

caste : prodiges

statut :

bénéfices

- [] Le personnage est capable de communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature draconique.
- [] Du moment qu'il peut plonger son regard dans les yeux d'un être vivant, le personnage peut définir avec précision la valeur de sa Tendance Dragon. Aucun jet n'est nécessaire, mais le personnage doit pouvoir établir un contact visuel suffisant.
- [] Lorsqu'il est confronté à un dragon, le personnage est toujours capable de déterminer avec précision sa tranche d'âge, sa lignée et ses principaux traits de caractère. Si le dragon est sous forme humaine, le personnage doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15 pour comprendre.
- [] Porteur de l'héritage de Solyr, le premier Prodige, le personnage est à ce point respecté qu'aucun dragon n'ose plus s'attaquer physiquement à lui – excepté les fils de Kalimsshar. Cette relative "immunité" n'exclut pas le fait qu'un dragon tente de lui nuire, de façon beaucoup plus subtile, ou de s'en prendre à ses compagnons.
- [] Une fois par jour, en procédant à une méditation collective, le personnage peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon pour réduire à zéro la Tendance Homme ou Fatalité d'un individu consentant.

techniques

- [] La source de vie : une fois par jour, en imposant ses mains sur les plaies, le personnage peut soigner toutes les blessures légères d'un être humain ou d'un animal. Aucun jet n'est nécessaire, mais il faut quelques minutes avant que les maux ne disparaissent totalement.
- [] Le feu intérieur : une fois par tour, lorsqu'il combat à mains nues ou avec une arme contondante, le personnage peut ajouter le triple de la valeur de sa Tendance Dragon aux dommages d'une de ses attaques.
- [] La clareté de l'esprit : chaque fois qu'il est victime d'un sortilège offensif, le personnage peut tenter de résister à tous les effets en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 +5 par niveau du sortilège.
- [] Le cycle primordial : en dépensant définitivement 1 point de Résistance ou de Volonté, le personnage peut (se) faire repousser miraculeusement un membre détruit ou coupé. Il est impossible de faire repousser une tête de cette façon.
- [] Le serment de la Terre : en perdant définitivement 1 Point de Tendance Dragon, le personnage peut détruire une créature vivante corrompue par Kalimsshar ou l'Humanisme, qu'il s'agisse d'un être humain, d'un monstre ou d'un dragon. Le Prodige doit impérativement établir un contact physique avec la créature visée. Une fois dépensé, le Point de Tendance ne peut être regagné qu'au prix de longues quêtes et d'épreuves draconiques supervisées par un fils de Heyra – ou le dragon auquel est lié le personnage.

privilèges

- | | |
|---|--|
| [] Aplomb (2) LdB p 120 | [] Le don de Khyméra (6) Heyra p 34 (+MàJ) |
| [] Engagement (8) LdB p 120 | [] Le don de Kroryn (4) LdB p 120 |
| [] Le don de Brorne (4) LdB p 119 | [] Le don de Moryagorn (4) Heyra p 34 (+MàJ) |
| [] Le don de Heyra (4) LdB p 119 | [] Le don de Nanya (4) LdB p 120 |
| [] Le don de Kali (5) Heyra p 34 (+MàJ) | [] Le don d'Ozyl (3) LdB p 120 |
| [] Le don de Kalimsshar (4) LdB p 119 | [] Le don de Solyr (4) Heyra p 34 (+MàJ) |
| [] Le don de Kezyr (4) LdB p 119 | [] Le don de Szyl (3) LdB p 120 |
| [] Le don de Khy (3) LdB p 120 | [] Réflexes de dégagement (6) LdB p 120 |

carrière

devise

motivations

spécialisation

interdits

- [] La Loi du Sang
"Tu ne verseras pas le sang."
- [] La Loi de la Nature
"Tu te dois de respecter la nature sous toutes ses formes, animées ou inanimées."
- [] La Loi de la Méditation
"Tu te dois de réfléchir à ce que tu vois et à ce que tu fais."
- []
- []

bénéfice

