconnu.

Cette discipline exacerbée trouve peut-être son origine dans un événement traumatisant. Votre manque de rigueur a-t-il causé la mort d'un être aimé ? Avez-vous développé ce sens presque rigide de l'ordre au sortir d'une jeunesse chaotique, en réaction au manque total de stabilité qui vous a vu grandir ? C'est peut-être simplement le fruit de votre formation stricte selon les traditions ancestrales de votre race. Avez-vous étudié l'escrime parmi les icônes de la gloire arkhosienne avec la conviction qu'un jour vous défileriez dans l'armée qui devrait restaurer l'empire ?

Cet élément d'historique est excellent pour un guerrier drakéide, mais il s'adapte à tout personnage martial. Vous pouvez illustrer votre discipline en vous concentrant sur le maniement d'une arme donnée ou caractériser la polyvalence de votre formation par l'emploi de plusieurs armes différentes avec une même efficacité.

Compétences associées : Athlétisme, Endurance.

VOIE PARANGONIQUE : LAME HONORABLE

« Mon honneur nourrit la foudre qui crépite le long de ma lame. S'il devait faillir, ma force s'évanouirait avec lui. »

Prérequis : drakéide, toute classe martiale

Certains clans drakéides ne sont pas de véritables clans. Ces individus ne sont pas liés par la famille, mais sont réunis par un idéal commun. Il s'agit de communautés de combattants qui célèbrent la bataille honorable et la victoire glorieuse comme les conçoivent les drakéides. Ils rendent également hommage à ce qui fait d'eux des drakéides : le dragon intérieur qui alimente leur souffle. Chacun de ces clans guerriers est associé à un type de dragon protecteur et ses membres s'efforcent généralement d'imiter ce dragon de plusieurs manières allant de l'alignement au comportement, en passant par le type de dégâts infligés par leur *souffle de dragon*.

Lame honorable, vous êtes devenu un membre éminent de votre clan. Vous avez débuté en maîtrisant les techniques de combat les plus exotiques, à commencer par la capacité à envelopper votre arme des mêmes énergies draconiques qui alimentent votre souffle racial.

Vos techniques sont purement martiales, mais elles illustrent les qualités physiques des dragons dont vous vous efforcez d'incarner le comportement.

APTITUDES DE LAME HONORABLE

Action de souffle du dragon (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également utiliser votre *souffle de dragon* au prix d'une action libre, même si vous l'avez déjà dépensé pour cette rencontre.

Lame draconique (niveau 11) : choisissez un type de dégâts que peut infliger votre pouvoir de *souffle de dragon*. Au prix d'une action libre, vous pouvez ajouter ce type à tous les dégâts infligés par votre arme de corps à corps, en plus de tout autre type de dégâts infligés par les pouvoirs utilisés. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

Résistance draconique (niveau 16) : choisissez un type de dégâts que peut infliger votre pouvoir de *souffle de dragon*. Vous bénéficiez contre ce type de dégâts d'une résistance égale à 5 + la moitié de votre niveau.

EXPLOITS DE LAME HONORABLE

Pas de côté draconique Lame honorable Attaque 11

Alors que vos adversaires cherchent à vous prendre en tenaille, vous vous décalez avec agilité avant de les engloutir de votre souffle.

Rencontre + **martiale**

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi se déplace et vous prend en tenaille.

Effet : vous décalez de 1 case et utilisez votre *souffle de dragon* au prix d'une action libre, en bénéficiant au jet de dégâts d'un bonus égal à la moitié de votre niveau, même si vous avez déjà utilisé votre *souffle de dragon* pour la rencontre.

Bond draconique Lame honorable Utilitaire 12

Vous n'avez pas d'ailes, mais vous quittez le sol comme pour prendre votre envol, et la force du dragon intérieur vous porte haut et loin.

Rencontre + **martiale**

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous volez à votre VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Tourbillon draconique Lame honorable Attaque 20

Vous faites tournoyer votre lame autour de vous et des énergies élémentaires en émanant pour châtier vos ennemis.

Quotidien + **arme, martiale** ; variable

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Les dégâts sont du même type que ceux infligés par votre lame draconique.

Échec : demi-dégâts.

DRAKÉIDES PRIMAUX

Rares sont les drakéides qui adoptent une classe primaire, en raison de leur nature fondamentale, d'une part, et à cause des inclinations historiques de l'espèce qui la poussent à recourir à d'autres sources de pouvoir. Toutefois, quelques clans drakéides entretiennent une forte tradition primaire, par la vénération des esprits de dragons et drakes, en vivant en harmonie avec les manifestations souvent rudes de la nature de leurs terres et en engendrant de grands barbares, gardiens, shamans et druides (plus rarement pour ces deux dernières classes). Par ailleurs, il arrive que des drakéides solitaires s'orientent aussi vers la classe de barbare.

CLASSES PRIMALES

Les drakéides font d'excellents barbares, notamment quand ils choisissent des pouvoirs et aptitudes de classe qui tirent parti de leurs valeurs élevées de Charisme et de Force. Les barbares drakéides sont souvent à la tête de familles ou de clans qui suivent la voie primaire, mais on les trouve aussi parmi des congénères plus civilisés, comme descendants d'un ordre de combattants totémiques qui remonte à l'époque arkhosienne (cf. historique des enrôlages totémiques, plus loin).

À l'inverse, les gardiens drakéides ne se rencontrent presque exclusivement que parmi les clans primaux. La race ne se destine pas plus particulièrement à une option de création de gardien. Certains canalisent les énergies telluriques et choisissent force de la terre, d'autres manipulent la puissance élémentaire qui coule dans leurs propres veines et choisissent sang indompté. D'autres encore, notamment ceux qui sont dotés d'un *souffle de dragon* électrique, deviennent gardien de la tempête (en choisissant l'aptitude de classe cœur de tempête). L'aptitude esprit vital s'ajoute à l'autorité naturelle des drakéides, bien qu'elle ne dépende pas d'une valeur élevée en Charisme.

Les drakéides deviennent plus rarement druides ou shamans, même si les clans qui suivent une orientation primaire engendrent naturellement de tels personnages, du moins de temps à autre. Les drakéides des deux classes entretiennent généralement une relation inhabituelle avec un esprit primal, que le lien soit de naissance ou le fruit d'une rencontre (souvent dans le cadre d'une cérémonie de passage à l'âge adulte). La nature de cet esprit a en général une influence importante sur le choix d'aptitude de classe et d'option de création du personnage. Un esprit drake de garde fera un excellent esprit protecteur pour un shaman drakéide, tandis qu'un esprit drake embusqué est plus adapté comme esprit prédateur.

HISTORIQUES PRIMAUX

Les éléments d'historique primaux de ces pages vous aideront à créer des personnages incarnant un certain modèle de barbare, druide, shaman ou gardien drakéide.

BRAILLEUR DES SABLES

Votre clan occupe un désert rude et reculé, probablement sujet aux tempêtes. Il s'efforce de vivre en harmonie avec les esprits primaux non moins impitoyables de cet environnement. Vous présentez une affinité avec ces esprits, ces êtres primaux qui ne prennent pas de forme humaine ou animale, mais rugissent dans le vent et palpitent à la lueur cruelle du soleil. En raison de ce lien, vous êtes le protecteur des vôtres, capable d'invoquer ces esprits d'une parole pour décaprer l'ennemi par de terribles tempêtes.

Mais vous voici séparé de ces esprits et de ceux que vous aviez l'habitude de défendre. Pourquoi êtes-vous parti ? Avez-vous manqué à votre devoir pour vous retrouver sans clan à protéger ? Les esprits de la tempête et du soleil vous ont peut-être convoqué hors de chez vous pour servir de plus grands desseins. À moins que vous ne vous soyez lassé de ces responsabilités et ayez voulu connaître le monde qui s'étend au-delà du désert.

Sans les esprits de votre patrie, votre magie primaire n'est plus aussi forte. Mais elle ne vous a pas complètement abandonné. D'autres esprits du climat et de la terre répondent à votre appel, quoique moins vivement. Avec le temps, peut-être, vous apprendrez à contrôler les forces supérieures de la nature où que vous mènent vos pas.

Compétences associées : Endurance, Nature.

CLAN À TOTEM DRACONIQUE

Malgré leur puissance élémentaire et leur grande intelligence, les dragons restent des créatures de la nature, tout autant que les ours et les panthères, et quelques esprits primaux parmi la myriade de ce monde apparaissent en dragons. Certains clans drakéides, notamment ceux qui vivaient en lisière de l'ancienne Arkhosia ou n'ont jamais été intégrés à l'empire, ont depuis longtemps remplacé le dragon tutélaire traditionnel par un esprit primal sous forme draconique. Votre clan perpétue cette coutume ancestrale et vous avez appris votre magie primaire en communion avec un esprit dragon.

Votre totem draconique est-il un protecteur bienveillant ou une terrible force de la nature qu'il faut apaiser pour éviter la catastrophe ? Vous êtes peut-être le shaman censé l'amadouer, mais qui a échoué (les conséquences ayant été désastreuses). Vous pouvez être un thane barbare qui a puisé dans les énergies du totem pour guider son clan jusqu'à ce que quelque événement vous sépare de vos gens.

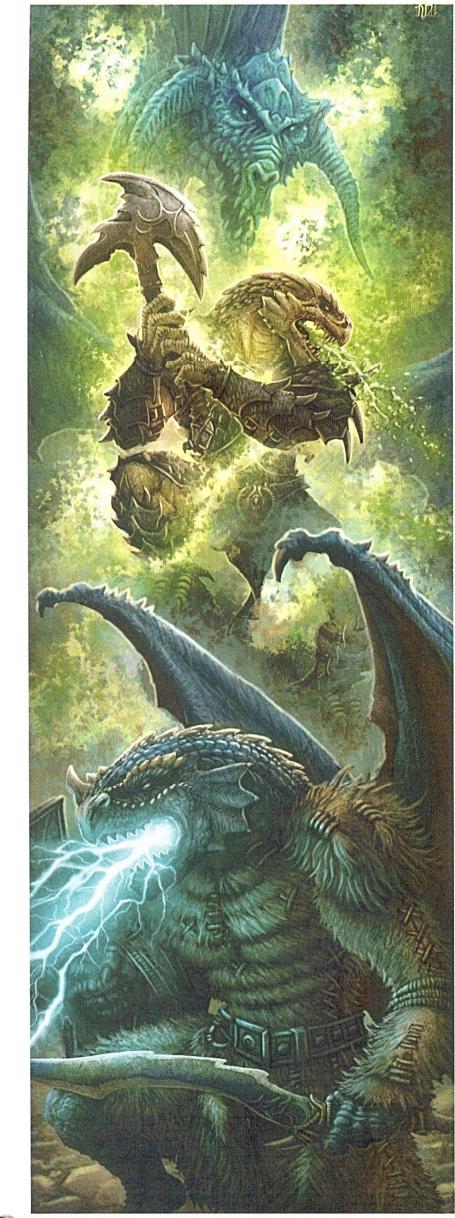
Cet élément d'historique est adapté à toutes les classes primales. Vous pouvez choisir des pouvoirs reflétant votre totem draconique, ou modifier le nom des pouvoirs pour leur conférer un ton plus draconique.

Compétences associées : Nature, Religion.

ÉLU DE L'ESPRIT DRAKE

Dès que vous êtes sorti de l'œuf, il était manifeste que vous étiez désigné comme porte-parole d'un esprit primal de drake. Il peut s'agir d'un esprit furieux qui toute votre vie anime en vous une puissante rage, ou d'un





esprit drake de garde d'une grande loyauté qui vous a choisi pour protéger votre famille ou votre clan. L'esprit peut aussi être plus proche d'un drake crochu titanique, une bête surpuissante qui a besoin de vous pour une mission dont vous n'êtes pas conscient ou pour laquelle il faut encore vous préparer.

Par quelle manifestation a-t-on compris dès la naissance que l'esprit vous avait choisi ? A-t-il déposé un drake vivant pour couver votre œuf ? Ou avez-vous éclos sauvagement en poussant un cri de furie et en fracassant votre coquille ? Comment les souhaits de l'esprit drake ont-ils influé sur votre éducation ? Avez-vous été séparé des autres enfants pour marquer votre destin particulier ? Avez-vous grandi dans la nature aux côtés du drake qui vous a couvé ? Ou votre parent s'est-il contenté de veiller sur vous en vous laissant pour le reste mener une vie normale ?

Cet historique est particulièrement adapté pour un shaman drakéide ; votre compagnon spirituel peut alors être l'esprit drake qui vous a choisi. Mais il fonctionne tout aussi bien avec les autres classes primales, même si la relation avec l'esprit drake paraît moins directe.

Compétences associées : Intuition, Religion.

ENRAGÉ TOTÉMIQUE

Les enragés totémiques de l'antique Arkhosia formaient un ordre de combattants d'élite qui pratiquaient les traditions primales pour plus de féroce au combat. L'ordre fut brisé avant la chute de l'Arkhosia, après avoir été infiltré et corrompu par des espions infernaux au service de Bael Turath. Les prêtres impériaux d'Erathis décrétèrent que les enragés totémiques étaient de mèche avec les diables et les ennemis de l'empire, et l'ordre fut officiellement démantelé et déclaré hors la loi. Il ne perdura que par l'intermédiaire de petits groupes qui continuèrent de se réunir en secret.

C'est sous cette forme que les enragés arkhosiens ont survécu à la chute de l'empire. Vous figurez parmi leurs rares héritiers. Cette tradition s'est perpétuée bien plus longtemps que l'autorité impériale qui l'a jugée hors la loi, si bien que la clandestinité n'est plus nécessaire, mais les membres épargnés de votre ordre agissent dans le secret depuis si longtemps que l'habitude est restée. En outre, vos liens primaux sont toujours perçus avec méfiance par le clergé des temples arkhosiens, même s'ils ne disposent pas du pouvoir légal pour engager des poursuites.

La plupart des personnages enragés totémiques sont barbares. Vous pouvez vous concentrer sur les pouvoirs d'attaque de rage quotidienne qui évoquent des esprits draconiques, de frénésie du drake enragé, au niveau 1, à rage du dragon bleu, au niveau 25. Si vous ne trouvez pas de pouvoir qui vous convient pour un niveau donné, vous pouvez renommer un pouvoir existant pour qu'il soit plus attrayant. Ainsi, le pouvoir de niveau 5 rage du loup de glace pourrait bien se nommer rage du dragon blanc quand vous l'activez. Vous pouvez également opter pour cet élément d'historique comme gardien et appliquer quelques modifications superficielles du même acabit à vos pouvoirs de forme tutélaire quotidiens.

Compétences associées : Connaissance de la rue, Histoire.

VOIE PARANGONIQUE : DRAGON DES TEMPÈTES

« Les dragons tournoient dans les vents du cyclone et fondent sur la terre à chaque éclair dans le ciel. »

Prérequis : drakéide, toute classe primaire, pouvoir souffle de dragon infligeant des dégâts d'électricité

Certains dragons sont comme des forces de la nature ; la puissance élémentaire qui parcourt leur corps est la même que les énergies qui animent les tempêtes, la terre ou la mer. Les dragons désastreux incarnent les forces destructrices de la nature, mais même le dragon bleu est une manifestation vivante de la tempête. Votre maîtrise de la magie primaire vous a guidé vers cette voie. Comme chez ces dragons, la puissance de la tempête coule dans vos veines et jaillit par votre souffle.

Vos alliés du monde spirituel sont les esprits draconiques du vent, de l'électricité et du tonnerre. Ils répondent à votre appel pour punir l'ennemi, porter vos compagnons par les vents ou vous transporter à travers la tempête. Au fur et à mesure que vous progressez sur la voie du dragon des tempêtes, votre apparence évolue

LA PATIENCE DRAKÉIDE

On raconte l'histoire du héros drakéide appelé Basharak, dont le nom du clan est oublié. Trahi par ses compagnons alors qu'il naviguait en pleine Mer Astrale, il fut jeté par-dessus bord et abandonné à une distance incommensurable de toute terre ou signe de civilisation. Ses anciens alliés repartirent avec le navire, certains de s'être débarrassés de lui à tout jamais.

Cinq années plus tard, le premier des traîtres trouva la mort. Basharak les traqua un à un au fil de la décennie qui suivit et les tua tous. Chaque fois, il approcha d'eux sans dire mot, dégaina son épée et élimina son adversaire sans attendre, avant de tourner les talons pour reprendre la poursuite des traîtres. Quand tous furent morts, il repartit normalement à l'aventure, comme si de rien n'était.

Si les actes de Basharak peuvent rappeler davantage les enseignements vengeurs de Tiamat que les préceptes de Bahamut, sa détermination nous renseigne sur une des bases de la nature drakéide. Le temps demandé par une tâche est sans importance. Si quelque chose mérite d'être fait, on peut y consacrer quinze ans, et si quelque chose mérite d'être possédé, l'attente pourra être aussi longue que nécessaire. Basharak n'a jamais demandé la parole pour relater les épreuves qu'il a dû endurer tout au long la traque, comme d'autres l'auraient fait pour susciter l'admiration. Il s'est contenté de faire ce qu'il était venu accomplir, avant de passer à la suite.

De la même manière, consacrer trente années à la pratique de l'escrime n'est pas une réalisation en soi, c'est la maîtrise résultant de cet art qui apporte la gloire. Et attendre une heure à la taverne pour qu'un ami s'y présente n'est pas un souci si cet ami mérite d'être vu.

pour rappeler les esprits de la nature avec lesquels vous communiquez. Vos écailles pourront bleuir et une grosse corne pourra vous pousser sur le front, ou bien l'aspect élémentaire du dragon typhon se manifestera en vous. Quand vous atteindrez le terme de la voie, des ailes vous auront poussé dans le dos et vous prendrez les airs avec toute la sauvagerie du dragon des tempêtes.

APTITUDES DE DRAGON DES TEMPÈTES

Action tonitruante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous pouvez pousser chaque cible touchée par l'attaque en question d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme, sans compter que chacune se retrouve à terre.

Esprit de la tempête (niveau 11) : vous gagnez une résistance à l'électricité 10 et une résistance au tonnerre 10.

Ailes du dragon des tempêtes (niveau 16) : vous gagnez la capacité vol partiel avec une VD 8.

Âme du dragon des tempêtes (niveau 16) : vos pouvoirs primaux ignorent la résistance à l'électricité et au tonnerre de la cible.

ÉVOCATIONS DE DRAGON DES TEMPÈTES

Réprimande de la tempête Dragon des tempêtes Attaque 11

Vous déployez des ailes de foudre et renversez vos adversaires en prenant les airs.

Rencontre + électricité, primaire, tonnerre

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse + 4 contre Réflexes

Augmentation à Sagesse + 6 contre Réflexes au niveau 21.

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre, et vous poussez la cible de 1 case.

Effet : vous pouvez voler à votre VD.

Ailes spirituelles Dragon des tempêtes Utilitaire 12

Des esprits draconiques du vent vous soulèvent ainsi que vos alliés pour vous porter dans les airs.

Rencontre + primaire

Action de mouvement Personnelle

Effet : chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 10 cases au prix d'une action libre. Vous voliez de 10 cases.

Tempête du dragon Dragon des tempêtes Attaque 20

Votre arme est le tonnerre même. Alors que vous l'invoquez, des nuages se forment au-dessus de vous. La foudre frappe vos adversaires et les vents rageurs s'abattent sur tous, amis comme ennemis, ce qui vous permet de les positionner à votre guise.

Quotidien + électricité, périmètre, primaire, tonnerre

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force + 6 contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Force dégâts de tonnerre.

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts d'électricité. Chaque fois qu'une créature y débute son tour de jeu, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une interruption immédiate.

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

TALENTS DRAKÉIDES

TALENTS HÉROÏQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages drakéides de tout niveau tant qu'ils en remplissent les prérequis.

ALLIANCE D'IO

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*, invokeur, aptitude de classe d'alliance divine

Avantage : votre pouvoir *souffle de dragon* est considéré comme un pouvoir d'attaque divin. Par ailleurs, lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté d'invokeur dont l'aire d'effet est une explosion, vous pouvez en faire une décharge de proximité 3 plutôt qu'un pouvoir de zone. Les autres effets du pouvoir restent inchangés.

ÂME ANCESTRALE

Prérequis : drakéide, ensorceleur (magie draconique), pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : votre pouvoir *souffle de dragon* est considéré comme un pouvoir d'attaque arcanique.

Par ailleurs, si votre pouvoir *souffle de dragon* inflige des dégâts du type contre lequel votre aptitude de classe magie draconique vous confère une résistance, vous gagnez l'avantage suivant :

Chaque fois que vous subissez des dégâts du type infligé par votre *souffle de dragon* (une fois les dégâts réduits par votre résistance), vous regagnez l'usage de votre *souffle de dragon* si vous l'avez déjà dépensé dans la rencontre.

CHASSEUR DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous touchez votre proie avec votre *souffle de dragon*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

DÉCHARGE DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*, pouvoir *décharge occulte*

Avantage : vous pouvez faire en sorte que votre décharge occulte inflige le même type de dégâts que votre *souffle de dragon*.

DÉFI D'IO

Prérequis : drakéide, paladin, pouvoir *défi divin*

Avantage : quand une créature subit des dégâts infligés par votre *défi divin*, ajoutez votre modificateur de Constitution aux dégâts si vous êtes en péril.

DÉFI EN COMBAT DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : lorsque vous touchez avec l'attaque conférée par votre défi en combat, vous infligez 3 dégâts supplémentaires du même type que ceux infligés par votre *souffle de dragon*. Les dégâts supplémentaires passent à 4 au niveau 11 et à 5 au niveau 21.

ENRAGEMENT DU DRAKE

Prérequis : drakéide, druide, pouvoir métamorphose animale, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous êtes sous forme de bête, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand vous êtes en péril.

GUÉRISON DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : lorsque vous utilisez *mot de guérison* alors que vous êtes en péril, la cible regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

S'EXPRIMER COMME UN DRAKÉIDE

Les drakéides utilisent un certain nombre d'expressions, de jurons et de proverbes qui leur sont propres. Vous pouvez les employer pour fleurer le vocabulaire de votre personnage et vous assurer ainsi que toutes les personnes présentes à la table se souviennent que vous interprétez un drakéide.

« *Trois plus Un !* » (*Tesjendar !*) Exclamation courante chez les drakéides, faisant référence aux trois dieux des temples impériaux d'Arkhosia et à l'empereur appelé le Grand Doré.

« *Par le clan et l'honneur* » (*Uth vethindas en thuris*) Serment ou interjection qui désigne solennellement ce qui est le plus cher aux yeux d'un drakéide.

« *Certaines écaillles ne protègent pas le cœur du dragon* » (*Thricanda mollik litrem vethiejr darastrix*) Proverbe exprimant le fait que les apparences peuvent être trompeuses, notamment certaines menaces qui sont moins redoutables qu'on pourrait le croire initialement. Souvent rappelé pour inciter à la vaillance.

« *Par le sang d'io* » (*Vethio ierjir*) Une autre exclamation. C'est aussi un moyen subtil de rappeler que même le puissant lo put être tué, une exhortation à l'humilité ou au courage.

« *Tout autre a deux issues* » (*Thurisvant eth donsjeret*) Il y a plus d'une manière d'accomplir une tâche et une fenêtre s'ouvre chaque fois qu'une porte se ferme.

« *Arrête d'enjamber le gouffre* » (*Pokesthajar kharasj*) Choisis ton camp, prends position, décide-toi.

« *Par le souffle de Bahamut !* » (*Vethisvaerx Bahamut !*) Ce juron considéré comme irrespectueux exprime couramment la frustration, mais il peut aussi s'appliquer aux rigueurs d'un climat froid.



TALENTS DRAKÉIDES

INIMITIÉ DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : si la cible de votre *serment d'inimitié* est la seule cible de votre *souffle de dragon*, vous pouvez effectuer deux jets d'attaque pour ne garder qu'un résultat, comme si vous effectuez une attaque de corps à corps contre la cible.

MAJESTÉ DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, toute classe divine, aptitude de classe de conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de conduit divin, les ennemis en péril situés dans un rayon de 5 cases subissent un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE CONCENTRÉ

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *souffle de dragon*, vous pouvez choisir d'en faire une décharge de proximité 1 au lieu d'une décharge de proximité 3. Dans ce cas, ajoutez 2 au jet de dégâts. Cette augmentation passe à 4 au niveau 11 et à 6 au niveau 21.

SOUFFLE DÉCONCERNANT

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous touchez une créature avec votre *souffle de dragon*, vous jouissez d'un avantage de combat contre celle-ci jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE GALVANISANT

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous touchez une créature pris dans l'aire de votre *souffle de dragon*, elle ne subit pas de malus de -2 aux jets d'attaque seulement les créatures prises de l'aire.

En outre, les alliés pris dans l'aire de votre *souffle de dragon* bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE INTIMIDANT

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*, formation en Intimidation

Avantage : chaque créature que vous touchez avec *souffle de dragon* est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE MODULABLE

Prérequis : drakéide, pouvoir racial souffle de dragon
Avantage : choisissez un type de dégâts que votre souffle de dragon n'inflige pas encore, entre acide, électricité, feu, froid et poison.

Lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous pouvez choisir d'y associer ce type de dégâts plutôt que celui qu'il inflige normalement le pouvoir. Un seul type de dégâts s'applique par attaque de *souffle de dragon*.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois. Chaque fois que vous le choisissez, sélectionnez un autre type de dégâts que votre pouvoir racial *souffle de dragon* n'inflige pas encore.

SOUFFLE PROJETÉ

Prérequis : drakéide, pouvoir racial souffle de dragon
Avantage : lorsque vous utilisez votre *souffle de dragon*, vous pouvez choisir d'en faire une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins au lieu d'une décharge de proximité 3.

SOUFFLE PUISSANT

Prérequis : drakéide, pouvoir racial souffle de dragon
Avantage : choisissez une valeur de caractéristique. C'est désormais celle-ci qui compte pour les jets d'attaque et de dégâts de votre *souffle de dragon*.

TRIOMPHE GLORIEUX

Prérequis : drakéide, toute classe martiale
Avantage : une fois par rencontre, lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie avec une attaque, vous pouvez dépenser une récupération.

TRIOMPHE INSPIRATEUR

Prérequis : drakéide, barbare, pouvoir de *cri de triomphe*
Avantage : les alliés pris dans l'explosion de votre *cri de triomphe* bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS PARAGONIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

SOUFFLE CALCINANT

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de feu
Avantage : choisissez une créature touchée par votre *souffle de dragon*. Cette créature subit des dégâts de feu continus égaux à votre modificateur de Constitution (sauvegarde annule).

SOUFFLE CORROSIF

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon* qui inflige des dégâts d'acide
Avantage : chaque créature touchée par votre *souffle de dragon* subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE CRITIQUE

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec votre *souffle de dragon*, la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus sont du même type (ou types) que les dégâts de votre *souffle de dragon*.

SOUFFLE D'OPPORTUNITÉ

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon

Avantage : vous pouvez utiliser votre *souffle de dragon* au prix d'une action d'opportunité chaque fois que vous avez droit à une attaque d'opportunité. Vous devez inclure l'ennemi qui a déclenché l'attaque d'opportunité dans la décharge de votre *souffle de dragon*.

SOUFFLE GELÉ

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de froid

Avantage : chaque créature touchée par votre *souffle de dragon* est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE MÊLÉ

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon, talent Souffle modulable

Avantage : lorsque vous utilisez votre *souffle de dragon*, vous pouvez décider qu'il inflige deux types de dégâts à la fois. Vous devez cependant être en mesure de les infliger par votre *souffle de dragon*.

SOUFFLE SPIRITUEL

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon, toute classe primaire

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque primal quotidien accompagné d'un mot-clé correspondant au type de dégâts de votre *souffle de dragon*, vous regagnez l'usage de *souffle de dragon*.

SOUFFLE TONITRUANT

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts d'électricité

Avantage : votre *souffle de dragon* inflige des dégâts d'électricité et de tonnerre. Vous pouvez pousser chaque cible touchée par votre *souffle de dragon* d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

SOUFFLE TOXIQUE

Prérequis : niveau 11, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de poison

Avantage : choisissez une créature touchée par votre *souffle de dragon*. Cette créature est affaiblie (sauvegarde annule).



ZÈLE DRAKÉIDE

Prérequis : niveau 11, drakéide, talent Férocité du drakéide

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

En outre, le pouvoir utilitaire racial *zèle drakéide* remplace l'un de vos pouvoirs utilitaires. Le pouvoir remplacé doit être au minimum de niveau 12. Si vous ne disposez pas d'un pouvoir de niveau 12 ou plus, vous procédez au remplacement au moment d'en acquérir un.

Zèle drakéide

Drakéide Pouvoir racial Utilitaire

Vos blessures vous rendent parfois implacable.

Quotidien + guérison

Interruption immédiate

Déclencheur : vos points de vie tombent à 0 ou moins.

Effet : vous regagnez des points de vie égaux à votre valeur de récupération + votre modificateur de Charisme. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ajoutez votre modificateur de Charisme comme bonus de pouvoir à vos jets d'attaque et jets de dégâts contre l'ennemi qui vous a fait tomber à 0 point de vie ou moins.

TALENTS ÉPIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

RESTAURATION DRACONIQUE

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous regagnez l'usage de votre *souffle de dragon*.

SOUFFLE COMMOTIONNANT

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts d'électricité, talent Souffle tonitruant

Avantage : votre *souffle de dragon* inflige des dégâts d'électricité et de tonnerre. Chaque cible touchée par votre *souffle de dragon* est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

SOUFFLE DÉBILITANT

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de poison, talent Souffle toxique

Avantage : chaque cible touchée par votre *souffle de dragon* est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE INCENDIAIRE

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de feu, talent Souffle calcinant

Avantage : lorsque vous utilisez votre *souffle de dragon*, vous pouvez faire de son aire d'effet un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y débute son tour de jeu ou y entre subit 10 dégâts de feu.

SOUFFLE MORDANT

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts d'acide, talent Souffle corrosif

Avantage : chaque créature touchée par votre *souffle de dragon* subit un malus de -3 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SOUFFLE SAISISSANT

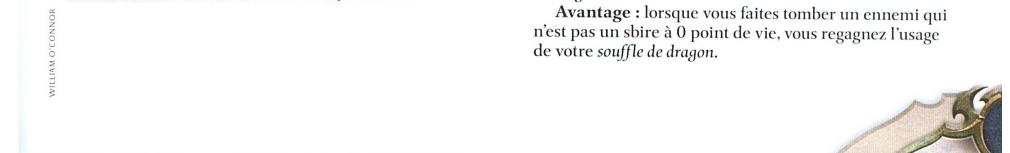
Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon infligeant des dégâts de froid, talent Souffle gelé

Avantage : chaque créature touchée par votre *souffle de dragon* est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TRIOMPHE DRACONIQUE

Prérequis : niveau 21, drakéide, pouvoir racial souffle de dragon

Avantage : lorsque vous faites tomber un ennemi qui n'est pas un sbire à 0 point de vie, vous regagnez l'usage de votre *souffle de dragon*.



WILLIAM O'CONNOR

OBJETS DRAKÉIDES

Les artisans drakéides tirent une grande fierté de leur travail, notamment ceux qui conçoivent des armes et des armures. Le forgeron qui crée l'équipement du combattant partage avec lui la gloire de ses exploits. À l'inverse, armer un soldat de matériel de qualité inférieure déshonneure le combattant comme l'artisan.

Les forgerons drakéides ont beau être fiers de leur travail, ils suivent des traditions ancestrales dans la conception de leurs armes et armures, si bien que leurs produits ont un aspect archaïque, voire primitif, aux yeux de certaines autres races. Les armes drakéides, notamment, comportent souvent de la pierre et des os en plus du métal. Elles paraissent surdimensionnées et présentent généralement une lame dentelée. Cet aspect redoutable ne diminue en rien leur efficacité réelle, même si les forgerons nains méprisent cette touche artistique.

La conception si particulière des armes drakéides les destine à certains enchantements magiques. Leurs haches et lames (lourdes et légères) sont souvent des armes dentelées à l'aspect effrayant, les plus puissantes étant les armes vorpales. Les masses d'armes et marteaux drakéides sont souvent des armes qui détonnent.

Les nouvelles armes magiques qui suivent sont presque toujours conçues par des drakéides.



ENCYCLOPÉDIE : DRAKÉIDE | Objets drakéides

Arme bâlier

Niveau 4+

Cet énorme marteau peut repousser vos ennemis et même les projeter au sol.

Niv. 4 +1	840 po	Niv. 19 +4	105 000 po
Niv. 9 +2	4 200 po	Niv. 24 +5	525 000 po
Niv. 14 +3	21 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po

Arme : marteaux, masses

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et poussez la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'arme.
Propriété : lorsque vous poussez une cible avec un pouvoir d'arme en utilisant cette arme, vous la poussez de 1 case supplémentaire.
Niveau 14 ou 19 : 2 cases supplémentaires.

Niveau 24 ou 29 : 3 cases supplémentaires.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Déclencheur : vous poussez une cible avec un pouvoir d'arme ou un coup critique en utilisant cette arme.
Effet : la cible se retrouve à terre à la fin du déplacement forcé.

Arme de saignée

Niveau 14+

La lame dentelée de cette épée surdimensionnée peut infliger de terribles blessures.

Niv. 14 +3	21 000 po	Niv. 24 +5	525 000 po
Niv. 19 +4	105 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po

Arme : lames lourdes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : 10 dégâts continus (sauvegarde annule)
Niveau 24 ou 29 : 20 dégâts continus (sauvegarde annule)
Propriété : chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'arme qui inflige des dégâts continus ou que vous réussissez un coup critique avec cette arme, la cible subit un malus de -4 au premier jet de sauvegarde contre ces dégâts continus.
Niveau 24 ou 29 : malus de -6.

Arme effrayante

Niveau 2+

L'aspect du fer de cette hache est effroyable, de même que les blessures aux contours déchiquetés qu'il laisse derrière lui.

Niv. 2 +1	520 po	Niv. 17 +4	65 000 po
Niv. 7 +2	2 600 po	Niv. 22 +5	325 000 po
Niv. 12 +3	13 000 po	Niv. 27 +6	1 625 000 po

Arme : haches

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez aux tests d'Intimidation d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de cette arme.

Arme éviscérale

Niveau 3+

Cette lame se glisse derrière les armures et sous les peaux les plus épaisse. Son extraction est délicate... pour la victime.

Niv. 3 +1	680 po	Niv. 18 +4	85 000 po
Niv. 8 +2	3 400 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

Arme : lames légères

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Déclencheur : vous touchez une cible avec un pouvoir d'arme en utilisant cette arme. Effet : infligez à la cible des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force + le bonus d'altération de l'arme.

Arme tourbillon

Niveau 3+

La hampe de cette arme d'hast est si lourde et robuste que vous pouvez vous en servir pour frapper un ennemi déjà déséquilibré par la lame.

Niv. 3 +1	680 po	Niv. 18 +4	85 000 po
Niv. 8 +2	3 400 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

Arme : armes d'hast, lances

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (rencontre) : action libre. Déclencheur : vous touchez une cible avec un pouvoir d'arme en utilisant cette arme. Effet : effectuez une attaque de base de corps à corps contre la même cible. En cas de réussite, vous n'infligez pas de dégâts, mais la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INSIGNES DE DRAGON D'ARGENT

Les insignes de Dragon d'Argent constituent un ensemble d'objets magiques conçus pour fonctionner de concert. Ils étaient autrefois portés par les généraux et champions des forces militaires d'Arkhosia. Ces objets ne sont pleinement efficaces que s'ils sont portés par un drakéide, même si les membres d'autres races peuvent aussi profiter de leurs avantages individuels. Quelle que soit sa classe, un personnage drakéide peut utiliser ces objets.

Cet ensemble d'objets obéit aux règles présentées dans le Comptoir de l'Aventure 2. Pour profiter des avantages d'un ensemble, un personnage doit tenir ou porter un ou plusieurs des objets de l'ensemble en question. Un objet rangé (comme une cape magique pliée dans un sac) n'est pas pris en compte pour déterminer les avantages conférés (bien qu'une arme rangée soit quant à elle considérée comme portée). Les objets merveilleux constituent une exception et il suffit de les transporter pour bénéficier de leurs avantages d'ensemble.

CONNAISSANCE

Histoire DD 11 : les plus grands champions des armées d'Arkhosia étaient surnommés les Dragons d'Argent, car ils se tenaient juste en dessous du Grand Doré dans la hiérarchie. Évoluant en dehors de la structure du commandement militaire, les Dragons d'Argent étaient à la tête de petites troupes (des groupes d'aventuriers) et menaient des incursions contre des cibles-clés du conflit contre Bael Turath.

Histoire DD 18 : chacun des Dragons d'Argent portait un ensemble d'objets magiques qui leur conférait un aspect plus proche encore des créatures dont ils tiraient leur nom. Leur souffle de dragon était redoutable sur le champ de bataille et ils résistaient aux assauts mentaux de leurs adversaires diaboliques.

Histoire DD 23 : envieux de l'autorité et de la puissance des Dragons d'Argent, certains généraux des armées régulières d'Arkhosia s'arrogèrent ce titre et portèrent leur propre version de ces insignes. On raconte que des ensembles maudits ou simplement de qualité inférieure des insignes ont traversé les siècles, ce que risquent de regretter ceux qui les prendront pour des versions authentiques.

INSIGNES DE DRAGON D'ARGENT

Niv.	Nom	Prix (po)	Emplacement d'objet
12+	Sceptre arkhosien	13 000	Sceptre
13	Bannière de dragon d'argent	17 000	Objet merveilleux
14+	Bandea d'Arkhosia	21 000	Tête
15+	Arme du conquérant	25 000	Arme
16	Tabard du ciel d'argent	45 000	Taille

AVANTAGES DES INSIGNES DE DRAGON D'ARGENT

Objets portés	Avantage
2	Vous bénéficiez aux tests de Diplomatie et d'Intimidation d'un bonus d'objet égal au nombre d'objets de cet ensemble que vous possédez.
5	Chaque créature touchée par votre souffle de dragon subit 5 dégâts continus du même type que ceux infligés par votre pouvoir (sauvegarde annule).

Arme du conquérant

Niveau 15+

La poignée ou le manche de cette arme de facture drakéide est en forme de tête de dragon. Sa magie améliore et étend le pouvoir de votre souffle de dragon.

Niv. 15 +3	25 000 po	Niv. 25 +5	625 000 po
Niv. 20 +4	125 000 po	Niv. 30 +6	3 125 000 po

Arme : haches, lames lourdes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération si vous êtes en péril.

Propriété : vous pouvez appliquer le bonus d'altération de cet objet aux jets de dégâts de votre souffle de dragon.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous recourez à votre souffle de dragon. Ce dernier devient pour cette attaque une explosion de proximité 3.

Niveau 25 ou 30 : explosion de proximité 5.

Bandea d'Arkhosia

Niveau 14+

Ce bandea torsadé présente deux têtes de dragon d'argent aux rubis en guise d'yeux. Elles se font face sur votre front et protègent votre esprit dans la bataille.

Niv. 14 21 000 po

Niv. 24 525 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : lorsque vous êtes hébété ou étourdi, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre l'un de ces états préjudiciables au début de votre tour de jeu. En cas de sauvegarde, vous pouvez agir normalement à votre tour de jeu. En cas d'échec, vous pouvez effectuer un autre jet de sauvegarde contre l'effet à la fin de votre tour de jeu.

Niveau 24 : vous pouvez également effectuer un jet de sauvegarde contre l'état préjudiciable dominé au début de votre tour de jeu.

Bannière de dragon d'argent

Niveau 13

La silhouette d'une tête de dragon d'argent flotte fièrement sur le champ azur de cet étendard.

Objet merveilleux 17 000 po

Pouvoir (rencontre + périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez cette bannière dans votre espace ou une case adjacente, cela crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 5. Tout ennemi en péril qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid et est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Sceptre arkhosien

Niveau 12+

Ce sceptre d'argent est sculpté à une extrémité d'une tête de dragon. Sa magie se concentre sur votre souffle de dragon et en accroît la puissance.

Niv. 12 +3	13 000 po	Niv. 22 +5	325 000 po
Niv. 17 +4	65 000 po	Niv. 27 +6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous pouvez appliquer le bonus d'altération de cet objet aux jets d'attaque et jets de dégâts de votre souffle de dragon, même si vous ne pouvez normalement pas utiliser ce sceptre comme focaliseur.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous recourez à votre souffle de dragon. Ce dernier devient pour cette attaque une explosion de zone 1 à 10 cases ou moins. Niveau 25 ou 30 : explosion de zone 2.

Tabard du ciel d'argent

Niveau 16

Ce beau manteau bleu a une tête de dragon d'argent en guise de broche et vous confère la résistance légendaire des dragons.

Emplacement d'objet : taille 45 000 po

Propriété : vous effectuez des jets de sauvegarde contre les dégâts continus au début et à la fin de votre tour de jeu.



CHRIS SEAMAN

ENCYCLOPÉDIE : DRAKÉIDE | Objets drakéides

QUÊTES DRAKÉIDES

La variété des historiques proposés dans ce livre peut vous aider à étoffer votre personnage en lui donnant un vécu, en sachant d'où il vient. Mais il est également important de considérer le personnage en se demandant où il va. Que voulez-vous accomplir, atteindre, acquérir ? Qu'est-ce qui vous pousse vers l'aventure, vous incite à affronter le danger et à toujours en demander davantage ?

Les quêtes de cette section peuvent vous aider à définir les objectifs de votre personnage pour que le maître du donjon puisse les intégrer à sa campagne en cours. Si vous décidez de vous approprier l'une de ces quêtes, parlez-en à votre MD. Il pourra ainsi décider comment l'adapter aux autres éléments de son intrigue et pourra concourir la récompense correspondante, que ce soit en termes de points d'expérience (que vous partagerez avec le reste du groupe) ou de finances et d'objets magiques. C'est au MD de déterminer les obstacles que vous trouverez sur votre route et de vous donner l'occasion de surmonter ces épreuves.

La description de chacune des quêtes de ces pages indique si elle est plus adaptée comme quête mineure ou majeure. En général, quand elle est partagée avec le reste du groupe, c'est une quête majeure, tandis qu'un objectif plus personnel se traduit par une quête mineure. C'est ainsi que la plupart sont des quêtes mineures ; elles n'ont pour but que de faire avancer votre personnage. Toutefois, certaines ont une portée si vaste qu'elles feraien d'excellentes quêtes majeures. Elles sont à même de dieter l'action de toute la campagne, du moins pour un temps. Certaines des quêtes mineures proposées peuvent facilement produire une synergie avec les objectifs et actions des autres personnages du groupe.

QUÊTES HÉROÏQUES

Ces quêtes correspondent à des objectifs mineurs qui peuvent être les vôtres en début de carrière. Les desseins d'échelon héroïque concernent généralement votre propre développement ou des questions de gestion locale.

GRIMOIRES DU NONUPLE

Neuf volumes arcaniques définissent les préceptes fondamentaux de l'Ordre du Nonuple de l'ancienne Arkhosia. Votre but est de tous les retrouver, peut-être comme condition pour adopter la voie paragonique de maître du Nonuple (cf. page 12). Vous pouvez aussi entreprendre cette quête durant l'échelon paragonique, alors que vous avez déjà pris la voie en question. Ces grimoires sont assurément enfouis dans des ruines ancestrales, aussi bien arkhosiennes que des vestiges de Bacl Turath où ils furent emportés avec le butin de guerre.

C'est une bonne quête mineure si vous pouvez l'entreprendre pendant que votre groupe explore des ruines à d'autres fins.

MAÎTRE ARTISAN

L'aventure vous a guidé bien loin de votre profession d'origine : forgeron spécialisé dans les armes. Votre ambition est de marier ces deux carrières pour concevoir une arme digne des grandes choses que vous espérez accomplir. Ce pourrait être l'une des armes magiques drakéides décrites aux pages 26 à 28, ou un objet issu d'une autre source. La création de cette arme ne se cantonne pas à exécuter le rituel Enchantement d'objet (si c'est le cas, cela ne mérite pas une récompense de quête). Il faut retrouver des matières premières et connaissances épargnées. Cela constitue une quête mineure idéale.

MISSION CLANIQUE

Vous commencez votre carrière d'aventurier quand les doyens de votre clan (ou quelque autre autorité, comme un esprit primal) vous choisissent pour accomplir une tâche. C'est peut-être une mission diplomatique, une quête visant à retrouver un objet ou une tentative d'éradication d'un groupe de monstres avant qu'ils n'envaillissent le domaine ancestral de votre clan.

Du point de vue de votre clan, il s'agit d'une quête mineure qui vous est réservée. En revanche, si elle démarre la campagne ou explique votre présence dans ce groupe d'aventuriers, elle doit s'accorder avec les objectifs des autres membres. On peut imaginer de combiner les diverses quêtes mineures pour former l'équivalent d'une quête majeure impliquant tout le groupe.

RÉDEMPTION

Vous cherchez à racheter le nom honteux de votre clan ; à moins qu'il soit question de votre propre salut. Une disgrâce ou une couardise passée a plongé votre clan dans le déshonneur (cf. l'historique lignée entachée, page 9), un acte si odieux qu'il condamne tous les membres du clan. Votre but est de réparer ce tort dont est victime le nom de votre clan, d'acquérir une gloire telle que vos prouesses redéfiniront sa réputation et non plus les horreurs du passé.

Un seul acte héroïque peut suffire à laver les souillures du passé, mais cela risque de demander plusieurs actions marquantes. Vos actions d'éclat doivent faire parler les gens et la rumeur atteindre les drakéides des communautés les plus reculées. Avez-vous un exploit en tête ?

LE TEMPLE DE PLATINE

Un sanctuaire très ancien situé au sommet d'une montagne isolée est censé être relié au domaine de Bahamut dans le domaine astral de Célesté. Le temple de Platine enseigne une pratique mystique unique passant par la vénération de Bahamut. Vous partez à la recherche de ce temple pour en apprendre les traditions (éventuellement en prévision de la voie paragonique du templier de Platine, cf. page 15), pour vous entretenir avec un de ses maîtres de la contemplation ou pour retrouver une relique sacrée dont vous avez besoin pour vaincre un ennemi impie.

Selon votre but, cette quête peut aussi être d'échelon paragonique, voire épique. La portée de votre dessein peut également déterminer s'il s'agit d'une quête mineure ou majeure.

TROUVER UN CLAN

Pour une raison ou une autre, vous êtes né sans clan. C'est peut-être le fait d'un parent ou d'un aïeul plus lointain qui a commis un acte d'un tel déshonneur que votre clan a dû se séparer de lui. Ou alors, vous (ou un ancêtre plus récent) êtes le seul survivant d'un clan aujourd'hui éteint, balayé par une catastrophe ou réduit à néant par le temps. Quoi qu'il en soit, votre but est de trouver une place au sein d'un nouveau clan qui vous acceptera en dépit de votre histoire et, très probablement, en vertu de vos actions d'éclat.

Cherchez-vous à rejoindre un clan particulier ? Qui sont les doyens et dirigeants de ce clan, ceux qui décideront de vous accueillir ou non ? Que pensez-vous devoir accomplir avant d'être accepté ? Allez-vous vous contenter du strict minimum ou viser quelque chose de plus glorieux qui les obligera à vous accueillir à bras ouverts ? Cela constitue une bonne quête mineure, avec un contexte intéressant pour un début de carrière. Une fois la quête accomplie, quelles seront vos motivations pour repartir à l'aventure ?

QUÈTES PARANGONIQUES

À l'échelon parangonique, choisissez des objectifs qui ne se limitent pas à une seule ville ou région, ou qui vous mettent naturellement en opposition avec des monstres parangoniques.

LA CROISADE DE BAHAMUT

Votre but est de chevaucher à la tête d'une puissante armée contre les forces du mal. Vous rêvez de mener vos guerriers contre une horde d'orques ou une armée hobgobeline, d'assujettir un clan de drakéides voués à Tiamat ou de purger des ruines de Bael Turath infestées de diables. Du moment que vous trouvez une grande concentration maléfique, vous pouvez imaginer y mener une croisade pour purifier la région au nom de Bahamut.

Vous pouvez adopter une variation de cette quête consistant à vénérer un dieu différent. Vous pourriez être un croisé d'Érathis dont l'ambition est de pacifier des contrées sauvages pour y établir un nouveau royaume.

Cette quête est en elle-même mineure ; votre mission n'est que de mener la croisade. L'objectif de la croisade est plus proche d'une quête majeure et vos compagnons d'aventure peuvent vous épauler à la tête de l'armée tandis que vous affrontez directement les ennemis les plus redoutables.

LIBÉRATION

Si vous êtes issu d'un clan asservi, vous pouvez chercher à renverser le dragon tyannique qui domine votre peuple. L'approche peut être simple : accumuler assez de puissance pour vaincre le dragon au combat. Elle peut être plus subtile : convaincre les membres influents de votre clan et les autres qu'il faut lancer la révolte.

C'est une bonne quête mineure, mais elle sera d'autant plus intéressante que les autres membres du groupe auront une motivation pour vaincre le dragon.

Son règne pourrait avoir une influence négative sur les terres avoisinantes (dont sont issus certains de vos compagnons), à moins qu'il ne dispose tout simplement d'un magnifique trésor.

PERPÉTUER L'HÉRITAGE

Vous avez appris et accompli beaucoup, et bien d'autres moments de gloire vous attendent. Vos actes ont assuré un grand renom à votre clan et votre nom est accueilli par des cris de joie quand vos frères claniques se rassemblent. Mais il vous faut encore assumer un devoir : pour laisser une trace durable, vous devrez transmettre ce que vous avez appris.

Vous voulez peut-être un héritier, un enfant que vous allez éléver selon ce que la vie vous a enseigné. Mais trouver un disciple prêt à apprendre vos techniques et à recevoir votre expertise suffirait également. Celui-ci pourrait vous accompagner dans vos pérégrinations, comme compagnon d'aventure (selon les règles proposées dans le Guide du Maître 2) ou comme non-combattant que vous devez protéger. La formation de ce protégé pourrait aussi n'intervenir qu'entre les aventures. Dans tous les cas, il s'agit d'une quête mineure.

LA REINE DES DRAGONS

Vous vous dresserez en ennemi du culte de Tiamat et de ses serviteurs. Peut-être vous opposez-vous à une faction de votre clan qui a choisi de se tourner vers la Reine des Dragons, ou bien défendez-vous une communauté humaine contre des envahisseurs hobgobelins et rejetons draconiques qui marchent sous la sinistre bannière de la Main Rouge.

Le culte de Tiamat constitue-t-il une menace tangible ? S'il n'est que local, il peut s'agir d'une quête mineure ou d'une suite de quêtes que vous pourrez mener en marge des objectifs du groupe. S'il est bien développé, il y a là une quête majeure (ou une suite de quêtes majeures) dont les étapes peuvent être de vaincre les dirigeants du culte, de récupérer des artefacts volés et de contrarier des stratégies-clés.

LES TRÉSORS DE SERPENTUS

Les fouilles menées dans les ruines de Serpentus (cf. page 7) sont monnaie courante, mais il reste dans ces vestiges un trésor qui n'a toujours pas été exhumé. Vous pouvez commencer à rassembler des insignes de Dragon d'Argent et vous rendre compte qu'un objet dont vous avez besoin se trouve quelque part dans la gorge. Vous pouvez également estimer qu'un rite de passage consiste à retrouver un trésor (n'importe lequel) dans votre patrie ancestrale, en profitant de l'occasion pour tuer quelques diables. Autre amorce : un de vos parents fait des fouilles dans les ruines et est confronté à des dangers qui appellent votre grande expérience.

C'est pour vous une quête mineure, mais qui peut attirer tout le groupe dans une aventure. Elle est d'autant plus intéressante que chaque membre a une raison d'explorer les ruines.

QUÈTES ÉPIQUES

Vous pouvez choisir une quête épique dès le début de votre carrière, mais n'espérez alors pas l'achever avant d'approcher l'apogée de votre existence mortelle. Vos ambitions peuvent également évoluer avec votre progression en niveaux, si bien que rien ne vous oblige à adopter une quête épique avant d'avoir atteint au moins le niveau 21.

LE COEUR SCINDÉ D'IO

Quand Erek-Hus, le Roi de la Terreur, trancha le corps d'Io, le coup découpa le cœur du dieu-dragon en deux moitiés égales qui donnèrent naissance à Bahamut d'une part, et à Tiamat de l'autre. Pourtant, si elles étaient réunies, Io lui-même pourrait revivre. Bien entendu, pour que cela soit possible, il faudrait probablement éliminer à la fois Tiamat et Bahamut, ou du moins tuer l'une des divinités et convaincre l'autre d'ingérer ou d'absorber la moitié de cœur correspondante.

Qu'espérez-vous obtenir par la réunification du cœur ? Êtes-vous un fidèle des Enfants d'Io qui souhaite juste voir son dieu revivre ? À moins que vous soyiez sur la voie de l'avatar d'Io (cf. plus loin) et que vous cherchiez à accomplir cette quête pour atteindre vous-même l'immortalité ?

Cette quête peut être majeure si tout le groupe la mène. En revanche, s'il s'agit juste d'accomplir votre destinée épique, une quête mineure paraît plus adaptée, même si les conséquences paraissent immenses.

RENAISSANCE DE L'ARKHOSIA

La chute de l'Arkhosia fut aussi celle de la race drakéide. Par extension, on peut imaginer que le seul moyen de rendre sa gloire à l'espèce est de restaurer l'empire déchu. Cela passe par un nouvel empereur ; de préférence un dragon d'or pour s'asseoir sur le trône du Grand Doré.

Trouver le trône du Grand Doré peut constituer une quête en soi et mettre la main sur divers insignes royaux peut en faire une autre. Tout cela tend vers un but commun : asseoir un empereur qui gouvernera la nation retrouvée. Votre destin n'est pas de diriger cet empire, mais la gloire de sa renaissance sera vôtre à tout jamais.

LE ROI DE LA TERREUR

Une fois que l'originel Erek-Hus eut tué Io, Bahamut et Tiamat émergèrent de la dépouille de leur père défunt et terrassèrent le Roi de la Terreur. Parmi les êtres élémentaires et les mortels qui révèrent les originels, certains cherchent pourtant à faire revivre le Roi de la Terreur. Ils retrouvent petit à petit des fragments de son corps brisé et mettent au point un rituel qui saura les restaurer et lui insuffler à nouveau la vie. Vous vous êtes donné la mission de les en empêcher.

Contraire le rituel peut constituer une quête majeure partagée avec le reste du groupe, mais certaines étapes pourront avoir pour vous un caractère plus personnel et se prêter à des quêtes mineures. Vous pourrez tenter d'éradiquer les sectes locales, d'éliminer les dirigeants du culte ou de retrouver les fragments manquants de la dépouille de l'originel pour les détruire avant que les adorateurs ne les découvrent.

DESTINÉE ÉPIQUE : AVATAR D'IO

L'antique dieu-dragon, scindé en deux divinités à l'aube des temps, revit désormais en vous. La seule question est de savoir si Bahamut et Tiamat vous laisseront disposer de son pouvoir.

Prérequis : niveau 21, drakéide

Quand un dieu meurt, son pouvoir ne s'envole pas. Il peut être consumé, souvent par l'entité qui est assez puissante pour avoir tué la divinité. Quand Asmodée terrassa le dieu qu'il avait jadis servi, il s'empara de son pouvoir et se fit ainsi dieu lui-même. Quand le Roi de la Terreur tua Io, les deux moitiés du corps du dieu donnaient Bahamut et Tiamat et ces deux nouvelles divinités absorbèrent la puissance d'Io avant qu'Erek-Hus ne puisse la dérober.

On dit pourtant qu'un fragment de la puissance d'Io est resté sans détenteur, ni récupéré par les nouveaux dieux ni consommé par l'originel. Peut-être contrôlée par une parcelle de l'esprit d'Io, cette puissance divine est restée en sécurité en attendant, dit-on, le jour où le dieu-dragon reviendra à la vie. Certains prétendent que l'un de ses anges les plus loyaux a abrité le fragment de puissance. D'autres sont convaincus qu'il est resté enfoui en l'un de ses serviteurs mortels, un drakéide (reportez-vous à l'historique du fragment d'Io, page 13, pour plus d'inspiration).

Il se trouve que cette étincelle de puissance divine repose désormais en vous. Pour l'heure, vous n'êtes qu'un demi-dieu ou avatar, un écho lointain de la toute-puissance du dieu-dragon. Plus grand sera votre pouvoir, plus fort deviendra Io. Il projette de revenir par votre intermédiaire et de retrouver ses attributions de dieu de tous les dragons.

LA VOIE DE L'IMMORTALITÉ

Vous connaîtrez l'éternité, cela ne fait aucun doute. Ou moins, la puissance d'Io qui est en vous surviendra au trépas de votre forme mortelle. Si vous accomplissez votre destinée comme il se doit, elle s'épanouira complètement dans la renaissance d'Io, soit en remplaçant Bahamut et Tiamat au panthéon des dieux, soit en en faisant ses exarques dans une nouvelle cour céleste.

Apothèse draconique : lorsque vous achievez votre quête finale, soit vous avez rassemblé la puissance épargnée d'Io, soit vous en avez vous-même amassé suffisamment pour rendre la vie au dieu-dragon. Lors d'une transformation éblouissante, votre corps se déploie, comme un papillon émergeant de la chrysalide. Dénormes ailes vous apparaissent dans le dos, d'épaisses écailles recouvrent votre peau et votre rugissement tonitruant fait trembler la terre. Vous êtes devenu Io, dieu puissant parmi les puissants.

Autre possibilité : l'accumulation de puissance divine ne vous transforme pas selon les traits du dieu. Au lieu de cela, vous commencez à reconstruire le dominion astral d'Io, puis entreprenez de reconstituer son corps. Votre ultime destin, dans ce cas, n'est pas de devenir vous-même Io, mais d'être son meilleur exarque, son bras droit ainsi récompensé pour l'avoir ramené à la vie.





APTITUDES D'AVATAR D'IO

Incarnation du dragon (niveau 21) : votre valeur de Force et votre valeur de Charisme augmentent de 2.

Maîtrise du souffle (niveau 21) : votre *souffle de dragon* ignore les résistances et immunités de la cible.

Chaque fois que vous utilisez *souffle de dragon*, vous pouvez choisir le type de dégâts infligés entre acide, électricité, feu, froid et poison.

Une fois que vous avez utilisé *souffle de dragon*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts des pouvoirs qui infligent le même type de dégâts que votre *souffle de dragon*. Cet avantage dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ailes d'Io (niveau 24) : vous gagnez une VD en vol 8 et pouvez faire du vol stationnaire.

Désincarnation divine (niveau 30) : une fois par jour, lorsque vous mourez et qu'il vous reste au moins 1 récupération, votre essence quitte votre corps et se retranche vers la Mer Astrale pour recouvrer sa vitalité. Effectuez un jet de sauvegarde à la fin de chacun de vos tours de jeu ; en cas de réussite, vous revenez à la vie, dépensez 1 récupération et apparaîtrez dans un espace de votre choix situé dans un rayon de 10 cases de l'endroit de votre mort.

POUVOIR D'AVATAR D'IO

Résistance divine

Avatar d'io Utilitaire 26

Vous invoquez l'étoinelle divine qui est en vous et vous débarrassez d'un effet qui aurait pu vous être dommageable.

Rencontre

Réaction immédiate

Personnelle

Déclencheur : une attaque vous inflige un effet qu'une sauvegarde peut annuler.

Effet : effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet en question.

LES DRAKÉIDES À L'ÈRE ACTUELLE

Après la chute de l'Arkhosia, les clans drakéides se sont dispersés parmi les vestiges de l'empire. L'espèce a dû lutter pour trouver où vivre au fur et à mesure que d'autres royaumes ont émergé, et beaucoup de ces conflits furent meurtriers.

Une sorte de tolérance a toutefois vu le jour avec l'avènement de l'empire humain de Nérath. Ses dirigeants ont accueilli toutes les races courantes, non seulement pour renforcer l'empire, mais aussi pour garder un œil sur ses ennemis potentiels. Pour les drakéides, cela se traduisit notamment par une dissolution accélérée de l'identité nationale, les rassemblements plus importants qu'une simple réunion de famille étant déclarés hors la loi. Les clans drakéides furent ainsi démantelés et l'espèce dut se cantonner aux contrées les plus reculées du royaume. Aujourd'hui, la plupart des bourgs et villes comptent un petit nombre de drakéides et seules quelques petites communautés propres à l'espèce subsistent en marge de la société actuelle.

CHRIS SAWYER



DES GUERRIERS FIERS ET HONORABLES

Si vous souhaitez jouer le parfait héros drakéide, ce livre est fait pour vous.

S'inscrivant dans la continuité du *Manuel des Joueurs*® de DUNGEONS & DRAGONS®, ce supplément lève le voile sur le mystère des drakéides. Il propose de formidables options de personnage, parmi lesquelles des talents raciaux, pouvoirs, voies paragoniques et destinée épique inédits, mais vous permet aussi d'étoffer l'histoire et la personnalité de votre personnage drakéide.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique*®

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™



Licensed By:

ISBN: 978-2-35783-040-0



9 782357 830400

Prix de vente : 9,95 € Imprimé en France

