

Classe Monstrueuse : Dragon d'or

N'avez-vous jamais rêvé d'incarner ses majestueux reptiles que sont les dragons ? N'avez-vous jamais rêvé de sillonner les cieux à la vitesse du vent ? N'avez-vous jamais rêvé de souffler le froid ou le chaud ? Grâce à cette classe, ce rêve est désormais accessible. Vous pourrez jouer le rôle d'un jeune dragonnet d'or qui commencera au même stade qu'un aventurier standard.

Dés de vie. D12

Caractéristiques raciales :

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. For +2. La musculature des Dragons d'or est très prononcée dès leur plus jeune âge.
- Vitesse de déplacement au sol : 12 mètres.
- Vitesse de vol : 15 mètres
- Vitesse de nage : 9 mètres
- Vision dans le noir : 12 mètres
- Perception aveugle : 9 mètres
- Langues d'office : Draconique, Igneuse, Aérienne.
- Arme naturelle : Morsure (1d4), 2 griffes (1d3)
- Attaque spéciale : Souffle 1d10 (Cône de feu)

Niveau	DV	BBA	Réflexe	Vigueur	Volonté	Spécial
1	1D12	+1	+2	+2	+2	Immunité au feu, vulnérabilité au froid, transformation (1/jour), Armure naturelle +1
2	2D12	+2	+3	+3	+3	+2 Constitution, Armure naturelle +2, Vitesse de vol 30m. Morsure (1d6), Griffes (1d4)
3	3D12	+3	+3	+3	+3	+2 Sagesse, Armure naturelle +3, Perception aveugle 12m, Vision dans le noir 24m.
4	4D12	+4	+4	+4	+4	Respiration aquatique, vitesse au sol 18m, vitesse de vol 45m, Attaques : 2 ailes (1d4), vitesse nage 12m. Immunité au sommeil.
5	5D12	+5	+4	+4	+4	+2 Force, Armure naturelle +4, transformation (2/jour), Morsure (1d8), sens surdéveloppés.
6	6D12	+6/+1	+5	+5	+5	+2 Intelligence, Armure naturelle +5, souffle 1d10 (gaz), Griffes (1d6), Vision dans le noir 36 m.
7	7D12	+7/+2	+5	+5	+5	+2 Constitution, Armure naturelle +6, transformation (3/jour), vitesse de nage (18 m), Perception aveugle (18m)
8	8D12	+8/+3	+6	+6	+6	+2 Force, Armure naturelle +7, Vitesse de vol 60m, Souffle (2d10), Immunité à la paralysie.
9	8D12	+8/+3	+6	+6	+6	+2 Intelligence, +2 Sagesse, Souffle (3d10).
10	9D12	+9/+4	+7	+7	+7	+2 Charisme, Armure naturelle +8.
11	10D12	+10/+5	+7	+7	+7	+2 Force, Souffle (4d10/2 points de force)
12	11D12	+11/+6/+1	+8	+8	+8	Taille G (espace occupé 3m/1,5m), Morsure (2d6), Armure naturelle +9.
13	11D12	+11/+6/+1	+8	+8	+8	+2 Charisme, Armure naturelle +10
14	11D12	+11/+6/+1	+8	+8	+8	+2 Intelligence, Souffle (5d10), Griffes (1d8)
15	12D12	+12/+7/+2	+8	+8	+8	+2 Force, Armure naturelle +11
16	12D12	+12/+7/+2	+8	+8	+8	+2 Charisme, Souffle (6d10), Ailes (1d6)
17	12D12	+12/+7/+2	+8	+8	+8	+2 Constitution, Armure naturelle +12
18	13D12	+13/+8/+3	+9	+9	+9	+2 Force, Souffle (7d10/3 points de force).
19	13D12	+13/+8/+3	+9	+9	+9	+2 Sagesse, Queue (1d6)
20	14D12	+14/+9/+4	+9	+9	+9	+2 Force, Armure naturelle +13

Compétences de classe

Les compétences du dragon d'or (et les caractéristiques dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Fouille (int), Perception auditive (sag), Concentration (con), Connaissance (int), Diplomatie (cha), Evasion (dex), Intimidation (cha), Psychologie (sag), Utilisation d'objet magiques (cha), Déguisement (cha), Natation (for), Premiers secours (sag).

Points de compétences de départ. (6+modif int)x4

Points de compétences par niveau. 6+modif int

Particularités de classe

Armes et armures. Le dragon d'or est formé au maniement des armes courantes et au port d'aucune armure ni bouclier.

Immunité au feu. Dès le niveau 1, le dragon d'or ne subit aucuns dégâts de feu.

Vulnérabilité au froid. Les dégâts de froid infligé au dragon d'or sont multiplié par 1.5.

Transformation. Par une action simple et une fois par jour, le dragon d'or peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou moins. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sort, excepté que le dragon ne gagne aucun point de vie au cours de la transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre sa forme initiale. Le dragon d'or gagne une utilisation supplémentaire aux niveaux 5 et 7.

Respiration aquatique. A partir du niveau 4 le dragon d'or est capable de rester indéfiniment sous l'eau et peut effectuer toutes ses attaques spéciales même totalement immergé. Son souffle de feu devient un souffle de vapeur brûlante.

Immunité au sommeil. Au niveau 4 le dragon d'or devient immunisé à tout effet de sommeil.

Sens surdéveloppés. Au niveau 5, le dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible visibilité.

Nouveau Souffle. A partir du niveau 6, le dragon d'or peut choisir de lancer un souffle de gaz affaiblissement. Ce souffle inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de force. Aux niveaux 8, 9, 11, 14, 16 et 18 le souffle inflige des dégâts supplémentaires et aux 11 et 18 le gaz affaiblissant inflige respectivement un affaiblissement temporaire de 2 et 3 points de force.

Immunité à la paralysie. Au niveau 8 le dragon d'or devient immunisé contre tous les effets de paralysie.

Taille G. Au niveau 12 le dragon devient de taille G. Il occupe alors un espace de 3m/3m, subit un malus de -4 à ses tests de discrétion et de -1 à sa CA et perçoit un bonus de +4 sur ses tests de lutte.