

Des Dragons

Table des matières

De l'Âge des Dragons.....	1
Dragons Planaires.....	1
Dragons Planaires du Grand Arbre.....	3
Dragons véritables.....	4
Dragons métalliques.....	4
Dragons Ferreux.....	5
Dragons chromatiques.....	6
Dragons de gemmes.....	8
Dragons Neutres.....	9
Dragons Lung (dragons orientaux).....	10
Dragons Divers.....	11
Dragons Moindres.....	15
Draqueterres.....	19
Linnormes (lindworms).....	20
Wurms.....	21
Drakes.....	24
Grands Drakes.....	24
Chiens-dragon (felldrakes).....	27
Drakes élémentaires d'Athas.....	28
Drakes Mineurs d'Athas.....	28
Drakes de Mystara.....	29
Drakes élémentaires.....	30
Drakes divers.....	31
Dragonnets.....	32
Monstres Hybrides.....	34
Dragons Morts-Vivants.....	35
Dragons morts-vivants mineurs.....	36
Demi-dragons.....	36
Demi-dragons des Royaumes Oubliés.....	36
Demi-dragons de Kara-Tur.....	37
Créatures apparentées.....	38

Bien que Toril abrite de nombreuses races de dragons, les enfants d'Io sont dominés par les véritables sous-races de dragons, dont la plupart appartiennent à l'une des quatre catégories suivantes : chromatique, gemme, métallique et mort-vivant. Les dragons chromatiques comprennent des variétés de dragons noirs, bleus, bruns, verts, rouges et blancs. Les dragons gemmes comprennent les dragons améthyste, cristal, émeraude, saphir et topaze. Les dragons métalliques comprennent des variétés telles que l'airain, le bronze, le cuivre, l'or, le mercure, l'argent et l'acier. Parmi les autres variétés vivantes, citons les dragons des profondeurs, les dragons à crocs, les dragons de brume, les dragons des sables, les dragons chanteurs et les rattelyrs. [95379]

De l'Âge des Dragons

Les vrais dragons passent par plusieurs étapes de croissance au cours de leur cycle de vie extrêmement long. Ces catégories d'âges diffèrent d'une édition à l'autre.

Âge	AD&D	AD&D2/2,5	D&D3/3,5	D&D5
0-5	very young très jeune	hatchling éclosion / nouveau-né	wyrmiling dragonnet	wyrmiling dragonnet
6-15	young jeune	very young très jeune	very young très jeune	young) jeune

16-25	sub-adult sub-adulte	young jeune	young jeune	
26-50	young adult jeune adulte	juvenile adolescent	juvenile adolescent	
51-100	adult adulte	young adult jeune adulte	young adult jeune adulte	
101-200	old vieux	adult adulte	adult adulte	adult adulte
201-400	very old très vieux	mature adult âge mûr	mature adult âge mûr	
401-600	ancient ancien	old vieux	old vieux	
601-800		very old très vieux	very old très vieux	
801-1000		venerable vénérable	ancient vénérable	ancient vénérable
1001-1200		wyrm ver	wyrm dracosire	
1201 et +		great wyrm grand ver	great wyrm grand dracosire	greatwyrm * grand ver

Nota : * Fizban's Treasury of Dragons

Dragons Planaires

Les dragons chromatiques et métalliques du Plan Matériel ne représentent en aucun cas la totalité des races draconiques. Presque tous les plans d'existence possèdent au moins une race unique de dragon qu'ils peuvent revendiquer comme la leur. La plupart de ces dragons planaires reflètent leur plan d'origine d'une manière ou d'une autre, souvent par leurs capacités, mais parfois simplement par leur alignement. [dra344]

Ceux qui voyagent dans les plans infinis rencontrent les créatures les plus fantastiques et les plus insolites. Parmi elles, les dragons planaires, de grandes bêtes aussi massives et impressionnantes que leurs cousins du Plan Matériel, mais qui bénéficient de l'attention des Plans Extérieurs. [dra321]

- Dragon d'Adamantine (Adamantite) [tsr2118] [dra321]

Paradis Jumeaux de Bytopie. - **Souffles** : une ligne de feu brûlant à blanc ou un cône de gaz d'immobilisation des monstres. [dra321]

Le corps d'un dragon d'adamantine est petit par rapport à ses griffes, ses ailes et sa queue, qui sont disproportionnées. Il a une peau lisse qui brille comme un métal argenté recouvert de poussière de diamant. Des cornes s'étendent en éventail depuis le museau du dragon, formant une crête rayonnante, semblable à une couronne. [dra321]

- Dragon Arboricole [dra321]

Clairières Olympiennes d'Arborée (Arvandor). - **Souffle** : un cône d'épines acérées. [dra321]

Parmi les vrais dragons du multivers, les dragons arboricoles sont ceux qui ont le moins d'apparence draconique. Ils n'ont ni cornes, ni pointes, ni crêtes dorsales. D'immenses ailes de mousse qui se balancent dans le vent s'étendent sur leur dos. Leur corps fuselé est recouvert d'un patchwork d'écailles scintillantes qui changent lentement de couleur et de teinte.

Leurs yeux, semblables à ceux des elfes, sont d'un noir profond. Qu'ils volent ou qu'ils marchent, les dragons arboricoles laissent dans leur sillage une traînée de brume étincelante. Malgré leur apparence fragile, les dragons arboricoles sont de puissants défenseurs de la paix et de la beauté et il ne faut pas leur chercher des noises. [dra321]

- Dragon Axial [dra321]

Nirvana d'horlogerie de Mechanus. - Souffle : un cône de force. [dra321]

Comme il n'existe pas de véritables normes de perfection, la perception de la perfection varie d'un dragon axial à l'autre. La pureté, l'ordre et la symétrie ne sont que quelques exemples des nombreuses façons dont l'univers peut être perfectionné. Les dragons axiaux peuvent chercher à corriger ou à détruire les métis, les pierres précieuses défectueuses, les civilisations anarchiques, les philosophies illogiques, etc. dans leur croisade pour ordonner la réalité. [dra321]

Les dragons axiaux considèrent qu'ils ont la forme draconique parfaite. Leur corps sans défaut est élancé, très anguleux, symétrique et parfaitement proportionné. Leurs cornes et leurs écailles brillent comme si elles venaient d'être polies. Ils possèdent deux paires d'ailes rigides en forme d'éventail. Au début de leur vie, les dragonnets sont bleus, mais ils deviennent progressivement pourpres en vieillissant. Malgré les blessures qu'ils ont reçues, les dragons axiaux ne portent jamais de cicatrices une fois guéris. Ils comptent parmi les dragons les plus sains et les plus robustes, et sont parfaitement sûrs d'eux. [dra321]

- Dragon Bestial [dra321]

Étendues Sauvages des Terres des Bêtes. - Souffle : un cône composé de froid et d'électricité. [dra321]

Ces magnifiques prédateurs ont un corps puissamment musclé recouvert d'écailles rugueuses dont la couleur varie du brun terreux au vert olive. La mâchoire inférieure et le cou du dragon sont couverts d'éperons osseux ressemblant à des épines rocheuses. Ces éperons s'étendent sur toute la longueur de la colonne vertébrale du dragon jusqu'à l'extrémité de sa queue. Une seule corne dentelée trône au sommet de sa tête. [dra321]

- Dragon Concordant [dra321]

Domaine Concordant de l'Outreterre. - Souffle : une ligne d'énergie antithétique. [dra321]

Les dragons concordants ont une apparence volumineuse et des traits grossiers. Leur corps est recouvert d'écailles épaisses de couleur plomb et leur peau émet une faible lueur verte. [dra321]

- Archidragon [dra321]

Êtres féroces et primordiaux composés des éléments du multivers, les dragons comptent parmi les créatures les plus

puissantes liées à une forme élémentaire spécifique. Certains d'entre eux, cependant, sont inexorablement liés aux forces motrices du multivers : les alignements. [dra321]

Une divinité accorde parfois le statut d'archidragon à un dragon en récompense d'un service exceptionnel. D'autres fois, les dragons qui se rendent sur d'autres plans peuvent être submergés ou corrompus par les énergies planaires non liées qui s'y trouvent et se transforment contre leur gré en archidragon. Les archidragons ressemblent aux autres dragons de leur couleur, avec quelques modifications de forme en fonction de l'alignement auquel ils se rattachent. [dra321]

- Dragon astral [dra344]

Plan Astral. - Souffles : une ligne de renvoi ou un cône de poussière abrasive. [dra344]

Ce dragon possède de longues cornes traînantes, semblables à des antennes massives et rigides, qui partent de sa tête en forme de coin. Ses ailes étroites s'étendent beaucoup plus largement que celles des autres dragons de sa taille. Des écailles opalescentes de couleur coquille d'œuf se superposent en douceur sur son corps élancé. [dra344]

- Dragon chole [dra344]

Les Couches Infinies des Abysses. - Souffle : un cône de vapeurs toxiques de folie. [dra344]

Ce dragon sans ailes a un corps large et trapu, recouvert d'écailles d'un violet terne qui ondulent et dégoulinent d'un ichor noir épais. Un certain nombre de longs tentacules, répartis au hasard autour de la créature, se tortillent de façon menaçante. Sa gueule tordue semble contenir des dents plus ou moins longues, et de nombreux proto-tentacules courts recouvrent sa tête. Une odeur salée de métal brûlé flotte dans l'air. [dra344]

- Dragon élyséen [dra344]

Les Champs Bénis des Élysées. - Souffles : une ligne d'énergie sonore ou un cône de gaz d'ébriété. [dra344]

Ce dragon a un corps large et trapu et semble obèse. Les extrusions de chair riche en adiposité font ressortir les écailles du dragon, ce qui lui donne un aspect rugueux et négligé. Une collerette épineuse, qui double la taille du dragon, part du sommet de sa tête jusqu'au début de sa queue courte et épaisse. L'odeur du grain en fermentation plane dans l'air. [dra344]

- Dragon d'obscurité [dra344]

La Gaste Grise de l'Hadès. - Souffle : un cône de gaz d'apathie. [dra344]

Le dragon a l'air décharné et squelettique, et son museau en forme de bec ressemble à celui d'un vautour. Son pelage serré, composé d'écailles rugueuses et souvent fissurées, alterne de façon irrégulière entre le blanc et le noir. Une ligne de plaques

rugueuses court le long de sa colonne vertébrale, chacune ayant la forme d'une pierre tombale abîmée et vermoulue. Chaque pierre tombale porte ce qui ressemble à une écriture. Une fine brume vert-gris - la couleur de ses yeux - tourbillonne autour des genoux de la bête. [dra344]

- Wyrms des flammes de l'enfer (dracosire) [88268]

Tous les terrains et souterrains. - Souffle : un cône de flammes infernales. [88268]

Les wyrms de feu d'enfer sont des agents draconiques des Neuf Enfers de Baator qui vivent parmi les races humanoïdes sur le Plan Matériel. Ce sont des courtiers en puissance, qui manipulent les gens et les événements de manière subtile. Les wyrms de feu d'enfer peuvent inciter les dirigeants à participer à des guerres injustes, à soutenir des alliances impies ou même à commettre des actes despotiques à l'encontre de leur peuple. [88268]

Un wyrm de feu d'enfer est un dragon ailé à l'aspect diabolique, dont la tête et les épaules sont hérissées de pointes d'os vicieuses. De la fumée s'échappe continuellement de ses écailles et ses yeux brûlent d'un jaune intense. Les écailles du monstre changent de couleur pour donner l'impression de couler de la lave en fusion, et elles puent le soufre. [88268]

Les wyrms de feu d'enfer s'enracinent dans la politique régionale en utilisant leurs connaissances, leurs richesses et leurs capacités de persuasion pour imposer leurs projets. Le wyrm typique ne limite pas ses actions à un seul royaume, et il a souvent une identité différente pour chaque royaume qu'il visite. Il se donne beaucoup de mal pour dissimuler sa forme draconique, prenant généralement la forme d'un tieffelin charismatique lorsqu'il traite avec des humanoïdes et assassinant quiconque apprend sa véritable identité. Les wyrms de feu d'enfer se retirent dans des repaires secrets lorsqu'ils ne sont pas en train de comploter activement. [88268]

- Dragon ectoplasmique [Psionic Bestiary - 01/23/04]

Demiplan de l'Ectoplasme, Plan Astral, souterrain. - Souffle : une rafale de feu blanc. [Psionic Bestiary]

Ce dragon ailé possède une rangée de pointes dentelées qui descendent le long de son cou et de sa colonne vertébrale, et qui deviennent de plus en plus petites jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucune trace lorsqu'elles rejoignent le début de la queue du dragon. Sa peau lisse brille d'un éclat miroitant. En vol, les mouvements de ses ailes translucides sont fluides et majestueux, comme s'il était fait de liquide. Ses yeux tourbillonnent et s'agitent dans des teintes de bleu profond, de violet brillant et d'argent étincelant, trahissant le chaos de sa nature. [Psionic Bestiary]

Dragons Planaires du Grand Arbre

La cosmologie planaire d'Abeir-Toril est unique, organisée comme un grand arbre avec de nombreuses branches. Toutes les variétés de dragons épiques et planaires se trouvent dans l'Aire des Dragons, mais beaucoup ne sont pas rares sur d'autres plans également, comme indiqué ci-dessous. [95379]

Dragons de Combat : Arvandor, Aire des Dragons, Maison de la Triade, Repos du Guerrier. [95379] [17668]

Dragons du Chaos : Abysses, Arvandor, Eau-Brillante, Aire des Dragons, Portes de la Lune, Trône Suprême, Repos du Guerrier. [95379] [17668]

Dragons Éthérés : Aire des Dragons, Plan Éthéré. [95379] [17668]

Dragons de Force : Aire des Dragons. [95379]

Dragons Hurlants : Aire des Dragons, Cœur de Fureur, Trône Suprême. [95379] [17668]

Dragons d'Oceanus : Arvandor, Aire des Dragons, Portes de la Lune, Héliopolis, Repos du Guerrier. [95379] [17668]

Dragons Prismatiques : Aire des Dragons. [95379]

Dragons Pyroclastiques : Aire des Dragons, Cœur de la Fureur. [95379] [17668]

Dragons Radieux / Dragon Solaire / Dragon de Soleil : Aire des Dragons, Maison de la Triade, Maison de la Nature. [95379] [tsr2119] [17668]

Dragons de Rouille : Landes du Malheur et du Désespoir, Clangor, Aire des Dragons, Sinistre-Marteau, Nishrek. [95379] [17668]

Dragons d'Ombre : Aire des Dragons, Plan de l'Ombre. [95379]

Dragons du Styx : Rivière de Sang (Abysses, Landes du Malheur et du Désespoir, Faille de Sang, Clangor, Profondeurs Fatales, Cœur de Fureur, Sinistre-Marteau, Neufs Enfers, Nishrek). [95379] [17668]

Dragons tartariens : Aire des Dragons, Cavernes Profondes. [95379] [17668]

À l'exception des dragons d'ombre, les dragons planaires ne s'installent que rarement, voire jamais, sur Toril. [95379]

Dragons véritables

Les dragons sont une ancienne race reptilienne ailée. Ils sont connus et craints pour leur taille, leurs prouesses physiques et leurs capacités magiques. Les dragons les plus anciens comptent parmi les créatures les plus puissantes du monde. La plupart des dragons sont identifiés par la couleur de leurs écailles. [tsr2140]

Il existe de nombreuses sous-espèces de dragons, dont plusieurs se répartissent en trois grandes catégories : les dragons chromatiques, les dragons gemmes et les dragons métalliques. Les dragons chromatiques comprennent les dragons noirs, bleus, verts, rouges et blancs ; tous sont extrêmement maléfiques et craints par la plupart des gens. Les dragons métalliques sont les dragons de laiton, de bronze, de cuivre, d'or et d'argent ; ils sont nobles et bons, très respectés par les sages. [tsr2140]

Les dragons de gemmes sont les dragons d'améthyste, de cristal, d'émeraude, de saphir et de topaze ; ils sont neutres en ce qui concerne le bien et le mal, et sont très charismatiques et suaves, des maîtres de la persuasion qui se délectent des énigmes. Bien que généralement plus petits et plus lents que les autres dragons, les dragons gemmes sont souvent plus sages et plus intelligents, et disposent d'autres pouvoirs pour compenser, comme la psionique. [tsr2140]

Outre les dragons appartenant à ces trois catégories, il existe d'autres dragons qui, à première vue, semblent appartenir à ces catégories. Par exemple, le dragon d'acier semble être un dragon métallique, mais il ne possède qu'une seule arme respiratoire, alors que chaque "vrai" dragon métallique en possède deux. De même, le dragon brun semble être un dragon chromatique typique et maléfique, mais il n'a pas d'ailes et n'est donc pas un "vrai" dragon chromatique. [tsr2140]

Bien que toutes les sous-espèces de dragons soient censées être issues des mêmes racines il y a des dizaines de milliers d'années, les sous-espèces actuelles restent entre elles, ne collaborant que dans des circonstances extrêmes, comme une puissante menace mutuelle. Les dragons bons ne travaillent jamais avec les dragons mauvais, bien que quelques spécimens de dragons neutres aient été connus pour s'associer avec des dragons bons ou mauvais. Les dragons d'or s'associent parfois librement avec les dragons d'argent, et les dragons d'émeraude avec les dragons de saphir. [tsr2140]

Dragon Chanteur / Dragon d'Acier / Dragon-Garou [FTD]

La propension de certains dragons métalliques à passer de longues périodes sous forme humanoïde a donné lieu à de nombreux récits folkloriques, y compris des histoires dans lesquelles ces métamorphes sont parfois identifiés à tort comme des variétés uniques de dragons métalliques. [FTD]

Dans le monde des Royaumes Oubliés, les histoires parlent de "dragons-garous" ou de "dragons chanteurs", qui sont décrits comme de "beaux humains transformés en dragons" ou comme une variété distincte de dragon métallique. Le monde de Faucongris possède des légendes de dragons similaires, appelés dragons de Faucongris ou dragons d'acier, dont on dit qu'ils préfèrent vivre parmi les humanoïdes dans l'agitation des grandes cités. [FTD]

Les créatures décrites dans ces légendes sont très certainement des dragons de cuivre, d'argent ou d'autres métaux qui préfèrent simplement cette forme particulière. Certains dragons semblent même préférer la forme humanoïde à la leur et se plaisent à s'entourer de compagnons capables de répondre à leurs interminables questions sur l'art, la culture, l'histoire et la politique des humanoïdes. [FTD]

Dragons métalliques

- **Dragon d'Acier** : [dra243] [tsr9297] [tsr2140] [95379]

Tempéré / Cités ; rarement, tempéré/collines, landes ou collines boisées – Souffle : un cône gaz très puissant dont l'effet est similaire à celui du sort *mort simulée*. [tsr9297] [tsr2140]

Plaines tempérées – Souffles : une ligne d'acide et un cône de gaz toxique. [95379]

Bien qu'il soit considérablement plus petit que nombre de ses congénères, le dragon d'acier possède la force et la robustesse typiques des autres dragons. Ses écailles sont d'un gris métallique brillant rappelant l'acier brossé, et prennent une teinte plus foncée - presque comme du bronze à canon bleuté - sur le dessous de la créature et vers sa queue. Les membranes de ses ailes ont l'éclat de la soie fine. [tsr9297]

À la naissance, les écailles d'un dragon d'acier sont d'un bleu-gris profond avec des reflets d'acier. À mesure que le dragon approche de l'âge adulte, sa couleur s'éclaircit lentement pour devenir celle de l'acier brillant. Lorsque ces dragons prennent forme humaine, ils ont toujours un trait gris acier : les cheveux, les yeux, les ongles ou parfois un anneau ou un autre ornement. [tsr2140]

Le corps de ce dragon est quelque peu félin. Son visage est très expressif et humain, entouré d'épines, presque comme une chevelure et une barbe. Le dragon sent le métal mouillé et ses écailles brillent comme de l'acier bruni. [95379]

Les grandes cités et métropoles de l'humanité abritent généralement un dragon d'acier solitaire ou, plus rarement, une couvée de jeunes wyrms. La Cité des Splendeurs est connue pour abriter au moins trois de ces créatures - Tanterlothor, Jalanvaloss et Quituryte - et les membres de cette espèce sont parfois connus sous le nom de dragons d'Eauprofonde. [95379]

Un jeune dragon d'acier femelle nommé Razylymingeir, plus connu sous le nom de "Cœur d'acier", vit dans la ville de Darmshall en Vaasie, gardant un œil sur ce qui se passe au Château Périlleux. [95379]

Zundærazylym est un vénérable dragon d'acier loquace, surnommé le Wurm Rieur, parce qu'il glousse et hulule presque constamment au combat. Elle se fait passer pour Amundra Nelædræ, une blanchisseuse et couturière joyeuse et dodue qui confectionne des manteaux et des robes élégantes pour les dames de Padhiver, et qui répare et nettoie les costumes exotiques et les habits de pacotille portés au Masque de Pierre de Lune (l'auberge, le restaurant et la salle des fêtes les plus célèbres de la Cité des Mains Habiles). Elle a créé une organisation d'humanoïdes connue sous le nom de Griffes Douces. [95379]

- **Dragon d'Airain** (Draco Impudentus Gallus) [tsr2009] [tsr2140] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Désert et plaine arides. - Souffles : un cône de gaz somnifère ou un nuage de chaleur brûlante du désert. [tsr2140]

La tête du dragon comporte une plaque massive sur le front et des cornes bleues sur le menton. Une collerette court le long du cou et le dragon a des ailes semblables à celles des mantes. Le dragon sent le sable brûlé par le soleil et ses écailles brillent comme de l'airain poli. [17755]

- **Dragon d'Argent** (Draco Nobilis Argentum) [tsr2009] [tsr2140] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Montagnes et nuages tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffles : un cône de froid ou un nuage de gaz paralysant [tsr2140]

Une plaque lisse et brillante forme le visage du dragon. Il possède une collerette qui s'élève au-dessus de sa tête et qui descend le long de son cou jusqu'à l'extrémité de sa queue. De longues épines aux extrémités sombres soutiennent la collerette. Il possède deux cornes lisses et brillantes, ainsi que des ailes larges et élancées. Le dragon a l'odeur de la pluie et ses écailles brillent comme du métal liquide. [17755]

- **Dragon de Bronze** [Draco Gerus Bronzo) [tsr2009] [tsr2140] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Tropicaux, subtropicaux et tempérés souterrains, bords de lacs et bords de mer. - Souffles : un éclair ou un nuage de gaz répulsif. [tsr2140]

Le dragon a une crête nervurée et cannelée qui s'étend vers l'arrière depuis ses joues et ses yeux. Les nervures de la crête se terminent par des cornes incurvées. Le dragon possède également de petites cornes sur la mâchoire inférieure et le menton. Il a un museau en forme de bec, une petite collerette sur la tête et une grande collerette sur le cou. L'odeur de la mer entoure le dragon, et ses écailles ont une teinte métallique, brun doré. [17755]

- **Dragon de Cuivre** (Draco Comes Stabuli) [tsr2009] [tsr2140] [95379] [F"TD]

Collines et montagnes arides et tempérées. - Souffles : un nuage de gaz ralentissant ou une giclée d'acide. [tsr2140]

Le dragon a des cuisses et des épaules massives, un visage court et des arcades sourcilières larges et lisses surplombant les yeux. De longues cornes plates s'étendent vers l'arrière à partir des plaques frontales en une série de segments qui se chevauchent. Le dragon possède également des crêtes de joues inclinées vers l'arrière et des franges à l'arrière des mâchoires inférieures qui s'inclinent légèrement vers l'avant. Des couches de lames triangulaires pointent vers le bas du menton. Le dragon dégage une odeur âcre et ses écailles rougeâtres ont un éclat métallique. [17755]

- **Dragon d'Électrum** [dra074] [tsr2145] [tsr1084] [tsr9585] [tsr9558]

Montagnes ou Landes - Souffle : cône de gaz provoquant l'affaiblissement et la confusion. [dra074]

Le dragon d'électrum (Draco Magus Electrum) est une créature rare et solitaire qui vit loin de la civilisation, généralement dans les régions montagneuses, et dont le repaire est toujours une caverne ou un bâtiment en pierre. Il est généralement de nature pacifique et philosophique, mais peut se révéler un redoutable combattant s'il est excité. [dra074]

- **Dragon de Mercure** [tsr2140] [tsr9297]

Tempéré et subtropical / Montagnes (de préférence volcaniques). - Souffle : un faisceau de lumière brillante, jaune-or. Toute créature prise dans le faisceau subit des dégâts de chaleur. La chaleur du rayon est suffisamment intense pour enflammer les objets inflammables. [tsr2140] [tsr9297]

Un dragon s'étend devant vous, long et mince, avec un corps étroit et une queue en forme de fouet. Sa tête élégante est dotée d'un long museau pointu, avec de courtes cornes incurvées vers l'avant, derrière la mâchoire inférieure, et de plus grandes cornes incurvées vers l'arrière, derrière la mâchoire supérieure et les yeux. Ses ailes en forme de miroir sont très lumineuses. Autour de la créature flotte une odeur fraîche, comme un matin de printemps. [95379]

Les dragons de mercure sont surtout présents dans les chaînes de montagnes qui bordent les rives méridionales de la Mer Intérieure, depuis les montagnes de la Course des Géants, à l'est d'Amn, jusqu'aux Montagnes Fumantes d'Unther. Leurs repaires préférés sont l'Arnroc sur le Lac de Vapeur, le Mont Ugruth (près de Hlondeth) et les Montagnes Fumantes, mais peu d'entre eux conservent un seul et même repaire pendant une longue période. [95379]

- **Dragon d'Or** (Draco Orientalus Sino Dux) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2140] [tsr2501] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Tous. - Souffles : un cône de feu ou un nuage de chlore gazeux puissant. [tsr2140]

Le dragon possède de grandes cornes lisses et jumelles qui partent de son museau et de son front. Des franges jumelles ornent son long cou, et les moustaches autour de sa bouche ressemblent aux barbillons d'un poisson-chat. Ses ailes en forme de voiles partent de ses épaules et descendent jusqu'au bout de sa queue. Le dragon sent le safran et l'encens, et ses écailles brillent comme de l'or poli. [17755]

- **Dragon de Platine** [tsr2009]

Il s'agit de Bahamut aussi connu sous le nom de Marduk dans les Royaumes.

Dragons Ferreux

Les origines des dragons ferreux sont entourées de mystère. On sait qu'avant l'arrivée des hommes et des elfes, lorsque les dragons régnaient sur les terres, les dragons ferreux étaient peut-être les plus puissants de tous les dragons. Cependant, quelque temps avant la chute du règne des dragons, les dragons ferreux se sont livrés à une guerre qui a marqué leurs clans à jamais.

La guerre du fer, comme les dragons ferreux l'appellent aujourd'hui, a duré des siècles. Il existait à l'époque au moins 12 espèces de dragons ferreux. On sait que deux d'entre elles

ont été poussées à l'extinction, mais on ne connaît pas leur nom. Le tournant de la guerre s'est produit lorsque les dragons de nickel ont changé de camp pour rejoindre le souverain légitime, le Dragon Suprême des dragons ferreux. Les guerres se sont terminées peu de temps après, les dragons perdants s'étant enfuis aux quatre coins du monde. On ignore ce qu'il est advenu de ces dragons, mais lorsque d'autres dragons ferreux sont interrogés à leur sujet, ils restent étrangement silencieux. [dra170]

- Dragon de Chrome : [dra170] [dra356]

Plaines, collines, montagnes et souterrains de l'Arctique. - Souffles : un nuage de cristaux glacés ou un éclair de glace solide. [dra170] [dra356]

Le visage du dragon est lisse et réfléchissant. Une collerette bordée de longues épines court du museau à l'extrémité de la queue. Il possède une crinière de cornes brillantes et des ailes larges et élancées. Ses écailles brillent comme du métal liquide, captant les reflets de la terre environnante. [dra356]

- Dragon de Cobalt : [dra170] [dra356]

Toute forêt, jungle ou souterrain. - Souffle : une impulsion d'énergie magnétique pure. [dra170] [dra356]

Le faciès de ce dragon présente un large museau, des lèvres retroussées en rictus et des canines prononcées. Deux petites cornes sortent de sa tête, juste au-dessus de ses yeux rougeoyants. Sa queue est longue et fine, presque semblable à celle d'un rat. Elle est recouverte d'écailles bleu nuit plus ou moins brillantes. [dra356]

- Dragon de Fer : [dra170] [dra356]

Collines et montagnes tropicales, subtropicales et tempérées. Souffles : un nuage de gaz somnifère ou un cône d'étincelles surchauffées. [dra170] [dra356]

La tête du dragon est presque en forme de pelle, avec un museau pointu. Ses écailles sont d'un noir métallique avec des reflets argentés. De grandes plaques, qui ressemblent à des ailerons de requin, courent le long de son cou et de son dos. [dra356]

- Dragon de Nickel : [dra170] [dra356]

Marais, marécages. - Souffle : un nuage de vapeurs acides. [dra170] [dra356]

Ce dragon est trapu et musclé. Son visage de crocodile présente des yeux en relief et un long museau denté. Deux cornes lisses partent de sa tête vers l'arrière et vers le bas. Ses écailles sont gris métallique, avec des taches blanches. L'odeur de l'eau stagnante est forte en sa présence. [dra356]

- Dragon de Tungstène [dra170] [dra356]

Déserts arides, plaines sèches. - Souffle : un cône de sable détonant. [dra170] [dra356]

La tête du dragon est presque insectiforme, et de nombreuses petites cornes parsèment son visage. Ses ailes sont presque identiques à la grande voile qui se dresse sur son dos. Ses

écailles sont d'un vert mat et plat. [dra356]

Dragons chromatiques

- **Dragon Blanc** (Draco Rigidus Frigidus) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2501] [tsr2140] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Plaines, collines, montagnes et souterrains de l'Arctique. - Souffle : un cône de givre. [tsr2140]

Le dragon a un nez en forme de bec, des ergots épineux et une crête soutenue par une seule épine recourbée vers l'arrière. Le dragon, dont les écailles brillent comme de la neige, dégage une odeur fraîche et légèrement chimique. [17755]

- **Dragon Bleu** (Draco Electricus) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2140] [tsr2501] [tsr9297] [95379] [F"TD]

Déserts arides. - Souffle : un éclair de foudre. [tsr2140]

Le dragon a des oreilles dentelées spectaculaires et une unique corne massive qui sort de son museau. L'odeur de l'ozone flotte dans l'air à proximité du dragon, dont les écailles teintées d'azur scintillent au soleil. [17755]

- **Dragon Brun** / Grand Dragon du Désert [tsr9173] [tsr9274] [tsr9524] [95379] [tsr2140] [tsr2501]

Toute zone aride ou désertique. - Souffle : une ligne d'acide. [11832]

Les dragons bruns, également connus sous le nom de grands dragons du désert, sont des dragons féroces, dépourvus d'ailes, qui s'enfoncent dans les sables du désert. [11832]

Les dragons bruns ont des écailles de la couleur des sables du désert, allant du brun pâle à l'éclosion au presque blanc dans leur vieillesse. Ils possèdent de petites griffes palmées, bien développées pour creuser, et une très grande et longue bouche. Leurs écailles sont tannées et moins dures que celles des autres dragons. [11832]

Les dragons bruns sont originaires du désert de Raurin, à l'est de la Mulhorande. La rumeur veut qu'ils soient des créations de l'ancien empire d'Imaskar, dont les artificiers sont également responsables de la dessiccation du Désert de Poussière. Les dragons bruns ont migré du Raurin vers l'ouest et fréquentent désormais une grande partie des terres arides de l'est de la Mulhorande. [11832]

Dragon Cramoisi (Mystara) [tsr2524]

Tout maudit - Souffle : épuise tout le cinabre pris dans l'explosion (et donc toute l'essence cramoisie). [tsr2524]

Le dragon cramoisi veille toujours à ses propres intérêts, recherchant le pouvoir sous toutes ses formes, qu'il s'agisse de trésors, de territoires ou d'aptitudes. Par la suite, il cherche toujours à élargir son répertoire de Legs, qu'il possède en abondance. [tsr2524]

Les dragons cramoisis sont considérés comme une variante du dragon rouge, dont ils partagent la couleur et les caractéristiques physiques. Les dragons cramoisis naissent avec la couleur rouge foncé et terne d'un dragon rouge adulte.

En grandissant, leurs écailles s'élargissent et s'épaississent, prenant une teinte cramoisie si foncée qu'elles semblent noires. Elles prennent également un aspect métallique, non pas brillant, mais plutôt poli. Cette coloration ressemble beaucoup à celle du cinabre. [tsr2524]

- **Dragon à Crocs** (Draco Dentus Terribilus) [dra134] [tsr2145] [95379]

Montagnes ou landes. - Souffle : aucun. [tsr2145]

Les dragons crocs sont des créatures avides, rapaces et rusées. [11832]

Leur corps est recouvert de plaques osseuses qui s'élèvent en éperons saillants aux articulations des membres et se terminent par de longues queues fourchues munies d'une paire de lames osseuses semblables à des faux. Ils volent mal, mais peuvent s'élever d'un simple battement d'ailes pour s'élancer vers l'avant. Les plaques de leur corps sont marbrées de gris et de brun, leurs ailes sont petites mais musclées, et leurs yeux ont tendance à être d'un rouge ou d'un orange scintillant. La tête des dragons crocs est ornée de nombreuses petites cornes ou pointes. [11832]

Les dragons crocs sont apparus dans les Royaumes dans les ruines de Myth-Drannor, ce qui a amené certains sages à penser qu'ils étaient liés aux démons qui ont infesté l'ancienne cité elfique depuis sa chute. On les trouve généralement dans les régions de Boisetoile de Cormanthor, et occasionnellement dans la Forêt de l'Orée, le Bois des Araignées et d'autres forêts de la région des Vaux, de Sembie et de la Mer de la Lune. [11832]

- **Dragon Gris** [dra146]

Arctique - Souffle : air froid paralysant. [dra146]

Parfois aperçu le long des côtes du glacier de la Muraille de Glace, la grande calotte polaire sud de Krynn (le monde de Dragonlance®), le dragon gris rivalise avec le dragon blanc pour être le plus petit et le plus rapide de toute la famille des dragons maléfiques. Le dragon gris est cependant plus intelligent que le dragon blanc, et ses écailles plus épaisses lui assurent une meilleure protection. Cette intelligence se traduit par une plus grande maîtrise de la magie chez les dragons gris. [dra146]

- **Dragon Jaune** [tsr9297] [tsr2140]

Déserts - Souffle : un souffle d'air brûlant mélangé à du sable. [tsr9297] [tsr2140]

Bien que l'existence des dragons jaunes ait été prédite depuis longtemps par les sages (sur la base des théories des couleurs primaires), le premier spécimen n'a été repéré qu'il y a environ cinq ans. Ces créatures sont solitaires et secrètes, préférant attendre que leurs proies tombent dans des pièges soigneusement préparés plutôt que de chasser activement. [tsr9297] [tsr2140]

À la naissance, les jaunes ont des écailles souples de couleur fauve. En grandissant, les écailles durcissent et deviennent plus claires, pour finalement atteindre le jaune-gris des sables

du désert. Leurs écailles ont toujours une texture poussiéreuse, ce qui leur donne une finition qui ne reflète pas bien la lumière. Même leurs dents et leurs griffes ont une finition similaire. Aucune partie du dragon jaune ne scintille à la lumière du soleil, ce qui permettrait de le localiser. [tsr9297] [tsr2140]

- **Dragon Jaune / Dragon de Sel** [dra065] [dra248]

Rivage de la mer, marais salants ou lacs salés continentaux. Souffle : un cône de cristaux de sel blanc. [dra065] [dra248]

Les Dragons Jaunes, ou Dragons de Sel, se plaisent à tourmenter toutes les créatures, en particulier celles d'alignement bon. Ils préparent des embuscades là où leur couleur blanc jaunâtre leur permet de se fondre dans le sable ou les rochers incrustés de sel. [dra065] [dra248]

À la naissance, les minuscules écailles d'un dragon de sel semblent presque cristallines, comme des morceaux de verre de couleur citron. Au fur et à mesure que le dragon grandit, ses écailles sont blanchies par le soleil et deviennent progressivement plus claires. Tout au long de la vie du dragon, ses écailles continuent de durcir tout en conservant leur petite taille d'origine, ce qui nécessite la production constante d'écailles supplémentaires. Ce processus rend le dragon de sel souple, plus semblable à un serpent qu'à un lézard, ce qui lui permet de s'enfouir rapidement dans le sable des plages ou des salines, en passant sans laisser de traces pour dissimuler toute perturbation. Les griffes sont proportionnellement plus grandes que la normale pour les dragons. Cela l'aide à s'enfouir et, accessoirement, rend ses attaques de griffes plus dangereuses. [dra065] [dra248]

- **Dragon Noir** (Draco Causticus Sputem) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2140] [tsr9297] [tsr2501] [tsr1147] [95379] [FTD]

Tous les marais, jungles et souterrains. - Souffle : un jet d'acide. [tsr2140]

La tête du dragon ressemble résolument à un crâne en raison de ses yeux profondément enfoncés et de son ouverture nasale large et plate. Il possède des cornes incurvées vers l'avant et une crête vertébrale qui culmine juste derrière la tête et s'amenuise aux trois quarts du cou. Une odeur acide entoure le dragon, dont les écailles sont principalement de couleur ébène terne et gris foncé. [17755]

- **Dragon Orange / Dragon de Sodium** [dra065] [dra248]

Les berges des rivières et des lacs de la forêt tropicale humide. Souffle : un ruisseau métallique argenté de sodium liquide. [dra065] [dra248]

Les Dragons Oranges ont autant tendance à rugir un défi qu'à attaquer en embuscade, selon ce qu'ils pensent être le plus terrifiant pour la victime qu'ils visent. [dra248]

À la naissance, les écailles d'un dragon orange sont d'un orange flamboyant. Au fur et à mesure que le dragon grandit, ses écailles deviennent plus grandes et plus épaisses, se durcissant comme du métal. La plupart d'entre eux conservent leur couleur orange intense, certains développant des taches jaunes ou rouges, ce qui leur permet de se camoufler dans les

fleurs de la forêt tropicale qui fleurissent en permanence. [dra248]

- Dragon Pourpre : surnom du dragon noir
Thauglorimorgorus. [95379]

- Dragon Rose [dra156]

Tous. - Souffle : un nuage de bulles aveuglantes. [dra156]

On trouve des dragons roses presque partout, le plus souvent dans des repaires souterrains. De nombreux aventuriers malchanceux se sont fait berner par l'apparence ridicule des dragons et leur délicate coloration rose. Les dragons roses adorent parler, mais ils ont tendance à manger ceux qui ne rient pas à leurs blagues. [dra156]

- **Dragon Rouge** (Draco Conflagratio Horribilis) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2140] [tsr2501] [**tsr9297**] [**95379**] [F*TD]

Collines et montagnes tropicales, subtropicales et tempérées. - Souffle : un cône de feu brûlant. [tsr2140]

Le dragon a des cornes qui s'étendent vers l'arrière du cou, des oreilles frangées, des cornes plus petites sur les joues et le menton, et des rangées de cornes sur les sourcils. Le nez est en forme de bec et porte une petite corne. Une collerette commence derrière la tête et s'étend jusqu'à l'extrémité de la queue. Le dragon empest la fumée et le soufre, et ses écailles brillent d'un éclat cramoisi et écarlate. [17755]

- **Dragon Vert** (Draco Chlorinous Nauseous Respiratorus) [tsr9173] [tsr2009] [tsr2140] [tsr2501] [tsr9297] [95379] [F*TD]

Forêts subtropicales et tempérées et souterrains. - Souffle : un nuage de chlore gazeux toxique. [tsr2140]

Le dragon a une mâchoire dentée et incurvée et des rangées de cornes au-dessus des yeux. Un groupe de cornes se trouve au niveau du menton. Une crête commence juste derrière les yeux et s'étend sur toute la longueur du corps, atteignant sa hauteur maximale juste derrière le crâne. L'odeur du chlore s'accroche au dragon, dont les écailles rayonnent d'un éclat d'émeraude. [17755]

Dragon Violet / Dragon d'Énergie [dra065] [dra248]

Prairies, pâturages et collines couvertes de broussailles basses. - Souffle : de l'énergie pure, une combinaison mortelle du feu et de la foudre de ses parents rouges et bleus. [dra248]

À la naissance, les écailles d'un dragon violet sont indigo. Au fur et à mesure que le dragon grandit, ses écailles deviennent plus grandes, plus épaisses, plus dures et plus foncées. Les dragons adultes sont entièrement violets et deviennent de plus en plus sombres jusqu'à ce qu'ils soient presque noirs à l'âge de Grand Wyrm. [dra248]

Les dragons violets préfèrent vivre dans des endroits souterrains sombres où les effets aveuglants de leur souffle sont à leur maximum. S'ils rencontrent des roches trop dures pour être creusées, leur souffle peut brûler jusqu'à trois mètres de pierre à la fois, ce qui permet au dragon de franchir

l'obstacle et de creuser à nouveau plus facilement. [dra248]

Dragons de gemmes

- **Améthyste** [dra037] [dra218] [dra272] [tsr9460] [tsr9490] [tsr1147] [tsr9525] [tsr9373] [tsr1121] [tsr1111] [tsr9524] [tsr2140] [tsr2132] [95379] [F*TD]

Lacs de montagne tempérés et froids. - Souffle : un losange violet à facettes qu'il peut cracher. Le losange explose avec violence. [tsr2140]

Les dragons améthystes sont sages et royaux, avec un air détaché, et ignorent ce qu'ils considèrent comme des querelles mesquines entre le bien et le mal, la loi et le chaos. À l'éclosion, les dragons améthystes ont une peau lavande et de petites écailles d'un violet clair et translucide. En grandissant, les écailles s'assombrissent progressivement. Les adultes sont d'une couleur lavande étincelante. [tsr2140]

- Dragon de Beljuril [dra265]

Régions volcaniques actives - Souffles : une explosion d'énergie / une goutte de magma

Le dragon de beljuril est un vestige de l'époque où les océans de magma s'échouaient sur les rives des jeunes continents. Le jeune dragon est gris foncé, mais il prend peu à peu la coloration d'un lac de lave : des plaques grises ou noires entrecoupées de contours rouge vif et jaunes. Un dragon plus âgé perd peu à peu cette coloration et développe des écailles gris foncé et violettes striées de bleu et de vert incandescentes. [dra265]

- **Dragon de Cristal** [dra037] [dra272] [tsr9173] [tsr2501] [tsr2140] [tsr2132] [95379] [F*TD]

Montagnes tempérées et froides. - Souffle : un cône d'éclats incandescentes. [tsr2140]

Les dragons de cristal sont les plus sympathiques des dragons de gemmes, toujours curieux de découvrir le monde. Bien qu'ils recherchent rarement la compagnie, ils discutent volontiers avec les visiteurs qui n'essaient pas de les voler. À la naissance, les dragons de cristal ont des écailles d'un blanc brillant. Au fur et à mesure qu'ils vieillissent, leurs écailles deviennent translucides. La lumière de la lune et des étoiles rend leurs écailles lumineuses, tandis que la lumière du soleil leur confère un éclat éblouissant qui rend les dragons de cristal presque insupportables à regarder. [tsr2140]

- Dragon de Diamant [tsr9173]

Souverain des dragons loyaux. [tsr1021]

- **Dragon d'Émeraude** [dra037] [dra272] [tsr2140] [tsr2132] [95379] [F*TD]

Volcans éteints tropicaux et subtropicaux. Souffle : un puissant gémissement qui produit une vibration sonore affectant toutes les créatures. [tsr2140]

Les dragons d'émeraude sont très curieux, en particulier de l'histoire et des coutumes locales, mais ils préfèrent se

contenter d'observer. Il est le plus paranoïaque des dragons de gemmes et n'aime pas que l'on s'approche trop près de son trésor. [tsr2140]

Les dragons d'émeraude ont des écailles vertes translucides à la naissance. En vieillissant, les écailles durcissent et prennent de nombreuses nuances de vert. Elles scintillent à la lumière et la peau du dragon semble en perpétuel mouvement. [tsr2140]

- Dragon d'Obsidienne [dra146]

Arctique. - Souffle : un cône de givre noir et acide. [dra146]

Les dragons d'obsidienne ressemblent à bien des égards aux dragons d'argent. La principale différence entre les deux est que les dragons d'obsidienne sont noirs avec des reflets argentés. Connus uniquement dans le nord du continent d'Ærik (dans le cadre du monde de Faucongris®), les dragons d'obsidienne sont considérés comme des cousins éloignés mais plus puissants des dragons d'argent, originaires (selon certaines hypothèses) du Pays de la Glace Noire. [dra146]

- Dragon d'Onyx [tsr9173] [tsr2501]

Zones humides ombragées non arctiques – Souffle : un nuage d'acide noir d'encre, tout de saleté et de corruption. [tsr2501]

Les dragons d'onyx habitent les marais lugubres et les tourbières obscures. Ce ne sont pas des dragons particulièrement intelligents, mais ils sont rusés et furtifs lorsqu'ils chassent une proie. [tsr2501]

À une distance de 120 pieds ou plus, le dragon d'onyx ne peut être distingué d'un dragon noir, à moins qu'il n'y ait un soleil éclatant (dans ce cas, les écailles brillantes du dragon sont visibles). De plus près, les écailles lustrées du dragon d'onyx brillent et étincellent à la lumière, révélant la véritable nature du puissant reptile. À la lumière du soleil, les écailles d'un noir profond du dragon d'onyx brillent comme mille miroirs. [tsr2501]

- Dragon de Rubis [dra037] [tsr9173] [tsr9211] [tsr2501] [tsr9525]

Collines et montagnes non arctiques, ainsi que tout sous-sol. - Souffle : une vague de chaleur incroyablement ardente et brûlante. [tsr2501]

À une distance de 120 pieds ou plus, le dragon rubis ne peut être distingué d'un dragon rouge. De plus près, les écailles du dragon scintillent, révélant la véritable nature du puissant reptile. [tsr2501]

- Dragon de Saphir [dra037] [dra272] [tsr9173] [tsr2501] [tsr2140] [tsr2132] [95379] [F^{TD}]

Tout souterrain. - Souffle : un cône au son aigu, presque inaudible. [tsr2140]

Bien qu'ils ne soient pas activement hostiles, les dragons saphir sont militairement territoriaux et se méfient d'abord de toute personne qui s'approche d'eux. [tsr2140]

Ces magnifiques dragons, dont la couleur varie du bleu clair

au bleu foncé, brillent à la lumière, même à la naissance. Les dragons saphir sont souvent confondus avec les dragons bleus, à moins que l'on ne se souvienne de l'environnement aride que ces derniers préfèrent. [tsr2140]

- Dragon de Topaze [dra037] [dra272] [tsr2140] [tsr2132] [95379] [F^{TD}]

Côte maritime tempérée ou froide. - Souffle : un cône de déshydratation. [tsr2140]

Les dragons Topaze sont inamicaux et égoïstes. Bien qu'ils ne soient pas malveillants, ils sont rarement agréables à traiter en raison de leur comportement erratique. Les dragons topaze ne recherchent pas la compagnie et ne l'apprécient pas non plus. [tsr2140]

À l'éclosion, les dragons topaze sont d'une couleur jaune-orange terne. En vieillissant et en durcissant, leurs écailles deviennent translucides et facettées. Les dragons topaze adultes brillent en plein soleil. [tsr2140]

Dragons Neutres

- Dragon d'Ambre [tsr2166] [tsr9585] [tsr2501]

Forêts de conifères. - Souffle : un jet de sève brûlante et collante. [tsr2166]

Les dragons d'ambre sont peut-être les plus solitaires et les plus distants de tous les dragons neutres, préférant errer dans les régions fortement boisées qui constituent leur habitat. Bien qu'ils ne soient pas hostiles, ces dragons sont si étroitement liés à leur environnement naturel que leur humeur reflète souvent la nature capricieuse des éléments. [tsr2166]

Les dragons d'ambre ont une peau épaisse, semblable à de l'écorce, qui va du gris terne au brun foncé. Leurs yeux sont de la couleur de l'ambre riche et ils ont une longue proue cornue (1 pied). De plus, les pieds d'un dragon d'ambre se terminent par des griffes acérées, semblables à des faux. [tsr2166]

- Dragon de Jacinthe [tsr2145]

Déserts. - Souffle : un cône d'air brûlant. [tsr2145]

Les dragons de Jacinthe sont peut-être les plus rares des espèces de dragons non uniques ; il n'en existe qu'une douzaine au maximum sur un monde donné. [tsr2145]

La peau d'un jacinthe scintille et se transforme en de nombreuses nuances d'un orange flamboyant, apparemment en perpétuel mouvement. [tsr2145]

- Dragon de Jade [tsr9173] [tsr2145] [tsr2501]

Forêts orientales tempérées. - Souffle : un puissant gémissement sonore.] [tsr2145]

Le dragon de jade est le cousin oriental du dragon d'émeraude du monde occidental. Ce dragon est généralement considéré comme mythique par les humains et n'est recherché que par quelques aventuriers en quête de sensations fortes. Légèrement plus puissant que son cousin occidental, cette

créature a la même apparence que les autres dragons orientaux, si ce n'est qu'elle possède des ailes pour voler. La peau d'un dragon de jade est composée de plusieurs teintes de vert différentes, tourbillonnant de façon aléatoire.] [tsr2145]

- Dragon de Pierre de lune [tsr2173] [F*TD]

Forêt sylvestre, plan éthéré, paysage de rêve. - Souffle : une volute de grains de lumière, dans un nuage, annulant tous les effets des sorts et des potions, et provoquant le sommeil. [tsr2173]

L'insaisissable dragon de pierre de lune, le plus grand des dragons neutres, apparaît rarement en dehors des royaumes de la Féerie ou des rêves. Ses écailles brillent d'un argent pâle avec une pointe de bleu à la lumière du soleil. Il se soucie peu des affaires humaines. [tsr2173]

- Dragon de Perle [tsr9173] [tsr2145]

Côtes rocheuses, falaises. - Souffle : un nuage de vapeur brûlante. [tsr2145]

Les dragons de perles sont facilement identifiables car leurs écailles semblent être faites de la substance précieuse qui leur a donné leur nom. En vieillissant, leurs écailles deviennent de plus en plus lustrées. [tsr2145]

Dragons Lung (dragons orientaux)

La bureaucratie céleste

La plupart des dragons orientaux sont des fonctionnaires de la Bureaucratie Céleste, un organe directeur composé d'esprits puissants et dirigé par l'Empereur Céleste. Chaque sous-espèce de dragon oriental est chargée par la Bureaucratie Céleste de diriger une fonction gouvernementale particulière ; Chiang lung, par exemple, est chargé de garder les rivières et les lacs et de distribuer la pluie.

Chaque année, les officiers dragons orientaux se rendent au Palais Céleste pour déposer leurs rapports sur les activités et les événements de l'année précédente. Les récompenses et les punitions sont distribuées en fonction de l'évaluation des rapports. Un dragon corrompu ou inefficace peut être démis de ses fonctions et remplacé par une nouvelle personne ; un dragon industriel peut être promu à un poste de plus grande responsabilité.

- **Chiang lung** (dragon de rivière) [tsr2116] [tsr2104]

Lacs et rivières tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Les Chiang lung ressemblent à des serpents géants ; il est difficile de déterminer où se termine leur corps et où commence leur queue. Bien que dépourvus d'ailes, ils sont capables de voler grâce au pouvoir de perles bleues magiques incrustées dans leur cerveau. Leur corps est de différentes nuances de bleu et de gris ; leur ventre est d'un jaune éclatant. Des barbes multicolores poussent sous le menton des jeunes adultes et des Chiang lung plus âgés, et des paires de longues

cornes blanches poussent sur leur tête. On rencontre souvent les Chiang lung sous une forme humaine, qu'ils semblent préférer à leur corps naturel. [tsr2104]

- **Li lung** (dragon de terre) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Souterrains tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Le Li lung a un corps et une queue de lion et un visage humain. Ses yeux dorés sont centrés sur de petites pupilles noires et des piquants colorés ressemblant aux plumes d'un paon sortent de ses ailes en cuir. À l'éclosion, le corps du Li lung est recouvert d'écailles vert clair, mais au fur et à mesure qu'il grandit, les écailles commencent à s'assombrir et se transforment en fourrure grossière. Lorsque le Li lung devient un juvénile, les écailles ont complètement disparu et la fourrure a la texture d'un fil de fer épais. La fourrure continue de s'assombrir en vieillissant et devient presque noire lorsque le Li lung atteint le stade de grand wyrm. [tsr2104]

- **Lung wang** (dragon de mer) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Océan tropical, subtropical et tempéré. - Souffle : un cône de vapeur. [tsr2104]

Parent du dragon tortue, le Lung wang a un corps de tortue, un cou crêté et une tête de Shen lung, avec de longues moustaches dorées. Sa carapace est faite d'épaisses écailles vertes mouchetées d'argent. Ses pattes arrière ne sont guère plus que des nageoires trapues, mais ses pattes avant sont des armes redoutables - chacune d'elles fait 80 % de la longueur de sa carapace et se termine par deux serres acérées comme des lames de rasoir. [tsr2104]

- **Pan lung** (dragon enroulé) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Marais et jungle tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Le Pan lung est une variété plus fine et plus longue du Shen lung. À la naissance, le dragon a des écailles grises qui changent de couleur au fur et à mesure qu'il grandit. Les Pan lung se déclinent en plusieurs teintes brillantes, dont les plus courantes sont le rouge, l'orange et le vert. Une crinière multicolore entoure son cou et des moustaches sombres poussent sur son museau. Les écailles du Pan lung sont naturellement huileuses, ce qui les fait briller à la lumière du soleil. Bien qu'ils n'aient pas d'ailes, les Pan lung ont des perles magiques rouge sang incrustées dans leur cerveau qui leur donnent la capacité de voler. [tsr2104]

- **Shen lung** (dragon spirituel) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Lacs et rivières tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Les Shen lung, sont minces et ont les yeux brillants, la queue hérissée, le dos strié et deux cornes pointues au sommet de la

tête. Des moustaches dorées poussent sur leur museau. Les écailles des nouveau-nés sont d'un rouge, d'un bleu, d'un vert, d'un orange ou d'une combinaison de ces couleurs ; les écailles prennent des teintes brillantes lorsque le shen lung atteint l'âge de jeune adulte. Bien que dépourvus d'ailes, les shen lung peuvent voler grâce au pouvoir d'une perle jaune magique incrustée dans leur cerveau ; cette perle est similaire à celle des t'ien lung. [tsr2104]

- **T'ien lung** (dragon céleste) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Montagnes tropicales, subtropicales et tempérées. - Souffle : un cône de feu. [tsr2104]

Les écailles du t'ien lung sont d'un or terne à la naissance, mais deviennent d'un jaune brillant lorsqu'il atteint l'âge adulte : des variétés orange et vert clair ont également été observées. Une crinière multicolore entoure leur cou et des moustaches de même couleur partent de leur museau et se dressent sur le sommet de leur tête comme des bois de cerf. De petites barbes dorées pendent sous leur menton. À partir de l'âge adulte, leurs écailles dégagent un arôme sucré qui rappelle celui des fleurs de cerisier. Bien que dépourvus d'ailes, les t'ien lung peuvent voler grâce au pouvoir d'une perle jaune magique incrustée dans leur cerveau ; cette perle est semblable à celle des shen lung. [tsr2104]

- **Tun mi lung** (dragon typhon) [tsr2116] [tsr2104]

Océans tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Les tun mi lung, également connus sous le nom de dragons typhons, ont été chargés par l'Empereur Céleste d'envoyer des ouragans et des typhons destructeurs, une tâche qu'ils apprécient grandement. Bien que les tun mi lung ne soient censés provoquer des tempêtes que sur ordre de la Bureaucratie Céleste, ils ignorent souvent ses ordres et se lancent dans des raids de destruction pour ravager les côtes des pays chauds par pure malice. La puissance des tun mi lung est telle que l'Empereur Céleste doit envoyer des t'ien lung pour les maîtriser. [tsr2104]

Le plus grand des dragons orientaux, le tun mi lung a un corps long et sinueux recouvert d'écailles épaisses de différentes couleurs, dont le bleu-vert, le rouge foncé et le violet sont les plus courantes. Ils ont des yeux sombres, des barbes filandreuses qui pendent de leur menton et d'énormes mâchoires garnies de dents crochues aussi tranchantes que des rasoirs. Bien que dépourvus d'ailes, les tun mi lung peuvent voler grâce au pouvoir d'une perle noire magique incrustée dans leur cerveau. [tsr2104]

- **Yu lung** (dragon carpe) [tsr2116] [tsr2104] [tsr2012]

Lacs et rivières tropicaux, subtropicaux et tempérés. - Souffle : aucun. [tsr2104]

Les Yu lung, également connus sous le nom de dragons carpes, vivent dans tous les types de rivières et de lacs d'eau douce. Ils n'occupent aucun poste dans la Bureaucratie Céleste ; au lieu de cela, ils se métamorphosent en d'autres sous-

espèces lorsqu'ils atteignent l'âge adulte et sont alors relocalisés et chargés de tâches spécifiques déterminées par l'Empereur Céleste. Reclus et timides, les yu lung sont les plus petits des dragons orientaux et les plus dociles. [tsr2104]

Les yu lung ont une tête de dragon et un corps et une queue de carpe géante. Leurs écailles sont bleu-gris avec des marques de différentes couleurs. Ils ont deux bras, une longue barbe et des yeux jaunes brillants qui ressemblent à ceux des chats. Ils ne peuvent pas voler et ne peuvent se déplacer sur terre qu'en se traînant sur le sol à l'aide de leurs griffes. [tsr2104]

Dragons Divers

- **Dragon Aquatique** [dra134]

Océans, mers. Souffle : un nuage concentré de particules lourdes comme un coup de foudre. [dra134]

Le dragon aquatique est un parent des dragons terrestres qui respire de l'eau. Il leur est plus proche que du dragon-tortue ou du lung wang oriental (dragon de mer). Il est tout aussi mortel que ses cousins ailés, bien qu'il ne puisse pas voler. Cette créature verte vit dans toutes les profondeurs de l'océan, immunisée contre les changements de pression de l'eau grâce à une capacité magique innée. Bien qu'elle ne puisse pas respirer d'air, elle peut absorber de grandes quantités d'eau dans ses poumons, ce qui lui permet de retenir sa respiration hors de l'eau pendant 10 rounds d'affilée, bien qu'elle ne puisse pas mordre. La créature est ainsi capable d'effectuer des raids sur les navires de surface et les communautés côtières. Contrairement à la plupart des autres dragons, le dragon aquatique donne naissance à ses petits vivants. Les dragons aquatiques vivent aussi bien en eau douce qu'en eau salée. [dra134]

- **Dragon Arc-en-Ciel** [dra146]

/ - Souffle : énergie pure, qui ressemble à une explosion de lumière aux couleurs de l'arc-en-ciel. [dra146]

Le dragon arc-en-ciel est l'un des plus puissants de tous les dragons maléfiques. C'est aussi le plus beau, sa peau affichant une palette changeante de teintes irisées de toutes les couleurs. Lorsque le dragon se trouve dans la lumière vive du désert, ce jeu de couleurs éblouissant brille si fort qu'il est douloureux pour les yeux. [dra146]

- **Dragon Astral** [dra134]

Plan Astral - Souffle : un cylindre de force magique semblable à un sort d'affaiblissement de l'esprit. [dra134]

Le dragon astral est, comme son nom l'indique, originaire du Plan Astral. Il est également l'un des plus puissants de tous les dragons grâce à certaines capacités spéciales alliées à ses avantages habituels de dragon. Le dragon est de la même couleur argent nuageux que le Plan Astral. De plus, sa vision peut pénétrer le flou argenté jusqu'à une distance de 10 miles. Le dragon astral peut traverser les plans à volonté, comme s'il utilisait le déplacement de plan, à raison d'un plan par round. Sur le plan physique, il ressemble à un dragon d'or ou à un dragon oriental supérieur, car il n'a pas d'ailes, est mince et

ressemble à un fouet. Sur le plan de la Matériel Primaire, un organe spécial situé dans sa tête lui permet de voler, mais il a beaucoup de mal à marcher sur des surfaces soumises à la pesanteur. [dra134]

- Dragon Astral (Krynn) [tsr2105]

Les Abysses. - Souffle : aucun. [tsr2105]

Dragon astral est un terme général désignant une race d'anciens dragons d'or à laquelle tous les dragons de Krynn peuvent attribuer une ascendance commune. Les dragons astraux immortels sont la personnification de la neutralité chez les dragons. [tsr2105]

- Dragon Chanteur [11832] [95379] [17665] [11836] [dra308] [88643-WE] [88647-WE] / Dragon-garou [dra134] [tsr9301] [tsr2166]

Tout terrain. - Souffle : un cône de gaz chargé d'électricité. [11832]

Les dragons chanteurs sont une race rare et mystérieuse de dragons qui préfèrent la vie parmi les humains à la compagnie d'autres dragons. Ils peuvent librement prendre la forme d'une femme humaine, et c'est sous cette apparence qu'ils vivent parmi les hommes, ne révélant leur véritable nature qu'en cas de péril personnel ou de grande crise. [11832]

Sous leur forme naturelle, les dragons chanteurs sont des dragons minces et splendides, aux écailles bleu argent irisé et à la forme générale d'un dragon cuivré. Sous leur forme humaine, ils ont l'apparence de femmes séduisantes âgées de 20 à 30 ans. Ils conservent toute leur connaissance et leur conscience, quelle que soit leur forme, et la plupart d'entre eux sont des acteurs accomplis, de sorte que les humains ignorent généralement l'identité d'un dragon chanteur [11832]

Présents dans tous les Royaumes, les dragons chanteurs servent ou coopèrent souvent avec les bons mages, les Harpistes, les groupes et les individus ayant les mêmes objectifs ou les mêmes possibilités de préserver, de renouveler et de protéger la terre. Ils sont assez répandus dans les îles Sélénæ, ce qui amène les sages à supposer qu'ils sont originaires de ces terres. Ils restent cependant entourés de mystère, à tel point que deux observations accidentelles de dragons chanteurs prenant leur forme naturelle ont fait naître une rumeur paniquée selon laquelle des sorciers maléfiques transformaient leurs ennemis en dragons. [11832]

- Dragon-Cobra (Kara-Tur) [dra146]

Grottes et cavernes souterraines dans les environnements tropicaux et subtropicaux. - Souffle : cône de feu. [dra146]

Le dragon cobra est noir brillant, avec un ventre orange. De chaque côté de son cou, il y a un grand capuchon de peau qui ressemble à celui d'un cobra royal. La légende veut que certains cobras royaux très âgés se transforment en dragons cobras. Reptiles maléfiques de l'Orient, ces monstres rivalisent d'avidité et d'agressivité avec les dragons occidentaux. Les dragons cobras n'utilisent pas la magie ; ils y sont même très réfractaires. Ils s'appuient plutôt sur leurs capacités naturelles pour détruire leurs ennemis. [dra146]

En Kara-Tur, les dragons cobras se trouvent à l'extrême sud de l'empire de T'u Lung, où ils causent beaucoup de chagrin et de destruction. On dit qu'ils sont encore plus nombreux dans d'autres terres au sud et à l'ouest de cet empire. [dra146]

- Dragon de Faucongris [tsr2107]

Tempéré / Cités (rarement Tempéré / Collines, plaines et forêts). - Souffle : un cube de gaz toxique. [tsr2107]

Les dragons de Faucongris aiment avoir des compagnons humains et demi-humains et, contrairement aux autres espèces de dragons, préfèrent vivre dans l'agitation des grandes villes. Ils se font souvent passer pour des sages, des érudits, des mages ou d'autres intellectuels. [tsr2107]

À la naissance, les écailles d'un dragon de Faucongris sont d'un bleu-gris profond avec des reflets d'acier. Au fur et à mesure que le dragon approche de l'âge adulte, sa couleur s'éclaircit lentement pour devenir celle de l'acier brillant. Lorsque ces dragons prennent forme humaine, ils ont toujours un trait gris acier : les cheveux, les yeux, les ongles, ou parfois un anneau ou un autre ornement. [tsr2107]

- Dragon de Lune [tsr2119]

Lunes. - Souffle : un cône de givre noir. [tsr2119]

Les dragons lunaires sont des dragons maléfiques qui vivent exclusivement dans les grottes des lunes. Comme la plupart des dragons, ils apprécient la richesse et le pouvoir. La coloration des dragons de lune change tous les 30 jours, en commençant par un blanc éclatant. Lentement, ce qui semble être une grande ombre noire se forme sur le côté gauche du dragon, et se déplace progressivement sur la bête jusqu'à ce qu'elle soit entièrement noire. Ce processus dure 15 jours, après quoi une petite tache blanche apparaît sur le côté gauche et se déplace sur le dragon jusqu'à ce que, 15 jours plus tard, il soit à nouveau tout blanc. La force et l'alignement du dragon varient en fonction de sa coloration. Chaque "phase" dure sept jours. Lorsque le dragon est entièrement noir, il est un mal chaotique de grande puissance. Lorsqu'il est noir-blanc ou blanc-noir, ses pouvoirs et ses modificateurs de combat sont de la moitié de la catégorie d'âge du dragon, son alignement est neutre-malfaisant. Lorsqu'il est tout blanc, il est maléfique et son pouvoir est égal au quart de sa catégorie d'âge (par exemple, un vieux dragon durant la phase tout blanc se bat comme un très jeune dragon). La taille et l'intelligence ne changent pas. [tsr2119]

Lorsque le dragon de lune est tout blanc, les lycanthropes se transforment immédiatement en forme de garou et, à moins de sauvegarder contre la magie, obéissent aux ordres du dragon de lune comme s'ils étaient charmés. [tsr2119]

- Dragon de Pierre [dra134]

Régions rocheuses et désertes. - Souffles : crache de 5 à 10 gros cailloux ou un nuage de gaz qui agit comme un sort de lenteur ou un nuage de gaz pétrifiant. [dra134]

Ce dragon solitaire habite les régions rocheuses et désertes, et fait souvent son repaire à l'intérieur d'une grotte avec deux sorties ou plus. Le dragon de pierre se nourrit de pierres, les gemmes étant considérées comme des mets délicats. Il se mêle

rarement des affaires des hommes, mais lorsqu'il y est confronté, il peut s'avérer très utile ou nuisible. Les dragons de pierre partagent les mêmes caractéristiques générales que tous les dragons, mais ils n'ont pas d'ailes. En revanche, ils peuvent bondir. Les dragons de pierre sont de couleur grise et ressemblent à un amas de rochers. [dra134]

- Dragon de Soleil / Dragon Solaire [88661] [tsr2119]

Étoiles. - Souffle : une boule de feu. [tsr2119]

Les dragons du soleil bienveillants vivent et font des cabrioles à la surface des soleils. Bien que majestueux et intelligents, ils aiment la vie et la liberté, et manifestent cet amour par une attitude enjouée. [tsr2119]

La coloration des dragons du soleil change au fur et à mesure qu'il vieillit, ce qui correspond à l'évolution stellaire. À l'éclosion, il est rouge vif ; à l'âge juvénile, il est orange brûlé ; à l'âge adulte, il est jaune brillant ; à l'âge vénérable, il est blanc bleuté. Enfin, lorsqu'un dragon-soleil devient un Grand Wyrm, il rétrécit jusqu'à atteindre presque la taille d'un enfant et prend une couleur blanc mat. Certaines personnes confondent ces dragons du soleil avec de très jeunes dragons de lune, au péril de leur santé. [tsr2119]

- Dragon Stellaire [tsr2119]

Espace Sauvage / Phlogiston. - Souffle : attire les choses dans la sphère d'anéantissement générée en interne par le dragon. [tsr2119]

Grands, paisibles et très intelligents, ces énormes philosophes du phlogiston parcourent le flux en cherchant à discuter avec les gardiens des sphères de cristal. [tsr2119]

Les écailles des dragons stellaires sont d'un violet profond irisé, avec une goutte de chrome à l'extrémité de chaque écaille. Des pierres précieuses d'une myriade de couleurs et de tailles ornent les écailles de manière aléatoire, ce qui a donné son nom au dragon stellaire. Deux nageoires principales, semblables à celles d'un poisson-lion, ornent chaque côté du torse central, et quatre énormes ailes en forme de dentelle assurent le guidage et la stabilité. De nombreuses autres nageoires de tailles diverses recouvrent le reste du corps du dragon. Ils n'ont ni bras ni jambes visibles. [tsr2119]

- **Dragon des Brumes** (Draco Nebulus Obscura) [tsr2016] [tsr2107] [tsr2140]

Tropical et subtropical/Forêts, rives des lacs, rives de la mer et berges des cours d'eau. - Souffle : un nuage de vapeur brûlante. [tsr2140]

Le dragon possède une crête qui s'étend le long de sa colonne vertébrale, de l'arrière de sa tête jusqu'à l'extrémité de sa longue queue aplatie. Sa tête est très large près du cou et se rétrécit en un long museau qui lui donne la forme d'une flèche. Une paire de longs barbillons pend de la lèvre supérieure et de l'extrémité du museau. Le dragon a de lourdes arcades sourcilières au-dessus des yeux, deux grandes cornes à l'arrière de la tête et des groupes de cornes à la base de la mâchoire supérieure. L'odeur de la pluie entoure le

dragon. [95379]

On trouve des dragons des brumes le long des côtes couvertes de brume dans tout Féerûne, bien qu'ils préfèrent les climats tempérés et tropicaux. Orothaumyth (N mâle, vieux dragon des brumes), mieux connu sous le nom de "Vouivre de Vapeur", vit dans les profondeurs du Lac Vouivre, à l'est du Cormyr. Son donjon englouti, construit par les seigneurs-sorciers qui régnaient autrefois sur ce qui est aujourd'hui l'est du Cormyr, remonte à la surface lorsque d'épaisses brumes enveloppent le Lac Vouivre. [95379]

Cirrothamalan (N mâle, vieux dragon des brumes) vit sur les rives de la rivière Olung, dans les profondeurs des Jungles de Chult, en compagnie d'un dragon fée nommé Zyx. [95379]

Ouranalathra (N femelle grand wyrm des brumes sorcier 6), connue sous le nom de "la Vierge des Brumes", habite dans les profondeurs du Lac des Brumes, dans la Désolation Sans Fin. Elle est le wyrm éponyme de l'Année du Dragon des Brumes (231 CV), au cours de laquelle elle a affronté publiquement plusieurs autres dragons. Son ancien repaire dans les montagnes Viteterre est maintenant connu sous le nom de Montagne du Dragon de Fer, où se trouve la Bibliothèque du Maître, la plus grande bibliothèque de Dénéir dans les Royaumes. [95379]

Thalagyrt (N mâle, très vieux dragon des brumes), connu sous le nom de "Vieux Seigneur Mémoire", habite au nord de Port Dder, dans une caverne humide et ruisselante à flanc de falaise, sur le rivage de la Mer des Épées. Son passe-temps consiste à collecter et à mémoriser des arcanes appréciés par les races intelligentes qui vivent dans le Nord. Thalagyrt peut utiliser ses propres sorts pour projeter (sous forme d'images tridimensionnelles) des scènes qui vivent dans sa mémoire - et son esprit contient des milliers et des milliers de ces souvenirs, dont certains sont des moments étonnamment importants ou privés pour les humains, les elfes ou d'autres peuples civilisés. (Il a fait carrière dans la collecte d'images mentales auprès de mourants et d'autres personnes désireuses de conserver des souvenirs d'événements). [95379]

- **Dragon des Nuées** (Draco Cumulus Welkin) [tsr2107] [tsr1147] [tsr9267] [tsr2016] [tsr2140] [17668] [drake des tempêtes / dragon des vents][17668]

Températures tropicales et subtropicales / Nuages et montagnes. - Souffle : un souffle d'air glacé. [tsr2107]

Les dragons des nuées sont des créatures recluses qui n'aiment pas les intrusions. Ils conversent rarement, mais si on les persuade de le faire, ils ont tendance à être taciturnes et distants. Ils n'ont aucun respect pour les créatures incapables de voler sans l'aide de sorts ou de dispositifs. [tsr2107]

À la naissance, les dragons des nuées ont des écailles blanc argenté teintées de rouge sur les bords. En grandissant, le rouge s'étend et s'éclaircit jusqu'à devenir orange soleil couchant. À partir de l'âge adulte, la couleur rouge-orange s'intensifie et devient or rouge, remplaçant presque entièrement l'argent. [tsr2107]

- **Dragon des Profondeurs** [95379] [tsr2140] [tsr1083] [F"TD] [tsr2125]

Cavernes de collines et de montagnes, souterrains. - Souffle : un cône de gaz corrosif pour la chair. [tsr2140]

Les dragons des profondeurs sont peu connus dans le monde de la surface. Ce sont les chasseurs des Tréfonds Obscurs, qui traquent leurs proies avec ruse et patience. [11832]

Les dragons profonds sont d'un marron irisé lorsqu'ils éclosent, puis s'assombrissent jusqu'à devenir d'un violet profond et riche, voire presque noir dans les siècles qui suivent. Leur forme naturelle est svelte et serpentine, avec un cou et des membres sinueux et des ailes étroites. Cependant, ils sont des métamorphes accomplis et acquièrent la capacité de prendre différentes formes en vieillissant, d'abord une forme de serpent ailé sans pattes, puis une forme humanoïde. Sous ces formes, ils se frayent un chemin dans les tunnels étroits ou se déplacent parmi les autres races des Tréfonds Obscurs. [11832]

Dragon des Sables [dra134]

Déserts, plages. - Souffle : un rayon qui transforme tout être vivant qu'il touche en sable blanc pur et meuble. [dra134]

Les dragons des sables font partie d'une race unique de dragons qui vivent dans des climats chauds avec de grandes étendues couvertes de sable, comme les déserts ou les plages. Les dragons des sables sont facilement reconnaissables à leur long corps vermiforme et à leurs quatre pattes courtes et musclées qui se terminent par des pieds palmés permettant de creuser et de nager. La tête du dragon est en forme de diamant et plate, et ses yeux sont d'un bleu vif. Le corps du dragon des sables est recouvert de rangées d'écailles de coquillages, de la base du crâne à l'extrémité de la queue fourchue. La couleur de la peau du dragon varie en fonction de son environnement naturel ; les dragons qui vivent dans le désert sont bruns, tandis que ceux qui vivent sur les plages sont blancs. [dra134]

- Dragon d'Ombre [tsr2016] [tsr2107] [tsr2140] [95379] [F"TD]

Non-arctique / Ruines, souterrains et plan de l'Ombre. - Souffle : un nuage de noirceur qui aveugle et a un effet de drain d'énergie. [tsr2140]

Les dragons d'ombre sont des créatures rusées et surnoises liées au Plan de l'Ombre. [11832]

Les dragons d'ombre ont des écailles translucides et un corps sombre, ce qui leur donne une apparence indistincte : de loin, ils semblent n'être qu'une masse d'ombres inquiétante. [11832]

Les dragons d'ombre se rencontrent le plus souvent dans les profondeurs des Tréfonds Obscurs inférieur, à au moins 16 km sous la surface, là où les liens avec le Plan de l'Ombre sont les plus forts. À la surface, on les trouve depuis les Collines de Givre jusqu'aux Pics du Tonnerre. Un certain nombre de dragons de l'ombre se sont associés au Culte du Dragon, et au moins deux dracoliches de l'ombre sont connus pour être associés au Culte. [11832]

- Dragon Faucon Rouge (Mystara) [tsr2524]

Toutes les montagnes. - Souffle : flammes

Le dragon faucon rouge est originaire du Bras de la Péninsule des Immortels, mais on le voit parfois voler au-dessus des terres occidentales de la Côte Sauvage. Pour des raisons évidentes, on l'appelle le "dragon à plumes". [tsr2524]

Cette créature est plus petite et moins encombrante que la plupart des dragons. Son corps est plutôt aérodynamique pour une créature de cette taille, se rétrécissant rapidement en une queue tronquée. Il utilise ses énormes et puissantes pattes arrière et ses griffes polyvalentes pour se déplacer, tandis que ses bras avant sont plus courts et plus utiles pour la manipulation que pour la locomotion. La tête du dragon faucon rouge est anguleuse et la moitié supérieure de sa bouche est durcie et pointue, comme un bec. [tsr2524]

Les dragons faucons rouges naissent recouverts d'un épais duvet rouge vif, qui se transforme ensuite en grandes plumes rouges. Au cours de sa jeunesse, le dragon commence à se couvrir d'écailles, d'abord sur la poitrine et les arcades sourcilières de la tête. À mesure qu'il grandit, les écailles s'épaississent et passent d'un rouge vif à un brun rougeâtre, et les plumes deviennent rouge foncé. Lorsqu'il atteint le stade de jeune adulte, la majeure partie de la tête est écaillée, à l'exception de quelques lignes de plumes décoratives, et la poitrine et les pattes sont entièrement écaillées. Le corps est blindé en plusieurs endroits par de grandes écailles, laissant des bordures de petites écailles couvertes de plumes autour de la poitrine et le long du dos. Les ailes et la queue restent entièrement recouvertes de plumes. [tsr2524]

- Dragon Prismatique [tsr2173] [dun051]

Tempéré ou tropical. - Souffle : un nuage de gaz. Ce nuage contient des motifs tourbillonnants de particules étincelantes et des couleurs vives qui s'entrecroisent (similaire au sort *motif arc-en-ciel*). [tsr2173]

Les dragons prismatiques sont étroitement liés aux dragons gemmes, bien que certaines de leurs caractéristiques et leur vénération presque superstitieuse pour les dragons de cuivre suggèrent qu'ils sont d'une certaine manière liés à cette sous-espèce également. Si tous les dragons ont tendance à être avides et imbus d'eux-mêmes, les dragons prismatiques le sont tout particulièrement. La flatterie soutenue et les cadeaux de métaux précieux et de pierres précieuses peuvent souvent influencer et obscurcir le jugement d'un dragon prismatique. Un cadeau qui exploite la vanité sans bornes du dragon, comme un miroir ou une chanson exaltant sa sagesse et sa beauté, peut faire oublier à cette créature presque tout le mal qu'on lui a fait. [tsr2173]

Bien qu'il ne soit pas méchant, le dragon prismatique s'impatiente rapidement des discussions qui ne l'intéressent pas directement. Il les fait taire de la manière la plus expéditive, généralement par un sort ou un violent coup de queue.

À la naissance, leurs écailles sont d'un argent pâle et miroitant, à l'exception de plusieurs bandes de couleur distinctes au milieu du corps - rouge, orange, jaune, vert, bleu

et violet. Avec le temps, les couleurs s'étendent et s'estompent, et les écailles brillantes cèdent la place à des teintes pastel aux qualités de réfraction éblouissantes (un peu comme une image holographique). Au fur et à mesure que ses couleurs naturelles s'estompent, le dragon acquiert un grand contrôle sur ses écailles chatoyantes. À l'âge adulte, les écailles sont d'un bleu-gris translucide homogène, avec des taches ou des bandes de couleur limitées aux extrémités des ailes, aux griffes et à la gueule. Un motif hypnotique de base se développe et augmente avec l'âge - les grands wyrms peuvent se rendre virtuellement invisibles et projeter des illusions complexes simplement en manipulant leurs écailles. [tsr2173]

- **Dzalmaus** / Dzalumus (Terres de la Horde – trois-têtes) [dra163] [dra349]

Steppe. - Souffle : un cône de drainage vampirique de la vie. [dra163]

Le dzalmaus est une espèce de dragon redoutée, autant pour son appétit que pour sa grande taille. Contrairement aux autres dragons, il n'est pas du tout sociable, pas même avec les autres membres de son espèce. Par conséquent, il erre dans les prairies poussiéreuses, suivant les mouvements de ses proies, les humains. [dra163]

Contrairement aux autres dragons, le dzalmaus n'est pas une créature aux écailles brillantes. Sa coloration est particulièrement terne. Le dos du dzalmaus est de couleur brun sable à jaune clair. Son corps est plus plat et dépourvu des crêtes dorsales communes à de nombreux dragons. Le cou se divise en trois têtes, toutes larges, dont les yeux sont placés haut sur le crâne. Pour sa grande taille, le dzalmaus est capable de dissimuler son corps dans les hautes herbes de la steppe avec une étonnante facilité. de la steppe. [dra163]

- Le Grand Dragon [tsr1021]

Souverain de tous les dragons. [tsr1021]

Othlorx (Krynn) [tsr2105]

Les othlorx sont des variantes des dragons standard qui apparaissent dans le monde de Krynn. Physiquement, ils sont identiques aux dragons existants - laiton, bronze, cuivre et argent ; noir, bleu, vert, blanc et rouge - bien qu'il n'y ait pas d'othlorx en or. La différence réside dans leur attitude envers le monde et les autres dragons. [tsr2105]

- **Rattelyr** [17929]

Déserts chauds. - Souffle : un cône de feu. [17929]

Ce dragon sans ailes est coiffé d'un grand capuchon sombre aux reflets violets. Les écailles de la bête, de couleur anthracite, brillent d'un éclat terne sous le soleil éclatant, tandis qu'elle secoue sa queue avec un cliquetis menaçant. [17929]

Les dragons de Rattelyr sont des créatures territoriales, mais ils s'intéressent au monde au-delà de leur tanière. Ils aiment creuser dans la terre meuble et surprendre leurs adversaires en

jaillissant du sol. [17929]

Les Rattelyrs sont des dragons sans ailes, dotés de griffes palmées, d'une gueule en forme de croc et de la queue serpentine d'un serpent à sonnettes. À la naissance, leurs écailles sont brillantes et de couleur rouille. À maturité, elles s'assombrissent lentement pour prendre des teintes magenta foncé, charbon et noir. Les jeunes rattelyrs possèdent de petits nodules violets à la base de la tête, qui se transforment en capuchons nervurés distinctifs à l'âge adulte. Le capuchon d'un rattelyr adulte se contracte et s'étend vers l'avant proportionnellement à son état de colère, n'atteignant généralement sa pleine extension que lors d'un combat à mort contre un dragon bleu ou un autre ennemi détesté. D'une longévité inhabituelle pour des dragons, les rattelyrs vieillissent cinq fois plus vite que la normale pour l'espèce, devenant de grands wyrms en 240 ans et mourant de vieillesse avant 300 ans. [17929]

Les rattelyrs préfèrent les climats chauds et se limitent généralement à des environnements au sol meuble. Bien qu'ils se nourrissent en partie en absorbant la chaleur et la lumière du soleil, ces carnivores préfèrent la chair et n'hésitent pas à manger des êtres sensibles. Ces dragons vivent dans de grands terriers ou cavernes au plafond bas, mais ils passent le plus clair de leur temps à arpenter leur territoire à la recherche d'intrus ou de toute forme d'excitation. [17929]

S'ils sont bien nourris et approchés avec prudence, les rattelyrs sont connus pour converser et traiter avec d'autres créatures intelligentes. À l'occasion, les rattelyrs peuvent s'allier à des êtres de grande puissance pour la promesse d'une richesse ou d'un sport. Ils peuvent être sociables et il leur est arrivé de capturer des aventuriers ou des marchands égarés simplement pour avoir des nouvelles de l'extérieur. Bien entendu, ces invités ne partent avec leur vie que si le dragon n'a pas faim. [17929]

- **Vishap** (Zakhara) [dra242] [tsr2129] [tsr9459] [tsr2151]

Tropical / collines ou désert. - Souffle : aucun. [tsr2129]

Un vishap est un dragon zakharien incapable de voler, une créature rusée et lâche qui s'attaque aux faibles et fuit les forts. Ce sont des prédateurs sournois et rusés qui combattent par la furtivité et la tromperie. Comme tous les dragons, les vishaps sont extrêmement vaniteux et avides. [tsr2129]

Malgré sa grande taille, le vishap peut courir, grimper et sauter avec une agilité surprenante, bien qu'il aime donner une image sédentaire afin de prendre ses adversaires au dépourvu. Les écailles du vishap peuvent se fondre parfaitement dans l'environnement. [tsr2129]

Dragons Moindres

- Dragon Anguille (Eberron) [17921]

Aquatique tempéré. - Souffle : aucun.

Des écailles argentées scintillent sur les flancs musclés de cette créature longue et étroite. Un bec puissant et dentelé claqué sous des yeux d'une intelligence effrayante. Des paires de petites nageoires munies de crochets descendent le long de

son ventre, tandis qu'une nageoire frangée parcourt toute la longueur de son dos.

- Dragon de Papier [dra156]

Tout endroit où se trouvent des parchemins magiques, des livres, etc. - Souffle : le lancement de son dernier sort mangé. [dra156]

La légende veut que cette créature presque bidimensionnelle ait été créée pour ressembler à un véritable dragon, voire pour en être un. Le magicien responsable de sa création était un peu excentrique (évidemment) et avait entrepris de créer un gardien pour sa bibliothèque de sorts. Après avoir créé le dragon de papier et constaté que la créature fonctionnait bien, il a canalisé davantage d'énergie magique pour en faire un être vivant, capable d'exister n'importe où et de se reproduire, provoquant ainsi l'apparition d'une nouvelle race de dragons. Mais au cours de ce processus, quelque chose a mal tourné et l'objectif des dragons de papier a été modifié. Au lieu de protéger les parchemins, il les considérait désormais comme une source de nourriture. Lorsque le magicien s'en aperçut, le dragon était parti et l'avait laissé avec une bibliothèque vide. [dra156]

Dragon-Garou [dra134] [dra239] [dra245] [dra249] [ply093] [tsr9301] [tsr9575] [tsr9460] [tsr9475] [tsr11509] [tsr9535] [tsr9252]

Toute terre, généralement urbaine, zone civilisée habitée par l'homme. - Souffle : un nuage de vapeurs bleues provoquant le silence, étouffant (et empêchant la création) de feu naturel ou magique, de chaleur, de décharges ou d'attaques électriques, et dissipant les illusions. [dra134] / un nuage de gaz surchargé d'arcs électriques. [tsr9301]

Les dragons-garous sont des créatures extrêmement rares. Ils sont à l'origine de nombreux contes folkloriques mettant en scène de belles femmes transformées en dragons, en raison de la capacité des dragons-garous à prendre la forme d'une jolie femme humaine lorsqu'ils le désirent. [dra134]

Les dragons-garous vivent généralement parmi les humains, ne révélant leur forme de dragon qu'en cas de péril personnel ou de grande crise. Les dragons-garous sont fertiles, qu'ils soient humains ou dragons ; ils sont toujours des femelles et engendrent toujours d'autres dragons-garous, que le père soit un humain ou un autre dragon de quelque sorte que ce soit. Le nom de dragon-garou n'est pas tout à fait exact, car cette créature ne semble pas atteinte de lycanthropie comme les autres créatures-garous. Les dragons-garous ne peuvent être guéris de leurs capacités, ni les transmettre à d'autres créatures par morsure ou par tout autre moyen. De plus, les phases de la lune n'ont aucun effet sur la capacité des dragons-garous à changer de forme. [dra134]

- Dragon-Tortue (marine) [tsr2140] [95379] [F*TD]

Eaux douces et salées subtropicales et tempérées. - Souffle : un nuage de vapeur brûlante. [tsr2140]

Les dragons-tortues sont l'une des créatures aquatiques les plus belles, les plus impressionnantes et les plus redoutées. Avec leurs mâchoires mortelles et leur souffle, ainsi que leur

tendance à faire chavirer les navires, les dragons-tortues sont redoutées par les navigateurs sur les grandes étendues d'eau, qu'elles soient douces ou salées. [tsr2140]

Lorsqu'une dragon-tortue fait surface, on la confond parfois avec le reflet du soleil ou de la lune sur l'eau. La carapace rugueuse de la tortue, d'un vert profond, est de la même couleur que les eaux profondes que le monstre affectionne, et les reflets argentés qui bordent la carapace ressemblent à la lumière qui danse sur l'eau libre. Les pattes et la queue de la tortue sont d'un vert plus clair et sont mouchetées de reflets dorés. La coloration de la tête est similaire à celle des pattes et de la queue, mais les épines de la crête sont dorées et reliées par une toile vert foncé. La carapace d'une dragon-tortue peut atteindre 30 pieds de diamètre, et une tortue adulte peut mesurer plus de 40 pieds de son museau à l'extrémité de sa queue. [tsr2140]

- Dragon-Tortue (terrestre) [CKM]

Déserts - Souffle : un cône de sable abrasif.

- Dragonne [tsr1031] [tsr9304] [dun063] [95371] [dra233] [11989] [tsr9226] [tsr9433] [88578] [95366] [tsr9547] [dra347] [tsr9173] [tsr1055] [tsr1111] [tsr9467] [tsr9366] [17929] [tsr9349] [tsr1066] [tsr9563] [dra228] [dra405] [tsr9333] [tsr2009] [tsr2140] [17755] [F*TD]

Tempéré chaud à tropical / collines et désert. - Souffle : aucun. [tsr2140]

Possédant certaines des qualités les plus dangereuses d'un lion et d'un dragon d'airain, la dragonne est un chasseur vicieux et mortel, et une menace pour beaucoup de ceux qui voyagent dans des climats plus chauds. [tsr2140]

De loin, la dragonne ressemble à un lion géant, à l'exception notable d'une paire de petites ailes couleur airain qui s'étendent à partir des épaules de la créature. En y regardant de plus près, d'autres différences entre la dragonne et son ancêtre félin apparaissent. La dragonne est recouverte d'écailles épaisses et couleur airain, à l'instar d'un dragon d'airain, et sa crinière est beaucoup plus épaisse et composée de poils beaucoup plus grossiers que celle d'un lion. La bête possède également des griffes et des crocs énormes, ainsi que de grands yeux, généralement de couleur airain comme ses écailles. [tsr2140]

- Dragonnelle [tsr2107] [F*TD]

quelconque / non-arctique. - Souffle : aucun. [tsr2107]

Les dragonnelles sont de lointains parents des dragons et des ptéranodons. Leurs quatre pattes, leurs grandes ailes et leurs longues queues leur donnent l'apparence d'un dragon et, de loin, il est facile de confondre une dragonnelle avec l'un de ses cousins les plus redoutables. Néanmoins, les dragonnelles constituent une espèce distincte, et non une sous-espèce de dragon. Un examen plus approfondi révèle le bec denté de la dragonnelle et sa peau verruqueuse, semblable à celle d'un dinosaure. [tsr2107]

À l'éclosion, la dragonnelle est d'un noir brillant avec un ventre rouge. Au fur et à mesure que la créature vieillit, son

ventre devient gris et ses flancs deviennent rouge-violet foncé. Une dragonnelle adulte possède de longues épines de couleur marron sur le dos et des franges blanches sur la tête. [tsr2107]

- **Hatori** [tsr9320] [tsr2105] [tsr2140]

Déserts. - Souffle : aucun. [tsr2105] [tsr2140]

Les hatoris, parfois appelés crocodiles des sables, sont des reptiles géants qui vivent dans les déserts de sable. La peau dure et noueuse du hatori va du gris-blanc au rouge-brun et il est pratiquement impossible de la distinguer de la pierre. Les hatoris utilisent cette apparence à bon escient, permettant au vent de les enterrer partiellement sous les sables, de sorte qu'un observateur occasionnel peut croire qu'il regarde des affleurements rocheux au lieu des mastodontes des sables. [tsr2105] [tsr2140]

Les hatoris ressemblent à des lézards surdimensionnés, à ceci près que leurs pattes se sont transformées en appendices plats ressemblant à des nageoires qu'ils utilisent en conjonction avec leurs queues massives pour nager dans le sable avec une vitesse et une mobilité étonnantes. Lorsqu'ils sont obligés de se déplacer sur quelque chose de plus solide, comme une plaine rocheuse, les hatoris se déplacent en flottant maladroitement et en se traînant vers l'avant. Les yeux des hatoris sont normalement dissimulés dans des cavités sombres qui ressemblent à de petits creux. Dans le cas des grands hatoris, ces cavités ressemblent parfois à des entrées de cavernes. [tsr2105] [tsr2140]

- **Ibrandelin** [tsr1111] [tsr9516] [tsr1060] [11832]

Tout terrain ou souterrain. - Souffle : feu. [tsr1060]

Les ibrandelins, ou "rôdeurs dans les ténèbres", comme on les appelle officiellement, sont des créatures créées à partir de lézards de feu par les clercs humains du dieu Ibrandul. Ils ressemblent à des lézards de feu dotés d'une longue et épaisse queue ; en d'autres termes, ils ressemblent à des dragons rouges allongés et dépourvus d'ailes. Le corps des ibrandelins est couvert d'écailles grises, le dos est tacheté de rouge et de brun et le ventre est rougeâtre. Les nouveau-nés sont gris clair sur tout le corps, leurs écailles s'assombrissant avec l'âge. [tsr1060]

- **Magovore** [dra307] [88162]

Forêt tempérée. - Souffle : vagues de force dorées et scintillantes (télékinésie). [88162]

Ce dragon d'un mètre de long possède une queue musclée et préhensile, hérissée de crochets et de barbillons osseux, ainsi qu'une paire d'ailes semblables à celles d'une chauve-souris. Ses pattes antérieures ressemblent à deux petits bras adroits terminés par des griffes. Son cou est court et sa tête osseuse est couverte de crêtes. Les mâchoires de la créature sont garnies de minuscules dents acérées, et ses grands yeux ambrés brillent d'intelligence. Ses écailles sont bleu pâle, ses griffes et les crochets de sa queue sont noirs comme le jais. [88162]

- **Scalamagdrion** [11964]

Tout sous-sol froid. - Souffle : aucun. [11964]

Le scalamagdrion est une grande créature argentée ressemblant à un dragon qui possède d'importantes qualités anti-magiques. [11964]

Le scalamagdrion, qui mesure 12 pieds de long, a des écailles grises et des yeux verts, des ailes courtes et une longue queue préhensile hérissée de pointes osseuses. Au premier abord, le scalamagdrion est parfois confondu avec un jeune dragon d'argent adulte. [11964]

- **Serpent de Mer / Drake de Mer / Dragon d'Eau** [tsr11626] [96566] [F"TD] [88661]

Tout aquatique. - Souffle : aucun. [88661]

Le drake de mer est une créature solitaire, intelligente et énigmatique. Elle ressemble au monstre marin classique : corps serpentin, nageoires palmées, tête de dragon. Sous son apparence féroce, elle est plutôt intelligente et aime engager la conversation avec les membres d'équipage des navires de passage. Il est cependant farouchement territorial, et tout navire qui passe dans les eaux d'un drake de mer doit s'acquitter d'un droit de péage. Ceux qui paient achètent la bienveillance et la protection de la créature ; ceux qui refusent s'attirent son courroux et s'exposent à sa destruction. [88661]

- **Ssvaklor** [17921]

Marais tempérés. - Souffle : un cône de gaz toxique. [17921]

Cette créature est un dragon allongé, ressemblant à un serpent. Ses écailles sont ornées de losanges verts et noirs. Les crocs qui sortent de sa grande mâchoire dégoulinent d'un liquide visqueux. [17921]

Les ssvaklors sont issus d'un croisement entre les dragons et les yuan-ti. [17921]

- **Tylor** [tsr2105] [tsr9320] [dra173]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2105]

Les tylors sont d'énormes dragons terrestres dépourvus d'ailes. Ils sont généralement le fruit de l'accouplement de dragons maléfiques avec des hatoris. Les tylors ont la tête de leurs parents dragons et le corps des hatoris. Leur chair change de couleur en fonction de la terre qu'ils traversent. [tsr2105]

- **Velroc** [95383]

/ - Souffle : aucun. [95383]

La créature se tient debout sur deux épaisses pattes arrière, une paire d'ailes en cuir étant tendue d'un côté à l'autre. Son corps élancé et son cou fin ressemblent à ceux d'un vrai dragon, mais sa tête ressemble davantage à celle d'un faucon ou d'une buse. De temps à autre, des étincelles d'énergie magique s'échappent du corps de la créature, se posent sur le

sol ou disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues. [95383]

Les Velrocs sont des dragons dangereux et impulsifs qui ont évolué à partir de dragons standard ayant élu domicile dans des zones de magie sauvage. [95383]

Les velrocs sont peu répandus en Féerûne en raison de leur nature agressive, ce qui a incité de nombreux dragonniers à les rechercher et à les chasser. Les Vaux comptent encore un nombre relativement important de velrocs, et l'on dit que certains vivent dans l'Anauroch, utilisant les vastes étendues désertiques comme une demeure retirée, loin de ceux qui voudraient défier leurs domaines. [95383]

- **Wyrm de Mer** (Zakhara – sans ailes) [tsr9449] [tsr2158]

Mers tropicales et subtropicales. - Souffle : un cône de gaz de sommeil. [tsr9449]

Les wyrms des mers sont des dragons de mer allongés, sans pattes ni ailes, que l'on trouve dans les mers tropicales et subtropicales. Probablement à l'origine des légendaires serpents de mer, ces créatures paresseuses attaquent rarement les personnes ou les objets qui n'empiètent pas sur leur territoire. Elles sont généralement sereines et majestueuses, et s'aventurent souvent assez près de la terre si on ne les dérange pas. Il arrive parfois que les marins qui s'aventurent dans les mers profondes aperçoivent une famille de wyrms des mers voyageant ensemble. [tsr9449]

- **Wyrm des Roches** [88567]

Collines et montagnes froides et tempérées. - Souffle : aucun. [88567]

Les wyrms des roches sont souvent confondus avec les dragons. Ces reptiles ressemblent aux dragons et aux wyvernes, mais ils ont tendance à être des embusqués sournois et rusés plutôt que des chasseurs à grande échelle. Comme les wyrms des roches prennent soin de tuer et de dévorer des victimes isolées tout en évitant les groupes de créatures, leurs meurtres sont souvent attribués à d'autres prédateurs ou à des brigands. Parfois appelés "faux dragons", les wyrms des roches ont une peau rugueuse faite d'écailles marbrées de gris et de brun, de petites ailes plus adaptées au combat qu'au vol, un visage émoussé aux mâchoires puissantes et un grand troisième œil au milieu du front. Les pattes avant des wyrms des roches sont suffisamment agiles pour servir de mains dans la plupart des cas, et leurs queues sont longues et puissantes. [88567]

Les wyrms des roches vivent dans les régions froides et montagneuses de Féerûne. Alors que les colons des Marches d'Argent s'enfoncent dans les terres sauvages et que les fermes s'élèvent dans de nombreux endroits longtemps inhabités, les wyrms des roches deviennent un problème de plus en plus important. Des rumeurs circulent même sur le fait que ces chasseurs travaillent ensemble, se cachant et espionnant, afin de mieux éviter les bandes armées et les gardes et de frapper des cibles isolées et non protégées. [88567]

- **Vouivre** [tsr2009] [tsr2140] [dra093] [11552]

Forêts de montagne et jungles tempérées. - Souffle : aucun. [tsr2140]

Cousin éloigné du dragon, la vouivre est un énorme lézard volant dont la queue est munie d'un dard venimeux. Le corps de la vouivre, d'une longueur de 35 pieds et d'une couleur allant du brun foncé au gris, est composé pour moitié d'une queue. Ses ailes en cuir, semblables à celles d'une chauve-souris, mesurent plus de 15 mètres d'un bout à l'autre. La tête à elle seule mesure 4 pieds de long et est remplie de dents longues et acérées. Contrairement au dragon, elle n'a que des pattes arrière, qu'elle utilise comme le ferait un oiseau de chasse. Le bout de la queue est un épais nœud de cartilage d'où sort un dard de 2 pieds de long, très semblable à celui d'un scorpion. Les yeux sont rouges ou orange. La vouivre n'a pas d'odeur forte, même si sa tanière peut sentir la mort récente. Ces bêtes peuvent émettre deux sons : un sifflement fort, qui ressemble à celui d'une épée chaude plongée dans l'eau, et un grognement grave et profond, semblable à celui d'un crocodile mâle. [tsr2140]

- **Dragon de Mer** [tsr9173]

Grottes ou navires engloutis au fond de l'océan. - Souffle : un globe de poison. [tsr9173]

Les dragons de mer sont généralement de couleur verte avec une crête jaune-vert brillante. [tsr9173]

- **Dragon de Mer** [tsr2105]

Tropical, subtropical et tempéré / Océan. - Souffle : un cône de vapeur. [tsr2105]

Apparenté aux dragons-tortue, le dragon de mer ressemble à une tortue géante avec une tête de dragon et des nageoires massives. Une épaisse carapace, généralement noire ou vert foncé, recouvre la majeure partie de son corps. Ses orteils palmés et ses nageoires en forme de pagaies rendent les déplacements terrestres difficiles. Le dragon de mer n'a pas de dents. [tsr2105]

- **Dragon de Saumure** [tsr2158]

Tous les océans. - Souffle : un nuage d'embruns à base de sel alcalin et de salive. [tsr2158]

Les dragons de saumure sont entièrement aquatiques ; ils ne peuvent ni voler, ni marcher sur la terre ferme, ni respirer de l'air. Ils n'apprécient même pas d'effleurer la surface de la mer, mais le font parfois s'ils y sont incités, par exemple par une cargaison d'humains juteux. [tsr2158]

Ces créatures massives ressemblent à des plésiosaures dotés d'une tête draconienne. Elles ont des nageoires là où les autres dragons ont des griffes, et leurs dents surdimensionnées leur donnent l'air de sourire en permanence. Ce sourire n'est pas amical.

La peau du dragon de saumure est rugueuse et tachetée, striée et craquelée. Les écailles sont irrégulières et ne s'emboîtent

pas bien les unes dans les autres. D'énormes amas de sel parsèment son corps, certains si vieux qu'ils sont décolorés et ne peuvent être dissous dans l'eau. [tsr2158]

- Wyrms Albinos [tsr2173] [dra227]

N'importe quel Tréfonds Obscurs. - Souffle : un souffle glacial. [tsr2173] [dra227]

Ces créatures décharnées, musclées et dépourvues d'ailes seraient les descendants de dragons qui, il y a longtemps, se sont retrouvés piégés dans l'obscurité des cavernes, peut-être des dragons blancs. La difficulté de trouver des proies dans les Tréfonds Obscurs en a fait de petits prédateurs incapables de voler, qui comptent sur la furtivité pour frapper et abattre leurs proies. On ne les trouve que dans les profondeurs des Tréfonds Obscurs. [tsr2173] [dra227]

Le wyrm albinos a des yeux rouges, des écailles blanches tachetées et des griffes brunâtres. Ses ailes sont semi-transparentes et ont une envergure de 13 à 18 pieds. [tsr2173] [dra227]

Draqueterres

[17668] [95379]

Les draqueterres sont des dragons prédateurs rusés et dépourvus d'ailes qui parcourent impitoyablement leur environnement à la recherche de proies. Certains prétendent qu'ils représentent une forme primitive et ancestrale des vrais dragons, mais la plupart d'entre eux rejettent ces affirmations. Quelle que soit son origine, chaque variété de draqueterre est singulièrement adaptée à son environnement naturel. [17668]

Tous les draqueterres sont dépourvus d'ailes, mais la forme de leur corps varie d'un type à l'autre, du serpentin (draqueterres du désert) au rocailleux (draqueterres des montagnes). Ils ont de grandes et puissantes mâchoires, des membres antérieurs et postérieurs griffus et des écailles épaisses dont la coloration correspond à celle de leur environnement naturel. [17668]

Les draqueterres possèdent des connaissances approfondies sur leur environnement et, s'ils sont approchés pacifiquement et respectueusement, ils peuvent être une source de grande sagesse.

Les draqueterres peuvent faire d'excellents destriers, mais ils sont obstinés et indépendants, et même le moins intelligent d'entre eux doit être traité avec beaucoup de respect, sinon il se retournera contre son cavalier. [17668]

- Draqueterre du Désert

Déserts chauds. - Souffle : aucun. [17668]

Les écailles jaune-brun du draqueterre du désert se fondent parfaitement dans l'environnement aride. Leur corps sinueux les fait ressembler à d'énormes serpents, jusqu'à ce que l'on remarque les puissantes griffes avant et arrière qui sont normalement serrées contre le corps. [17668]

- Draqueterre des Forêts

Forêts tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

La peau du draqueterre des forêts présente un motif tacheté de vert et de brun, bien qu'à l'automne elle prenne des aspects jaunes ou même rouges pour se fondre dans la nature. Lorsqu'il est menacé, le draqueterre des forêts déploie une collerette d'écailles feuillues sur son cou, ce qui le fait paraître encore plus grand qu'il ne l'est. [17668]

- Draqueterre des Collines

Collines tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

La coloration d'un draqueterre des collines varie en fonction de son environnement. Certains sont gris ardoise, d'autres ont des écailles brunes, rouge-brun ou feu. Ils ont l'air volumineux et musclé, avec de longues griffes en forme de poignard. [17668]

- Draqueterre de la Jungle

Forêts chaudes. - Souffle : aucun. [17668]

La peau écaillée du draqueterre de la jungle est d'un vert profond, avec parfois des taches d'un rouge ou d'un jaune vif qui s'harmonisent avec son environnement tropical. Malgré leur taille, les draqueterres de la jungle ont des formes légères qui leur permettent de se faufiler facilement dans le feuillage et entre les arbres. Certains individus confondent le draqueterre de la jungle avec un énorme dinosaure et pensent qu'ils peuvent le traiter comme s'il s'agissait d'un simple animal. Ces imbéciles ne vivent pas longtemps après avoir commis cette erreur. [17668]

- Draqueterre des Montagnes

Montagnes tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

À première vue, un draqueterre des montagnes semble être une masse rocheuse escarpée. En fait, il est possible de passer à côté de l'un d'entre eux (malgré sa taille) et de ne jamais soupçonner sa présence. Cependant, une fois qu'il est réveillé, son pas fait trembler le sol. [17668]

- Draqueterre des Plaines

Plaines tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

Le draqueterre des plaines a des écailles qui portent des rayures de couleur fauve ou vert clair, ce qui lui permet de se fondre dans son environnement. Il est parfois confondu avec un dinosaure rapace, car il se dresse souvent sur ses pattes arrière. [17668]

- Draqueterre des Marais

Marais chauds. - Souffle : aucun. [17668]

Sa peau marbrée de brun et de vert est constamment recouverte de bave et d'algues. Il a des doigts palmés qui l'aident à nager. Lorsqu'il est en colère, ses yeux brillent

comme des lanternes jaune pâle. [17668]

- Draqueterre de la Toundra

Plaines froides. - Souffle : aucun. [17668]

Les écailles d'un draqueterre de la toundra sont d'un ivoire sale. Il possède des griffes courtes et pointues qui l'aident à creuser dans la terre gelée. Son rugissement ressemble à l'aboïement d'un lion de mer en colère. [17668]

- Draqueterre des Tréfonds Obscurs

Sous terre. - Souffle : aucun. [17668]

La peau de la créature est gris foncé, à l'image de son environnement souterrain. Sa vision et son ouïe sont extraordinairement faibles, mais elle compense ce désavantage par d'autres capacités sensorielles. [17668]

Linnormes (lindworms)

Un linnorme se distingue facilement de ses cousins draconiques plus nombreux par l'absence d'ailes et de pattes arrière. Il possède un corps immense et serpentin, et se déplace en combinant la marche avec ses pattes avant et le glissement comme un serpent. [88268] [17668]

- Linnorme Déchireur de Cadavres [88268] [dra356] [dra183]

Tout terrain. - Souffle : un cône paralysant. [tsr2145]

Le Déchireur de Cadavres est le plus hideux des dragons nordiques et le plus redouté. Ce dragon brun tacheté n'a pas de pattes arrière, mais de longues pattes avant qui se terminent par des griffes brisées mais mortelles. Ses écailles recouvertes de bave sont petites et usées ; au repos, il ressemble à un arbre mort tombé au sol. La tête du linnorme est entourée de poils bruns et gris emmêlés, et des touffes de poils apparaissent à intervalles aléatoires sur son corps, à des endroits si emmêlés qu'ils ressemblent à de la chair en décomposition. Malgré son apparence macabre, le Déchireur est bien vivant, se déplaçant et frappant rapidement. [tsr2145]

- Linnorme effrayant [17668] [88268] [dra356] [dra182] [tsr2145]

Tout terrain. - Souffles : un cône de vent glacial (tête droite) ; un nuage de poussière brûlante (tête gauche). [tsr2145]

Les linnormes effrayant, les seuls dragons bicéphales nordiques connus, ont une capacité légendaire à faire des ravages dans les établissements humains. À l'éclosion, leurs petites écailles brillantes sont noires. En vieillissant, elles deviennent plus ternes et plus grandes, passant du noir au gris au gré des caprices du dragon. [tsr2145]

- Linnorme de flamme [dra183] [tsr2145]

Tout terrain. - Souffles : un nuage de cendres chaudes ou un jet de flammes. [tsr2145]

Les linnormes de flamme, les plus beaux des dragons

nordiques et peut-être les plus rares, vivent pour plier les autres à leur volonté et pour accumuler des richesses. [tsr2145]

Les écailles des nouveau-nés sont noires, mais elles s'estompent pour devenir d'un gris doux et terne au stade juvénile (c'est à ce moment-là que l'on confond souvent le linnorme de flamme avec le linnorme gris). Les linnormes adultes et plus âgés ressemblent à des masses de feu lorsqu'ils marchent, et on dit que les grands wyrms ressemblent à des boules de feu. [tsr2145]

- Linnorme des forêts [dra182] [tsr2145]

Toute forêt non arctique. - Souffle : une goutte de liquide lourd et acide. [tsr2145]

Le linnorme des forêts ressemble plus à un énorme serpent grotesque qu'à un dragon. Son corps est tacheté de vert et de brun, ce qui lui permet de se dissimuler dans les sous-bois. Ce linnorme possède un grand ego, une ruse naturelle et une cruauté sans fin. Il ne considère aucune créature au-dessus de lui et déteste tous les êtres dotés d'une intelligence plus qu'animale, en particulier les "belles" créatures. [tsr2145]

À la naissance, on peut facilement confondre le linnorme des forêts avec un gros lézard vert, car il a quatre pattes et une queue fine en forme de fouet. Au fur et à mesure que la créature grandit, ses pattes s'atrophient et disparaissent à l'âge adulte. Des taches brunes apparaissent sur son corps, ses écailles deviennent plus grandes et plus épaisses et sa tête s'élargit. [tsr2145]

- Linnorme de givre [dra182] [tsr2145]

Terre arctique ou subarctique. - Souffle : un nuage de particules de glace

Les linnormes du givre sont peut-être les plus territoriaux de tous les dragons nordiques, ne se reposant jamais tant que toutes les autres créatures intelligentes de leur domaine n'ont pas été détruites. [tsr2145]

À la naissance, les givres semblent avoir de la fourrure, mais de petites écailles nacrées apparaissent lorsqu'ils passent le stade de l'éclosion. Les écailles finissent par devenir plus épaisses et tranchantes, comme de la glace dentelée, et leur teinte varie du blanc au bleu pâle et au transparent, se fondant dans l'environnement. Les givres ont de petites pattes antérieures munies de griffes manipulatrices, bien qu'elles soient trop faibles pour le combat. [tsr2145]

- Linnorme de mer [dra182] [tsr2145]

Toute eau douce ou salée. - Souffle : nuage de gouttelettes d'acide caustique. [tsr2145]

Les linnormes de mer sont froids et cruels, considérant les habitants de la terre comme une menace pour toute la vie marine. [tsr2145]

L'éclosion marine est presque translucide, mais ses écailles deviennent nacrées et épaisses au fur et à mesure qu'il vieillit. Dès son jeune âge, ce linnorme peut changer de couleur à la

manière d'un caméléon. [tsr2145]

- Linnorme de Midgard [dra183] [tsr2145]

Grands fonds / tous. Souffle : un jet d'eau bouillante ou un nuage de poussière ou un cône de vent. [tsr2145]

Le linnorme de Midgard est peut-être le seul rejeton du Serpent de Midgard, enfant de Loki - les sages croient (et espèrent) qu'il n'y en a qu'un seul. Ce grand serpent sans ailes est peut-être aussi immortel que son père.

Le linnorme de Midgard est peut-être le seul rejeton du Serpent de Midgard, enfant de Loki - les sages croient (et espèrent) qu'il n'y en a qu'un seul. Ce grand serpent sans ailes est peut-être aussi immortel que son père. [tsr2145]

Le corps du linnorme est recouvert d'écailles bleues, vertes et argentées qui brillent comme des opales. Sa tête, remplie d'une double rangée de dents bleu pâle, mesure 15 mètres de large et deux fois plus de long. Ses yeux verts émeraude, sans paupière ni pupille, sont ronds et reflètent tout ce qui les regarde. La tête est surmontée d'une crête de poils grossiers bleu nuit qui s'étend sur une partie du cou massif, où elle se transforme en une collerette vertébrale bleu plus clair qui s'étend jusqu'à l'extrémité de la queue barbelée. Les pattes arrière de la créature sont trapues pour sa forme massive, semblant trop faibles pour la soutenir ; ses pattes avant, plus longues, se terminent par des griffes acérées comme des lames de rasoir. [tsr2145]

- Linnorme de pluie [dra183] [tsr2145]

Tout terrain. - Souffle : un flot d'eau bouillante. [tsr2145]

Les linnormes de pluie sont assez vaniteux, au point d'exiger qu'on leur attribue le mérite de leurs atrocités. Plus l'acte est odieux, plus le linnorme de pluie se sent puissant. Les linnormes de pluie désirent plus de trésors que les autres dragons ne pourraient en accumuler. [tsr2145]

Les écailles en forme de goutte d'eau des linnormes de pluie à l'éclosion sont brillantes et blanches. En vieillissant, elles deviennent plus grandes et plus épaisses, et se teintent de gris, de bleu, de vert ou de blanc, au gré de la créature. [tsr2145]

- Linnorme gris [17668] [88268] [dra356] [dra183] [tsr2145]

Tout terrain. - Souffle : un jet de bave noire. [tsr2145]

Les linnormes gris sont impitoyables et se délectent de faire du mal aux créatures intelligentes. Ils ont le corps le plus petit de tous les dragons nordiques, mais possèdent de longues queues en forme de fouet qu'ils utilisent au combat. [tsr2145]

À la naissance, les écailles noires et brillantes des linnormes gris sont si petites qu'elles semblent être de la peau lisse. Ces écailles grandissent et s'épaississent jusqu'à ce que le dragon atteigne le stade juvénile, où leur couleur commence à s'estomper. À l'âge adulte, les écailles ont la couleur du plomb. Le linnorme gris peut les rendre plus brillantes ou plus ternes en se concentrant. [tsr2145]

- Linnorme stygien [dun149]

Le fleuve Styx. - Souffle : Cône d'eau acide du Styx. [dun149]

Les linnormes sont des dragons puissants, presque primitifs ou préhistoriques, et les linnormes stygien ne font pas exception. Généralement présents sur les rives du Styx, ces dangereux prédateurs s'allient parfois à d'autres entités puissantes pour servir de gardiens, mais même dans ce cas, ils sont pratiquement impossibles à contrôler. [dun149]

- Linnorme terrestre [dra182] [tsr2145]

Toute terre non arctique. Souffle : un jet de chaleur. [tsr2145]

Les linnormes terrestres ne sont animées que par l'appât du gain, et elles se plaisent à soumettre les humains et la terre à leurs propres désirs corrompus. [tsr2145]

Les linnormes terrestres ont quatre pattes, dont les membres antérieurs sont utiles au combat. Les écailles des nouveau-nés sont petites, vertes et brillantes comme des pierres précieuses. Au fur et à mesure que les linnormes vieillissent, leurs écailles s'élargissent, perdent leur éclat et commencent à se transformer au gré de leur fantaisie, passant de différentes nuances de vert à des bruns, puis à des gris. [tsr2145]

Wurms

Aux confins du monde, dans ces endroits sauvages que les hommes et les elfes ne foulent que rarement, vivent de mystérieuses créatures draconiques appelées wurms. Cousins éloignés des grands dragons chromatiques et métalliques, les wurms n'ont pas d'ailes, mais ils n'en sont pas moins redoutables. Créés par de puissants druides il y a bien longtemps, leurs capacités sont le résultat d'une grande expérience visant à protéger la nature sauvage de l'intrusion des forces "civilisatrices". [dra296]

Physiquement, les wurms ressemblent davantage à des serpents qu'à des dragons. Leur corps long et étroit est placé au ras du sol et leur queue forte et tendue se termine loin derrière leurs pattes arrière. Pour la plupart des wurms, leurs jambes soulèvent à peine leur corps de serpent au-dessus du sol, et seuls les plus grands wurms peuvent utiliser leurs griffes pour attaquer, s'appuyant plutôt sur leurs puissantes mâchoires, leurs armes de souffle et leurs fortes queues, qui peuvent s'enrouler autour d'une proie et la presser jusqu'à la mort. [dra296]

- Wurm des Cavernes [dra296]

/.- Souffle : un cône de phosphore pulvérisé. [dra296]

Les wurms des cavernes vivent dans les endroits sombres où les personnes au cœur fragile craignent de s'aventurer, et ils se donnent pour mission d'éliminer les faibles du monde. [dra296]

Le wurm des cavernes se trouvent aussi bien dans les grands complexes cavernaux des collines et des montagnes que dans les sombres cavernes qui se trouvent sous la terre. Dans ces deux environnements, ces prédateurs féroces s'attaquent aux faibles, respectant ainsi la loi la plus fondamentale de la nature : seuls les forts survivent. Les wurms des cavernes sont

donc souvent en conflit avec les wurms des collines, qui s'efforcent de protéger les faibles des prédateurs. Ces deux wurms habitent rarement la même région, car l'un tue ou chasse invariablement l'autre. En revanche, les wurms des cavernes sont tout à fait disposés à laisser les autres prédateurs tranquilles et à venir en aide aux animaux sanguinaires en difficulté, car ils considèrent ces créatures comme les membres ultimes de leurs espèces respectives.

[dra296]

Lors d'un combat, les wurms des cavernes attaquent toujours le membre le plus faible d'un groupe, estimant que les forts ont le droit de survivre. Le wurm des cavernes ignore toute créature qu'il juge digne de sa race, et il se retire une fois que toutes les créatures faibles ont été détruites.

[dra296]

- Wurm des Collines [dra296]

/. - Souffle : un cône d'épines acérées. [dra296]

Les wurms des collines parcourent les collines rocheuses et les collines accidentées à la recherche de prédateurs et protègent les proies du monde avec leurs énormes griffes.

[dra296]

Parfois appelés gardiens des faibles, les wurms des collines sont connus pour ne chasser que les grands prédateurs tels que les léopards et les ours, tout en s'efforçant de protéger les animaux plus petits, comme les écureuils et les moineaux, qui vivent sur leur territoire. Les wurms les plus âgés d'une couvée chassent souvent à tour de rôle pour repousser ou tuer les prédateurs diurnes et nocturnes qui tentent d'envahir leurs collines.

[dra296]

Leurs ennemis les plus détestés sont les géants des collines, qui tuent sans distinction et tentent souvent de s'emparer des grottes des wurms des collines. C'est peut-être pour cette raison que les wurms restent au sein de la couvée pendant des décennies avant de s'aventurer seuls pour s'accoupler et trouver une colline qui leur convienne.

[dra296]

Le wurm des collines a beaucoup appris en traquant les prédateurs des collines, utilisant ses jambes puissantes pour franchir des distances incroyables et bondir sur ses ennemis, à l'instar d'un léopard. Lorsqu'il est confronté à plusieurs adversaires, le wurm des collines tente de bondir sur l'ennemi le plus proche, puis utilise son souffle d'épines irritant pour gêner les autres adversaires jusqu'à ce qu'il puisse tuer son premier adversaire.

[dra296]

- Wurm des Forêts [dra296]

/. - Souffle : un cône de résine collante qui durcit rapidement.

[dra296]

Dans les zones les plus sombres des bois, le wurm des forêts attend, caché entre les branches des grands arbres, prêt à s'abattre sur toute proie assez folle pour s'y aventurer.

[dra296]

Les wurms des forêts sont des protecteurs naturels de la forêt, tout comme les sylvaniens. En fait, ces wurms sont connus pour s'allier aux sylvaniens afin de contrecarrer les incursions d'humanoïdes et de géants dans la forêt. Ils détestent particulièrement les trolls, qui détruisent souvent les arbres, tuent les animaux et saccagent la forêt. Certains wurms des

forêts croient tellement en leur rôle de protecteurs de la forêt qu'ils sont prêts à se sacrifier pour le plus grand bien de la forêt et de leurs frères.

[dra296]

Les wurms des forêts sont donc de féroces combattants lorsque leur maison est menacée, prêts à se battre jusqu'à la mort pour protéger les arbres. C'est son souffle, semblable à de la résine, qui lui permet de régner sur les profondeurs de la forêt. Cette substance collante, qui rappelle la sève libre, adhère rapidement à n'importe quelle surface et durcit, la rendant presque impossible à déplacer. Le wurm des forêts s'en sert pour ralentir ses proies avant de les attaquer.

[dra296]

- Wurm de Lave [dra296]

/. - Souffle : une ligne de roche en fusion. [dra296]

L'arrivée d'un wurm de lave est un présage de malheur dans de nombreuses cultures tribales, car elles croient qu'une fois le wurm à l'intérieur, le volcan entre bientôt en éruption.

[dra296]

Les wurms de lave se nourrissent de la chaleur d'un volcan et font tout ce qui est en leur pouvoir pour augmenter la température brûlante à l'intérieur du volcan jusqu'à ce qu'il entre en éruption. Ce n'est pas que le wurm de lave ne comprenne pas ou ne se soucie pas des conséquences de ses actes. Les wurms de lave utilisent simplement les éruptions volcaniques pour remodeler le paysage et effacer le mal qu'ils pensent avoir été fait par les humanoïdes qui vivent sur le sol fertile au pied de ces montagnes enflammées. Bien que les wurms de lave méprisent tous les humanoïdes, ils ont une haine particulière pour les gnomes et les nains, qui tentent d'utiliser la chaleur des volcans pour des travaux contre nature (la création d'outils et d'armes humanoïdes).

[dra296]

- Wurm des Marais [dra296]

/. - Souffle : une ligne de boue rance. [dra296]

Les wurms des marais chassent dans les profondeurs des marécages, fonçant à travers les eaux vertes et calmes et frappant sans avertissement. Le wurm des marais a développé la capacité de nager aussi naturellement qu'un poisson, plongeant sous l'eau pour éviter d'être repéré. Le wurm des marais est généralement de couleur brun grisâtre, avec des rayures d'un vert terne sur le dos et la queue.

[dra296]

Les Le wurm des marais chassent généralement en couple, laissant l'aîné garder le nid jusqu'à ce qu'il soit en âge de chasser. Au combat, le wurm des marais s'appuie sur ses sens aiguisés pour traquer sa proie à distance, puis l'attaquer à une vitesse fulgurante.

[dra296]

Les Le wurm des marais sont connus pour se battre aux côtés des tribus d'hommes-lézards voisines lorsqu'un danger plus important, tel qu'une invasion d'humanoïdes, menace l'ensemble du marais.

[dra296]

- Wurm de Mer [dra296]

/. - Souffle : un cône de crachats aveuglants. [dra296]

Sous les vagues qui clapotent sur une côte accidentée se

cachent les wurms des mers, qui attaquent et dévorent tous ceux qui osent envahir leurs maisons. Véritablement amphibies, les wurms de mer sont aussi à l'aise sous l'eau que sur la terre ferme, voire plus. Ces créatures bleu foncé et vertes ont des branchies pour respirer sous l'eau et des poumons pour respirer l'air. Elles nagent en faisant onduler leur corps lisse, semblable à celui d'un serpent, et utilisent leurs sens aiguisés pour repérer leurs proies avant de les tuer. Les wurms des mers sont impitoyables dans leur défense de la mer, considérant toutes les races humanoïdes comme des envahisseurs qui doivent être chassés de leur domaine. Ils attaquent aussi bien les navires que les cités d'hommes-poissons, ne faisant preuve d'aucune pitié dans leurs tentatives de rendre la mer sûre pour les habitants des profondeurs. [dra296]

Les wurms des mers ont tendance à patrouiller seuls en haute mer, mais il leur est arrivé de venir en aide à des baleines attaquées par des navires. Les wurms de mer utilisent leurs souffles pour aveugler leurs ennemis à bord des navires avant de s'écraser sur le navire ou de sauter sur le pont pour mutiler les marins attaquants. [dra296]

Les wurms de mer ont élu domicile dans des grottes creusées dans les côtes accidentées ou sur les rivages des îles volcaniques. On ne peut accéder à ces grottes que par des tunnels sous-marins, et certaines sont assez grandes, contenant plusieurs pièces et des puits d'aération. Ils passent le plus clair de leur temps à patrouiller en haute mer, à la recherche de signes d'incursion humaine ou d'expansion des tribus d'hommes-poissons locales. [dra296]

- Wurm des Montagnes [dra296]

/. - Souffle : une ligne de liquide digestif acide. [dra296]

Imprévisible et facilement enragé, le wurm des montagnes est peut-être le plus dangereux de tous les wurms, en particulier lorsque son habitat montagneux est menacé. [dra296]

Les wurms de montagne mènent une vie nomade, déplaçant leurs griffes d'un bout à l'autre de la chaîne montagneuse à la recherche d'une nourriture abondante. Ils ne vivent donc pas dans des grottes complexes, comme le font les wurms des cavernes, et ne construisent pas de maisons permanentes, comme le font les wurms des marais. Ils vivent plutôt dans de petites grottes abandonnées ou dans les habitations laissées par les tribus nomades des montagnes. [dra296]

Ce mode de vie chaotique a atténué le sentiment de protection envers la nature que la plupart des autres wurms ressentent à l'égard de leur terre natale. Cependant, les wurms des montagnes s'attachent souvent à une seule chaîne de montagnes, qu'ils s'efforcent de défendre contre les incursions des races inférieures. [dra296]

Au combat, les wurms des montagnes préfèrent la mêlée et utilisent rarement leur souffle acide plus d'une fois par combat (lorsqu'ils avancent sur leurs proies). Une fois au corps à corps, les wurms des montagnes deviennent rapidement enragés et se battent avec une férocité difficile à égaler. [dra296]

- Wurm des Prairies [dra296]

/. - Souffle : une ligne de magie qui désoriente les ennemis. [dra296]

Jaillissant des hautes herbes avec la vitesse d'un guépard et la masse d'un éléphant, le wurm des prairies en chasse est un spectacle épouvantable. [dra296]

Ils maintiennent l'ordre naturel de ces grandes prairies en plantant, en cultivant et en protégeant la flore indigène présente dans les champs. Les wurms des prairies sont les plus rapides de tous les wurms au sol, et ils ont appris à utiliser cette vitesse au combat, préférant piétiner leurs ennemis plutôt que de se retrouver nez à nez dans une mêlée. S'il est forcé d'engager une mêlée, le wurm utilise son souffle pour désorienter son adversaire, puis utilise sa grande vitesse et sa surprenante agilité pour vaincre rapidement l'adversaire désorienté. [dra296]

- Wurm des Rivières [dra296]

/. - Souffle : un jet de mousse glissante. [dra296]

Les wurms de rivière sont les protecteurs des rivières les plus sauvages et des lacs les plus profonds, tuant et mourant pour garder ces grandes eaux pures. [dra296]

Les wurms de rivière vivent près des sources des rivières et sur les rives des lacs intérieurs intacts, attirés par la pureté de la gaufre et la sérénité de ces lieux isolés. De nature paisible, le wurm des rivières tend à mener une vie solitaire, vivant de la générosité de l'eau, mais veillant toujours à ce que l'équilibre de la nature soit maintenu et que l'eau continue de couler. Cependant, si la pureté ou la sérénité de son habitat est perturbée, cette créature pacifique réagit rapidement et énergiquement pour punir ceux qui veulent saccager la source de vie de la nature. [dra296]

Au combat, le ver de rivière est mortel, capable de surprendre ses ennemis en bondissant sur de grandes distances hors de l'eau pour saborder de petits bateaux ou atterrir sur le pont de navires plus imposants. Son étrange souffle peut totalement neutraliser les guerriers les plus forts, car il leur est presque impossible d'y échapper. [dra296]

- Wurm des Sables [dra296]

/. - Souffle : un nuage de poison de contact. [dra296]

Sous les sables mouvants vivent les wurms des sables, un horrible secret qui peut surgir sans crier gare et entraîner une victime sans méfiance dans son tombeau de sable. [dra296]

Les wurms des sables ont des pattes beaucoup plus longues que les autres wurms, en particulier les pattes avant, qui leur servent à s'enfoncer rapidement dans le sable. Au-dessus des dunes, ils ont tendance à s'abaisser au-dessus de leurs proies en raison de la longueur de leurs pattes avant et peuvent se faufiler rapidement et sans effort sur les sables mouvants avec une agilité surprenante pour des créatures de cette taille. [dra296]

Les wurms des sables élisent domicile sous le sable, dans des tombes abandonnées ou des grottes naturelles. Protégés des

éléments sous les dunes, les wurms des sables élèvent de grandes familles dans une société matriarcale stricte. Pendant que les mâles chassent, les femelles gouvernent le nid et le complexe de tombes qui l'entoure, formant des alliances qui renforcent la famille et organisant l'accouplement de leurs petits. Les wurms des sables travaillent souvent avec les colonies formiennes (fourmis-centaure) voisines pour la protection mutuelle du monde sous les dunes. [dra296]

- Wurm des Tempêtes [dra296]

/. - Souffle : un cône d'éclair étourdissant. [dra296]

Les wurms des tempêtes prospèrent dans le mælström de la pluie battante, attaquant à partir des nuages et projetant des éclairs devant eux. [dra296]

Le wurm des tempêtes est une créature espiègle qui vit dans les hauteurs couvertes de nuages des plus hautes montagnes. Il ne quitte généralement son repaire que lors de violents orages, préférant chasser à l'abri des nuages et de la pluie. Les anciens wurms des tempêtes utilisent leur magie druidique pour contrôler le temps autour de leur repaire et maintenir un front orageux constant au-dessus de leur maison de montagne. On peut également trouver des wurms des tempêtes vivant avec des géants des tempêtes sur des îles de nuages, non pas en tant qu'animaux de compagnie, mais en tant que compagnons dans les nuages. [dra296]

Contrairement aux vrais dragons, les wurms n'ont pas d'ailes. Le wurm des tempêtes a cependant développé une membrane fine et résistante qui s'étend entre ses pattes avant et arrière, de chaque côté de son long corps de serpent. Lorsque le wurm des tempêtes étend ses pattes, cette membrane se tend et prend le vent, ce qui lui permet de planer et même de grimper dans les airs en faisant onduler son corps. Les wurms des tempêtes sont maladroits dans les airs et la plupart d'entre eux envient les voleurs plus habiles, prenant grand plaisir à les vaincre. Les wurms des tempêtes sont très dangereux dans une tempête déchaînée. Ils utilisent leur odorat pour repérer leurs ennemis dans la pluie aveuglante, puis descendent en planant dans la bataille depuis le ciel, lançant un cône d'éclairs étourdissants avant de passer à l'attaque. [dra296]

- Wurm de la Toundra [dra296]

/. - Souffle : une ligne de froid drainant les forces. [dra296]

Dans les rudes contrées gelées du Grand Nord, le wurm de la toundra parcourt les plaines de glace à la recherche de nourriture et pour protéger sa demeure isolée. [dra296]

Les wurms de la toundra sont généralement plus larges que les autres wurms, avec des pattes plus épaisses et plus musclées. Ils sont construits au ras du sol, ce qui leur permet d'être très stables sur la glace et la neige poudreuse du Nord glacé. Ils utilisent leurs jambes robustes et leurs griffes puissantes pour grimper dans les crevasses et creuser dans la glace et la neige, ce qui leur permet de vivre dans des grottes isolées qu'ils ont eux-mêmes conçues et que les autres créatures du Nord ne peuvent pas atteindre. [dra296]

Avec ses écailles d'un blanc et d'un bleu subtilement

changeants, le wurm de la toundra peut se déplacer presque sans être repéré dans les étendues gelées à la recherche d'une proie. Il utilise ensuite son souffle mortel pour s'emparer des forces de sa proie. [dra296]

Drakes

Grands Drakes

Les grands drakes sont des parents plus grands des drakes. Bien qu'ils aient la même morphologie que les dragons (à tel point qu'on les prend souvent pour de vrais dragons), ils ne sont pas doués pour la magie, n'inspirent pas de crainte magique, n'accumulent pas de grandes quantités de trésors et n'atteignent que la taille d'un grand cheval. Ils partagent également le niveau général d'intelligence des chevaux et on peut leur apprendre à servir de monture aérienne. Les grands drakes sont d'alignement neutre, mais une fois domestiqués et entraînés, ils tendent à refléter les alignements de leurs maîtres. Leur espérance de vie est d'environ cinquante ans. [dra260]

Les grands drakes sont souvent utilisés comme montures aériennes par les humanoïdes. Tous les grands drakes ont une carrure draconique, avec une tête reptilienne, quatre pattes puissantes, un long cou et une longue queue, ainsi qu'une paire d'ailes semblables à celles d'une chauve-souris. Ils sortent d'œufs et muent plusieurs fois au cours de leur vie. Comme les vrais dragons, les grands drakes ont une vision dans l'obscurité et dans la pénombre, et sont immunisés contre la paralysie et le sommeil magique. Contrairement aux vrais dragons, les grands drakes n'inspirent pas la peur magique, ne peuvent pas lancer de sorts et n'amassent pas de vastes trésors. Ils ne parlent pas mais, s'ils sont bien entraînés, on peut leur apprendre à obéir à des ordres dans une langue parlée. [dra284]

L'une des caractéristiques communes à toutes les sous-espèces de grands drakes est la vessie de gorge extensible située juste sous les mâchoires. Ces vessies se gonflent de la même manière que la gorge d'une grenouille et sont utilisées à des fins diverses par les différents types de grands drakes. La plupart des sous-espèces de grands drakes ont adopté un type d'arme à distance utilisant leur vessie gastrique. Ces souffles diffèrent de la plupart des autres en ce qu'ils ne sont pas surnaturels. [dra284]

Il existe de nombreuses sous-espèces de grands drakes. Les six plus courantes sont le vandalraug, le kavainus, l'arsalon, la bête-nauséabonde, le silislithis et le fumarandi. [dra284]

L'une des raisons de la découverte tardive des grands drakes est que ces créatures, lorsqu'elles sont repérées, sont souvent confondues avec de jeunes dragons. Si de nombreux humanoïdes font cette erreur, les vrais dragons n'ont aucune difficulté à distinguer les grands drakes des membres de leur propre race. En fait, de nombreux dragons considèrent les grands drakes comme un mets de choix. [dra284]

- Arsalon / Drake de ruche [dra260]

Forêts tempérées. - Souffle : un essaim de guêpes. [dra260]

L'arsalon, ou drake de ruche, est l'un des drakes les plus

inhabituels. Il se conforme généralement à la forme draconienne standard, même si sa queue est plus courte et plus épaisse que la normale et se termine par un dard osseux semblable à celui d'un ver pourpre ou d'un nâga ténébreux. Les écailles de la créature sont grandes et épaisses, lui donnant l'apparence de plaques d'insectes géants. Cet effet est renforcé par les deux cornes minces et recourbées vers l'arrière du drake, que l'on peut confondre de loin avec des antennes. [dra260]

La couleur de l'arsalon varie du jaune poussiéreux au gris clair en passant par le fauve. Leurs ailes de chauve-souris sont souvent beaucoup plus sombres, allant du brun café au presque noir. Les écailles du corps de l'arsalon portent parfois des rayures verticales d'une couleur plus foncée sur les bords, un peu comme les rayures d'une abeille. Bien que beaucoup pensent qu'il s'agit d'une sorte d'hybride de dragon et d'abeille, l'arsalon est un reptile à part entière. [dra260]

- Barauthas / Drake cracheur [dra284]

Terre tempérée et chaude. - Souffle : un jet de venin. [dra284]

Les barauthas, ou drakes cracheurs, ont des écailles principalement noires. Des rangées de bandes rouges et jaunes alternées couvrent leur dos, avertissant les ennemis potentiels de leur nature venimeuse. Les ailes du barautha sont noires avec un dessous rougeâtre. La créature a la carrure draconique standard de la plupart des grands drakes, bien que sa queue et son cou soient plus courts et plus gros que la plupart des autres. Les deux défenses de sanglier qui sortent de sa mâchoire inférieure sont peut-être son trait le plus distinctif. Ces défenses sortent de la bouche même lorsqu'elle est fermée. [dra284]

Les barauthas sont des carnivores qui se nourrissent exclusivement de la viande de leurs proies. Leur queue stocke la graisse comme la bosse d'un chameau stocke l'eau. Les barauthas peuvent donc "faire des réserves" de nourriture lorsqu'elle est disponible et rester sans manger pendant des semaines si nécessaire, vivant de l'excès de graisse stocké dans leur queue. Cette capacité les aide à survivre dans les environnements désertiques, où la nourriture n'est pas toujours abondante. [dra284]

Les barauthas sont généralement des créatures solitaires. Ils forment des liens temporaires avec un partenaire pendant les mois d'été, mais ces relations ne durent que jusqu'à ce que la femelle dépose une couvée de 2 à 5 œufs coriaces. Les œufs sont enterrés sous une couche de sable ou de terre, puis abandonnés par les deux parents, qui partent chacun de leur côté. Les barauthas qui éclosent doivent se débrouiller seuls dès leur naissance. Leur capacité à produire du venin ne se développe qu'à partir de leur cinquième année de croissance, lorsqu'ils ont atteint leur taille maximale. Les barauthas vivent environ 20 ans. [dra284]

Les barauthas sont difficiles à domestiquer à l'âge adulte ; la quasi-totalité des cas d'utilisation d'un barautha comme monture impliquent d'élever le mâle à partir de l'éclosion. Les montures barauthas sont appréciées des hommes-lézards et des yuan-tis, en particulier des yuan-tis de sang pur et des métis dotés de jambes humaines. [dra284]

- Ermalkankari / Drake de pierre [dra284]

Les montagnes et les souterrains. - Souffle : un cône de graviers. [dra284]

L'ermalkankari, ou drake de pierre, est bien adapté aux falaises rocheuses et aux grottes des montagnes où il vit. Les écailles de la créature vont du gris au brun foncé, ce qui permet au drake de se fondre dans la pierre environnante de son habitat. Sa queue épaisse et puissante se termine par une masse osseuse qui rappelle un peu celle d'un petit rocher. Ses yeux noirs profondément enfoncés lui permettent de bien voir dans les réseaux de grottes les plus profonds des montagnes. [dra284]

L'ermalkankari agrandit constamment son repaire au sommet des montagnes, non seulement pour augmenter son espace vital, mais aussi pour déloger de petits rochers qu'il stocke dans sa vessie gastrique. En outre, il doit veiller à l'usure de ses griffes antérieures, qui poussent à une vitesse phénoménale. C'est au cours de ces fouilles que la massue caudale est le plus utilisée, car elle permet de briser les gros rochers en petits cailloux qui peuvent servir de munitions. [dra284]

Les drakes de pierre sont féroceement territoriaux et se battent entre eux pour protéger leur domaine. Ce n'est qu'au printemps qu'il est courant de trouver un couple d'ermalkankaris ensemble ; il s'agit invariablement d'un couple accouplé, qui ne reste ensemble que jusqu'à la fin de l'été, lorsque la femelle pond sa couvée de 1d4 œufs à l'arrière de la tanière du mâle. Le mâle s'envole alors, laissant sa caverne à la femelle. Les œufs éclosent à la fin de l'automne et la femelle élève les petits jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge adulte. [dra284]

Les drakes de pierre sont le plus souvent domestiqués par les nains de montagne, puisqu'ils partagent le même territoire. Cependant, les nains emploient plus souvent les ermalkankaris comme bêtes de somme souterraines que comme montures volantes, car ils s'intéressent davantage aux tunnels de pierre enfouis dans la terre qu'au ciel bleu qui les entoure. [dra284]

- Fumarandi / Drake de Fumée [dra260] [95379]

Toute terre tempérée. - Souffle : un nuage de fumée. [dra260]

L'un des plus petits des grands drakes, le fumarandi, ou drake de la fumée, n'en est pas moins un adversaire redoutable et redouté. Ses écailles superposées ont la couleur du charbon de bois et ses yeux brillent comme des braises. Une langue noire de la couleur du bois calciné sort fréquemment de sa bouche, comme celle d'un serpent ou d'un lézard. Les griffes de la bête sont également noires, tout comme les cornes jumelles qui partent du crâne de la créature. Tout comme le drake de feu, la créature dégage une chaleur chatoyante, bien que le fumarandi ne soit pas inconfortable au toucher et qu'il puisse être monté en toute sécurité sans craindre de brûler sa selle, ses bottes ou ses vêtements. Sa chaleur interne est exceptionnellement bien visible à l'infravision. [dra260]

- Kavainus / Drake fantôme [dra260]

Montagnes ou collines. - Souffle : aucun. [dra260]

Le kavainus, ou drake fantôme, est recouvert d'écailles dures et osseuses allant du blanc osseux au blanc neige en passant par un gris clair et poussiéreux. De loin, on les confond facilement avec des dragons blancs ou des lézards des glaces. Une rangée de cornes acérées forme une crête de chaque côté du crâne du kavainus, ce qui lui donne une tête en forme de coin. Les dents et les griffes de la créature sont d'une blancheur osseuse, et ses yeux sombres et enfoncés sont protégés par une crête osseuse. Les kavainus ont une vision exceptionnelle et peuvent voir dans le Plan Éthéré à volonté. Ses écailles absorbent la lumière pendant la journée et brillent faiblement pendant les heures d'obscurité, ce qui lui a valu son surnom de "drake fantôme". [dra260]

- Mardallond / Drake d'hydromel [dra284]

Plaines chaudes et tempérées. - Souffle : un jet de liquide enivrant. [dra284]

Les mardallonds, ou drakes d'hydromel, sont plus petits que la plupart des grands drakes. Cela fait de cette créature une monture aérienne privilégiée pour les petits humanoïdes comme les semi-hommes et les gnomes. [dra284]

Les écailles d'un mardallond vont du jaune doré au fauve clair, ce qui permet au drake de se fondre dans les champs de céréales. Contrairement à la plupart des grands drakes, qui sont généralement carnivores, les mardallonds sont omnivores et complètent leur alimentation carnée par des céréales de toutes sortes. Cette particularité alimentaire contribue également à l'utilisation inhabituelle de la vessie du mardallond. [dra284]

L'une des caractéristiques les plus remarquables du mardallond est l'extrusion osseuse pointue, semblable à une faux, qui pousse à l'extrémité de sa queue. Le mardallond se sert de sa faux comme d'une arme et d'un outil : pour tuer ses proies et pour couper le grain. [dra284]

Comme la plupart des grands drakes, le mardallond est solitaire, sauf pendant la courte période d'accouplement au début du printemps. Après l'accouplement, les mardallonds s'envolent seuls et la femelle pond peu après 1 à 3 œufs à coquille dure. La femelle enterre et abandonne généralement les œufs dans un champ de céréales, où les nouveaux-nés auront de quoi se nourrir lorsqu'ils éclore au début de l'automne. [dra284]

Les mardallonds ne font pas de repaires permanents, préférant assembler des nids rudimentaires chaque nuit dans les hautes herbes ou les champs de terre récoltée. [dra284]

- Bête-nauséabonde / Drake de boue [dra260]

Marécages. - Souffle : un liquide collant, ressemblant à de la boue. [dra260]

La bête-nauséabonde, ou drake de la boue, n'est pas seulement le plus petit des grands drakes, mais aussi le plus laid. Au lieu d'arborer la forme gracieuse et draconienne des autres drakes, il ressemble à un crapaud géant et boursoufflé, doté d'ailes courtes et trapues qui lui permettent à peine de

soutenir son poids en vol. Comme un crapaud, les yeux de la créature sortent du sommet de sa tête, ce qui lui permet de les immerger sous les eaux marécageuses de son territoire, à l'exception de ses yeux. Son cou est beaucoup plus court et plus épais que celui des autres drakes. Ses quatre pattes sont palmées, ce qui lui permet de nager plus rapidement. La bête-nauséabonde conserve la longue queue serpentine du drake standard, qui semble mal placée sur la créature. [dra260]

Lorsqu'ils sont propres, les bêtes-nauséabondes sont d'un brun grisâtre, avec des écailles de taille irrégulière. (Les plus grandes ont souvent des saillies verruqueuses, ce qui les fait ressembler à des crapauds géants.) Cependant, il est rare de voir des bêtes propres, car elles sont habituellement recouvertes de la boue et de la vase des marécages, des tourbières et des boursoufflés où elles vivent. Bien qu'elles ne soient pas rapides, les bêtes-nauséabondes sont d'excellentes nageuses, capables de se maintenir à flot même dans les sables mouvants et les tourbières. [dra260]

- Rivilithis / Drake de rivière [dra260]

Le rivilithis, ou drake de rivière, est une version d'eau douce du drake de mer, capable de respirer l'air et l'eau douce (mais pas l'eau de mer, tout comme le sililithis ne peut pas respirer l'eau douce). La coloration du rivilithis tend davantage vers le vert et le gris, et il n'a pas la résistance du sililithis aux attaques basées sur le froid, mais il est pour le reste impossible de le distinguer de son cousin vivant dans l'océan. [dra260]

- Sililithis / Drake de mer [dra260]

Océans, rivages côtiers. - Souffle : un jet d'eau à grande vitesse. [dra260]

Les écailles d'un sililithis sont minuscules et rapprochées, ce qui confère à la créature une finesse qui lui permet de glisser dans l'eau avec une grâce souple. Une collerette osseuse borde chaque côté de la tête du sililithis, protégeant les fentes branchiales qui permettent à la créature de respirer sous l'eau. Les ailes puissantes du sililithis sont utilisées non seulement en vol, mais aussi comme nageoires lorsque la créature nage, tranchant l'eau par de puissants mouvements. Le sililithis possède des palmures entre ses doigts, et sa queue est munie de nageoires sur les faces dorsale et ventrale. La coloration varie entre le bleu, l'aigue-marine et le vert, les ailes étant généralement un ou deux tons plus clairs que la couleur générale du corps. Les sililithis sont également connus sous le nom de "drakes de mer". [dra260]

- Trilligarg / Drake caméléon [dra284]

Forêt chaude et tempérée. - Souffle : un millier d'épines aiguës. [dra284]

Le trilligarg, ou drake caméléon, est l'un des plus petits et des plus rapides de tous les grands drakes. Ses écailles sont minuscules et rapprochées, ce qui lui donne un aspect lisse et souple qui réduit la résistance au vent lorsqu'il vole. Contrairement à la majorité des grands drakes, il n'a pas de

cornes, d'épines dorsales ou d'autres protubérances qui pourraient réduire sa capacité à planer dans les airs. [dra284]

Au lieu de griffes, les orteils du trilligarg se terminent par des disques collants en forme de ventouses, comme ceux d'un gecko ou d'un lézard souterrain, ce qui permet au trilligarg de grimper et de descendre sur des surfaces abruptes. Comme le gecko, le trilligarg excelle dans l'art de rester immobile pendant de longues périodes, pour ensuite se précipiter vers l'avant dans une soudaine poussée de vitesse. [dra284]

Les trilligargs se réunissent au printemps pour s'accoupler et repartent immédiatement après. Quelques semaines plus tard, la femelle pond une petite grappe de 1 à 4 œufs qui sont immédiatement avalés et stockés dans sa vessie gastrique pour être transportés. À l'instar des marsupiaux, les femelles trilligargs portent leurs petits avec elles jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment grands pour survivre par eux-mêmes. [dra284]

Les trilligargs n'ont pas de repaire permanent, préférant se fier à leurs capacités de camouflage pour assurer leur sécurité lorsqu'ils se reposent. Ils passent généralement la nuit accrochés au flanc d'une falaise, dans les branches d'un arbre solide ou immobiles au sommet d'une grande colline. [dra284]

En raison de leur taille, les trilligargs sont les montures préférées des humanoïdes de petite taille comme les gnomes, les semi-hommes et les gobelins. Les cavaliers trilligargs s'attachent à leur monture à l'aide de harnais élaborés, ce qui leur permet de rester assis même lorsque le drake se perche, immobile, sur le flanc d'une falaise. [dra284]

- Vallochar / Drake de toile [dra284]

Terres tempérées et chaudes. - Haleine : masse de matière gluante et liquide. [dra284]

Le vallochar, ou drake de la toile, est une créature aux écailles sombres que l'on confond souvent avec un jeune dragon noir. Ses écailles sont le plus souvent noires, mais parfois d'un gris profond ou d'un bleu nuit. Une marbrure blanche le long des flancs et des ailes de la créature est courante mais pas universelle. Quelle que soit la couleur des écailles, la peau du vallochar est toujours lisse et brillante, grâce à une huile lubrifiante sécrétée par la bête. [dra284]

La vessie du vallochar est unique parmi les sous-espèces de grands drakes, car elle est divisée : En effet, la créature possède deux poches gutturales distinctes, une de chaque côté du cou. Cette vessie divisée joue un rôle important dans la capacité de pulvérisation collante du vallochar. [dra284]

Les vallochars sont généralement des créatures solitaires. Ils se réunissent pour s'accoupler au printemps, après quoi la femelle pond de 1 à 6 œufs. Ces œufs sont ensuite transportés, un par un, dans un endroit généralement inaccessible, comme le sommet d'un arbre ou le flanc d'une falaise, et collés à l'aide du spray collant de la femelle. Elle abandonne ensuite les œufs ; les vallochars nouvellement éclos doivent apprendre à voler et à se débrouiller seuls dès leur naissance. [dra284]

- Vandalraug / Drake de combat [dra260]

N'importe quel terrain. - Souffle : aucun. [dra260]

Le vandalraug, ou drake de combat, est le "cheval de guerre lourd" des grands drakes, facilement domestiqué pour servir de monture de combat volante et capable de transporter un guerrier lourdement armé sans sacrifier la manœuvrabilité ou la vitesse. C'est le plus grand des grands drakes et l'un des plus courants. Le vandalraug est souvent domestiqué par les orcs. [dra260]

La coloration des écailles couvre une gamme plus large que chez la plupart des espèces de grands drakes. Les couleurs d'écailles les plus courantes sont le vert (allant de l'olive au vert forêt foncé), le brun (allant du fauve au café foncé), le gris foncé ou le noir et, à l'occasion, le rouge orangé. Chaque spécimen a des écailles d'une seule couleur, avec des ailes d'une nuance légèrement plus claire. Comme leurs écailles sont souvent de la couleur des dragons chromatiques, les vandalraugs sont facilement confondus avec les jeunes dragons. Quelle que soit la couleur de leurs écailles, tous les vandalraugs ont des yeux orange avec des pupilles noires et fendues, à la manière de nombreux reptiles. [dra260]

Les vandalraugs portent une paire de cornes recourbées vers l'arrière, semblables à celles des vouivres. Bien que les cornes ne soient pas utilisées au combat, les mâles se frappent souvent la tête comme des béliers au printemps, dans le cadre de leurs rituels d'accouplement élaborés. Le "claquement" de deux jeux de cornes peut parcourir une assez grande distance. Les vandalraugs gonflent également leur vessie gutturale avant de lancer leur cri d'accouplement, qui peut être entendu à des kilomètres à la ronde. Les deux sexes ont ce comportement, bien que le cri des femelles soit un peu plus aigu que celui des mâles. [dra260]

Chiens-dragon (felldrakes)

Les petits dragons sans ailes connus sous le nom de chiens-dragon tirent leur origine de Bahamut, le dragon de platine. Après avoir aidé un groupe de puissants magiciens elfes à repousser une invasion démoniaque, Bahamut créa les chiens-dragon pour protéger les elfes contre de futures incursions. Tous les chiens-dragon ont le sang de Bahamut dans les veines et sont féroces, loyaux et bons de cœur. [88268] [17668]

- Chien-dragon à crête [88268]

Tout terrain et souterrain. - Souffle : aucun. [88268]

Les elfes emploient souvent des chiens-dragons à crête comme gardes des villages et pour les patrouilles frontalières. [88268]

Un chien-dragon à crête ressemble à un petit dragon sans ailes, doté de puissantes pattes arrière et d'une crête brillante sur la tête. [88268]

- Chien-dragon cracheur [88268]

Plaines tempérées, forêts, collines et souterrains. - Souffle : aucun. [88268]

Grâce à son corps sinueux, le chien-dragon cracheur peut se faufiler dans de petits espaces. Il est donc idéal pour les

expéditions souterraines, si contraires à la nature elfique. [88268]

Le chien-dragon cracheur est légèrement plus grand que son cousin à crête. Son corps est long et sinueux, comme celui d'un serpent. [88268]

- Chien-dragon cornu [88268]

Tout terrain et souterrain. - Souffle : aucun. [88268]

Les chiens-dragons cornus sont souvent utilisés pour protéger des personnes ou des villes importantes. [88268]

Cette créature est plus grande que les autres chiens-dragons. Sa tête porte plusieurs cornes qu'elle utilise pour empaler ses ennemis. [88268]

- Chien-dragon épineux [17668]

Plaines tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

Parmi les nombreuses espèces de chiens-dragons, peu sont aussi puissantes que le chien-dragon épineux. Sa taille et sa force le placent en première ligne des batailles importantes, et certains chevaliers ou paladins puissants l'utilisent comme monture. [17668]

Drakes élémentaires d'Athas

Les drakes sont des monstres reptiliens gargantuesques qui font d'Athas leur terrain de chasse personnel. Les drakes constituent un groupe de créatures très puissantes et inintelligentes sur Athas. Cependant, ils ne sont pas stupides. Si l'instinct naturel, la ruse et la férocité étaient mesurables, les drakes surpasseraient beaucoup d'autres créatures. Ils sont redoutés pour leur taille, leur vitesse et leurs capacités dévastatrices au combat, ces dernières étant dues, en grande partie, à leur très puissante psionique. Nombreux sont ceux qui, sur Athas, considèrent que les drakes n'ont rien à envier aux dragons dans ce domaine. [tsr2405] [17668]

Les drakes ne sont pas originaires d'Athas. Les premiers drakes ont utilisé d'immenses pouvoirs psioniques pour voyager de leur plan élémentaire d'origine jusqu'à Athas, où ils ont trouvé un monde à leur goût. Depuis, de nombreuses générations de drakes sont nées sur Athas. Les humains et les humanoïdes constituent l'essentiel de leur régime alimentaire. [tsr2405]

- Drake d'Air [tsr2405]

Montagnes. - Souffle : aucun. [tsr2405]

Les drakes de l'air sont les plus volants et les plus imprévisibles de l'espèce, ce qui en fait de dangereux adversaires. Ils passent le plus clair de leur temps à planer dans le ciel athasien. [tsr2405]

Les drakes de l'air sont les plus longs et les plus maigres des quatre types de drakes. Ils ont des plis de peau lâche qui s'étendent entre leurs pattes avant et arrière. Cette peau se déplie lorsqu'ils étendent leurs pattes, créant ainsi une membrane alaire. Ils ont une ossature longue et mince et sont

légers, ce qui contribue à leur vitesse et à leur agilité. [tsr2405]

- Drake d'Eau [tsr2405]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2405]

Le drake d'eau est le plus insaisissable de tous les drakes. Cela est principalement dû à la haine qu'il voue à ce que l'humanité a fait à Athas. [tsr2405]

Les drakes d'eau sont pâles, de couleur gris-bleu, avec un trou d'air centré à l'arrière de la tête. Les drakes d'eau sont les plus minces de la famille des drakes. Leurs quatre pattes palmées se terminent par des griffes triangulaires acérées. Leur queue est plus fine et plus plate que celle des autres espèces et leur permet de se propulser dans l'eau. [tsr2405]

- Drake de Feu [tsr2140] [tsr2405]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2405]

Les drakes de feu sont les plus méchants et les plus malveillants des drakes. Ils aiment infliger de la douleur pour le plaisir de voir leurs victimes se torturer d'agonie. Le plus grand plaisir d'un drake de feu est de torturer un repas potentiel. [tsr2405]

Les drakes de feu sont de grandes créatures reptiliennes épineuses dont la peau ressemble à des cailloux. Chaque caillou est en fait une écaille. Elles sont tachetées de rouge et de noir, d'une couleur semblable à celle des braises mourantes d'un feu, et leur peau est très brillante. Le drake de feu a quatre pattes. Les deux premières sont plus petites et munies de griffes très acérées, tandis que les pattes arrière sont plus longues et plus épaisses. [tsr2405]

- Drake de Terre [tsr2405]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2405]

Souvent confondu avec un affleurement de roche, le drake de terre est de loin le plus fort physiquement de l'espèce. [tsr2405]

Cette créature reptilienne grise, noire et brune est recouverte de milliers de petites écailles épineuses. Ses pattes antérieures massives sont conçues pour creuser dans la pierre. Les membres postérieurs sont tout aussi puissants et peuvent également être utilisés pour creuser, mais ils servent le plus souvent d'ancrage. Les queues des drakes de terre sont courtes mais incroyablement épaisses, ce qui oblige les monstres à se balancer lorsqu'ils marchent. La tête des drakes de terre est en forme de coin. Les écailles sur le dessus de la tête se chevauchent pour protéger les trous d'oreille. Les yeux de la créature sont encastrés et recouverts de deux paupières - une paupière intérieure souple et hermétique, et une paupière extérieure protectrice et écailleuse, très résistante aux perforations. [tsr2405]

Drakes Mineurs d'Athas

Les drakes mineurs sont ainsi nommés en raison de leur puissance psionique par rapport aux drakes élémentaires,

plutôt qu'en raison de leur taille. Bien qu'ils viennent des plans para-élémentaires, ils ont perdu tout souvenir de leurs origines et sont incapables d'y retourner. Leurs pouvoirs psioniques sont moins développés que ceux des drakes élémentaires, mais ils sont de redoutables ennemis en combat physique et disposent d'une puissance suffisante pour tuer les drakes élémentaires. Ils sont suffisamment puissants pour survivre sur Athas. [tsr2433]

- Drake de Magma [tsr2433]

Toute zone volcanique. - Souffle : aucun. [tsr2433]

Les drakes de magma sont d'énormes créatures qui ressemblent à des vers avec deux griffes juste derrière la tête. Le drake peut avaler des créatures de 3 mètres de long. Leur corps est recouvert d'épaisses écailles d'un rouge variable. Le drake du magma a deux grands yeux noirs placés au sommet de sa tête, sur le sommet de la tête et a un museau museau évasé. Le nez et les yeux sont recouverts d'une peau très résistants qui se referment lorsque le drake nage dans la lave en fusion. [tsr2433]

- Drake de Pluie [tsr2433]

Ceinture verdoyante. - Souffle : aucun. [tsr2433]

Les drakes de la pluie ont l'apparence de grands lézards aux écailles argentées brillantes et à la queue semblable à celle d'une anguille. Ils ont un long museau pointu et deux yeux noirs placés à l'arrière de la tête. Leurs pattes avant et arrière sont reliées par des lambeaux de peau qui les aident à glisser dans l'eau. Ils ont des pieds palmés et des griffes sur les quatre membres. [tsr2433]

- Drake du Soleil [tsr2433]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2433]

Le drake du soleil est le plus puissant des drakes mineurs. Il ressemble à un phénix avec de grandes ailes incurvées qui lui donnent une apparence presque circulaire lorsqu'il vole au-dessus de la tête. Le corps d'un drake du soleil est mince et léger et mesure environ 3,5 mètres. Sa longue queue ajoute 20 pieds à sa longueur. L'envergure de l'oiseau est de près de 40 pieds. Ses pattes postérieures sont puissantes et ses pattes antérieures sont longues. Ces quatre membres sont munis de griffes redoutables avec lesquelles le drake frappe au combat. Le drake a une gueule courte et large. [tsr2433]

La couleur du drake du soleil varie du rouge à l'orange en passant par le jaune. La couleur change avec l'âge. Lorsqu'un drake glisse devant le soleil, ses ailes brillent d'une lueur rougeâtre, rappelant un coucher de soleil ardent.

- Drake de Vase [tsr2433]

Mer de vase. - Souffle : aucun. [tsr2433]

Le drake de vase est un long serpent de couleur sable. Il a une tête émoussée avec deux cornes et une énorme gueule. Le drake peut décrocher sa mâchoire inférieure pour ouvrir encore plus grand sa gueule afin d'attraper de très grosses

proies. [tsr2433]

Drakes de Mystara

Les drakes de Mystara sont divisés en deux groupes : les chaotiques et les élémentaires. Les sages ne s'accordent pas sur le degré de parenté entre ces deux groupes. Dans les deux cas, cependant, le drake est une créature de taille humaine. [tsr2501]

Sous sa véritable forme, le drake ressemble à un petit dragon doté de minuscules ailes et dépourvu de pattes avant. Les ailes ne peuvent supporter qu'un vol lent d'une heure maximum. Cependant, on rencontre le plus souvent les drakes sous une forme humaine ou demi-humaine ; chacune des quatre variétés peut prendre la forme d'une ou deux races particulières (voir détails ci-dessous). Tous les drakes peuvent utiliser ce pouvoir de polymorphie aussi souvent qu'ils le souhaitent, passant d'une apparence draconienne à une autre. [tsr2501]

- Homme-drake [tsr2501]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2501]

Ces drakes bronzés peuvent prendre une forme humaine et apprécient la compagnie des hommes. Ils occupent souvent des emplois mineurs dans les écuries et les tavernes des villes (jamais à des postes importants ou de pouvoir), et peuvent prétendre être des aventuriers. Ils volent de la nourriture dans les entrepôts de la ville et des objets de valeur aux citadins errants. [tsr2501]

Certains hommes-drake peuvent rejoindre des guildes de voleurs et renforcer leurs capacités, mais la plupart d'entre eux évitent de se conformer à la loi. [tsr2501]

- Drake des bois [tsr2501]

Toute forêt. - Souffle : aucun. [tsr2501]

Sous sa forme réelle, le drake des bois est vert foncé. Il peut également prendre la forme d'un elfe ou d'un semi-homme. Autrement, ils ont des habitudes très similaires à celles des hommes-drake, et on les découvre parfois au sein d'une communauté d'elfes ou de semi-hommes. [tsr2501]

- Drake du Froid [tsr2501]

Régions froides. - Souffle : aucun. [tsr2501]

Ces drakes blancs évitent la lumière du jour, vivant profondément sous terre (généralement dans des cavernes glacées). Ils peuvent prendre la forme d'un nain ou d'un gnome, et on les trouve parfois au milieu d'une communauté souterraine de nains ou de gnomes. [tsr2501]

- Drake Élémentaire [tsr2501]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2501]

Les drakes élémentaires comprennent quatre espèces (une pour chaque élément). Ce sont des cousins éloignés des drakes décrits ci-dessus, qui sont plus courants. Les drakes de l'air

sont bleus, les drakes de terre sont bruns, les drakes de flamme sont rouges et les drakes d'eau sont verts de mer. [tsr2501]

Drakes élémentaires

Les drakes élémentaires sont des créatures féroces lointainement apparentées aux vouivres, mais dont l'héritage provient des Plans Élémentaires. [17668]

Ils ressemblent à des dragons élancés et sinueux, avec des écailles aux couleurs et aux textures appropriées à leur héritage élémentaire. La plupart d'entre eux mesurent environ 3 mètres du nez à la queue. Certains janns élèvent et dressent des drakes élémentaires pour en faire des destriers. [17668]

- Drake d'air (aérien) [17668]

Déserts tempérés. - Souffle : aucun. [17668]

Les drakes d'air sont capricieux et lâches, dominant les plus faibles mais fuyant les menaces plus puissantes. [17668]

Les écailles du drake d'air sont d'un brun sablonneux, ce qui lui permet de se fondre dans le désert. Son ventre est d'un bleu clair, ce qui le rend difficile à repérer pour les observateurs au sol. Les dents du drake sont aiguisées comme des aiguilles, tout comme ses griffes. [17668]

Les drakes d'air sont souvent en conflit avec les dragonnes, car elles préfèrent les mêmes repaires et se disputent souvent leur territoire. Les drakes d'air fuient généralement les dragons cuivrés ou les dragons bleus, à moins qu'ils ne parviennent à tendre une embuscade à un petit dragon ou à voler des œufs dans un nid non gardé. [17668]

- Drake d'eau (aqueux) [17668]

Aquatique tempéré. - Souffle : aucun. [17668]

Les drakes d'eau revendiquent des zones côtières ou des chaînes d'îles, s'attaquant aux marins et à toute autre créature assez folle pour pénétrer sur leur territoire. [17668]

Les écailles bleu argenté de la drake d'eau ressemblent davantage à celles d'un poisson qu'à celles d'un reptile, car elles sont lisses et brillantes. Son corps élancé se faufile dans l'eau à une vitesse raisonnable, mais il ne peut pas suivre la plupart des autres créatures aquatiques et a donc tendance à rester à faible profondeur pour pouvoir prendre l'air si nécessaire. [17668]

Les dragons s tortues et les drakes d'eau partagent souvent le même territoire, mais un drake seul n'est pas de taille face à un tel adversaire. Seuls les groupes de drakes d'eau sont assez courageux pour affronter un ennemi d'une telle puissance. Les drakes d'eau détestent les dragons de bronze, mais les craignent encore plus. [17668]

- Drake de fumée (fumeux) [17668] [95379]

Sous terre. - Souffle : un nuage de fumée brumeuse. [17668]

Les drakes de fumée sont des prédateurs patients et rusés qui suivent leurs proies sur des kilomètres avant de les attaquer

par surprise. [17668]

Les écailles lisses d'un drake de fumée sont d'un gris anthracite, avec parfois des reflets rouge foncé et une crête dorsale d'ébène. Ses yeux brillent comme des braises rouges, surtout lorsqu'il est en colère ou au combat. [17668]

Le plus territorial des drakes, le drake de fumée est connu pour être rancunier envers ceux qui lui font du tort. Ces créatures sont d'habiles pisteurs, capables de suivre leurs proies sur de longues distances si nécessaire. [17668]

- Drake des glaces (gelé) [17668]

Déserts froids. - Souffle : aucun. [17668]

Les drakes des glaces sont des charognards vicieux qui vivent dans les terres froides ou arctiques. [17668]

Les écailles d'un drake des glaces sont de couleur ivoire, avec parfois des reflets bleu glacier. Les drakes des glaces ont des membres courts et trapus et une queue large et plate qui les aide à grimper sur les surfaces glacées. [17668]

Les drakes des glaces évitent les grands prédateurs, préférant attendre que ces créatures aient fini de se régaler pour s'attaquer aux restes. Ils n'ont pas peur de chasser les petits prédateurs tels que les loups. [17668]

- Drake de feu (igné) [17668]

Collines chaudes. - Souffle : aucun. [17668]

Le drake de feu est un prédateur rusé, l'un des plus puissants de son espèce. Il fait également partie des drakes élémentaires les plus maléfiques. [17668]

Les drakes de feu ont une couleur allant du rouge sang au vermillon éblouissant et sont souvent confondus avec de jeunes dragons rouges, d'autant plus que les deux créatures partagent des territoires similaires. Ils aiment profiter de cette erreur d'identité, négociant avec la plupart des gens pour éviter de mettre en colère un dragon rouge. Les yeux d'un drake de feu sont d'un jaune ardent. [17668]

La plupart des drakes de feu évitent tout contact direct avec les dragons rouges. Les géants du feu les apprivoisent parfois pour en faire des animaux de compagnie ou des gardiens, mais ils ne les aiment pas du tout. [17668]

- Drake de magma (magmatique) [17668]

Montagnes chaudes. - Souffle : aucun. [17668]

Le plus puissant des drakes élémentaires, le drake de magma dégage une puissance maléfique. [17668]

La peau épaisse et écaillée d'un drake de magma ressemble à de la lave en train de refroidir, avec des griffes d'obsidienne et des yeux cramoisis étincelants. Bien que ces créatures semblent lentes et maladroitement, elles se déplacent avec une agilité surprenante. [17668]

Les drakes de magma vivent généralement dans des grottes

profondes ou dans des cratères volcaniques, en particulier ceux qui abritent des lacs, des rivières ou des roches en fusion. Ils s'allient souvent avec des éfrits ou des salamandres. [17668]

- Drake de terre (terreux) [17668]

Montagnes tempérées. - Souffle : aucun. [17668]

Les drakes de terre sont des créatures lourdes, lentes à parler et à agir. Mais lorsqu'ils sont réveillés, ils sont redoutables. [17668]

La peau d'un drake de terre est d'un gris brunâtre et d'une texture rugueuse, ce qui l'aide à se fondre dans son environnement naturel. Ses griffes sont courtes et robustes, ce qui l'aide à creuser la terre. Ses yeux verts brillent comme des émeraudes. [17668]

Les drakes de terre vivent sous terre, souvent dans des cavernes voûtées qui leur permettent de déployer leurs ailes lorsqu'ils le souhaitent. Ils préfèrent les pierres précieuses comme trésor, et leur faible Intelligence les rend parfois vulnérables aux personnages rusés qui tentent d'échanger des pierres précieuses de faible valeur contre des objets ou des informations de valeur. [17668]

- Drake vaseux [17668]

Marais froids. - Souffle : aucun. [17668]

Le drake de vase est une créature dégoûtante et ignoble qui compte sur la furtivité et la ruse pour vaincre ses proies. [17668]

Les écailles visqueuses et gris-vert d'un drake de vase dégoulinent d'une substance caustique. Ses griffes et ses dents sont d'un gris sale et ses yeux d'un jaune pâle et aqueux. [17668]

Les drakes de la vase vivent dans les marais et les marécages nauséabonds, ou dans les sombres cavernes sous la terre. Ils prennent parfois sous leur aile des bandes d'hommes-lézards ou de troglodytes, mais leur patience à l'égard de ces êtres inférieurs est limitée. [17668]

Drakes divers

Drake de cristal [dra146]

/. - Souffle : un crachat d'acide. [dra146]

Cette ramification nomade du dragon fée préfère les grottes et les cavernes des déserts non civilisés pour ses repaires, mais on peut trouver des vagabonds solitaires sous n'importe quel climat, en particulier près des gisements de pierres précieuses. Certains clans dirigés par d'anciens drakes de cristal se sont frayé un chemin jusqu'au plan de la Terre élémentaire, où ils recherchent des gemmes. [dra146]

Les drakes de cristal sont réputés pour leur peau scintillante, semblable à du cristal, et certains chasseurs peu scrupuleux piègent et tuent ces créatures merveilleuses pour s'emparer de leur peau. Les peaux de drakes de cristal sont très prisées dans de nombreux pays et permettent de confectionner de magnifiques vêtements en cuir qui brillent et étincellent à la lumière. Même les pays qui ont interdit la vente de peaux de

drakes de cristal ont généralement des acheteurs pour ces produits illégaux. Une peau non tachée d'un drake de cristal adulte peut rapporter jusqu'à 1000 po. La peau du drake de cristal est le principal composant d'une robe aux couleurs chatoyantes, mais ces peaux doivent être spécialement recueillies et traitées pour être utilisées à cette fin. La même peau qui fait que ces dragons miniatures sont chassés leur confère également une classe d'armure anormalement basse et une immunité à de nombreux sorts. [dra146]

Bien que les dragons de cristal apprécient les bonnes blagues, ils ne jouent leurs tours que lorsqu'ils ne risquent pas d'attirer l'attention sur leur repaire. Ils épient souvent le passage d'un groupe de créatures intelligentes dont on sait qu'elles transportent des gemmes ; s'ils s'assurent que les créatures sont sûres, ces drakes peuvent proposer d'échanger de l'or et d'autres objets contre des gemmes. Ce commerce a toujours lieu à une certaine distance de leur repaire, car les drakes de cristal ont appris à se méfier des voyageurs, même s'ils sont amicaux. [dra146]

- Drake de l'espace [tsr9286]

Tout espace. - Souffle : impulsions lumineuses de force semblables à des projectiles magiques. [tsr9286]

Le drake de l'espace ressemble au dragon radieux, mais sans les ailes. Il possède les mêmes écailles scintillantes, semblables à des perles, et le même corps serpentin, bien qu'à plus petite échelle. Le drake de l'espace possède une nageoire dorsale qui s'étend le long de sa tête et de son cou. [tsr9286]

Drake mental [Psionic Bestiary - 01/23/04]

Forêts. - Souffle : un cône de gaz. [Psionic Bestiary]

Deux rangées de cornes partent des yeux de ce quadrupède reptilien ailé et descendent le long du cou et de la colonne vertébrale, où elles se rejoignent pour former l'extrémité de la queue. D'un noir violacé, le regard de cette créature a quelque chose d'hypnotique, comme si l'on pouvait tomber dans les profondeurs de ses orbes sombres. [Psionic Bestiary]

Selon la théorie des sages, les drakes mentaux ont été créés à partir du contrecoup de l'énergie libérée lorsque Sardior a détruit sa thane Seradess. Ils pensent que l'énergie négative et la haine impliquées dans cet acte destructeur ont donné naissance à ces créatures. [Psionic Bestiary]

Les Drakes mentaux sont de couleur pourpre foncé à noire et ont à peu près la taille d'un poney, bien que leurs ailes et leur queue les fassent paraître plus grands. Ils possèdent deux rangées de cornes courtes qui partent de l'orbite des yeux et courent de chaque côté de leur colonne vertébrale jusqu'à l'extrémité de leur queue. Leurs écailles sont petites et conviennent davantage à des bijoux et à des décorations qu'à des armures ou à des vêtements. [Psionic Bestiary]

Ces créatures immondes méprisent la plupart des êtres vivants, y compris leurs congénères. Elles passent suffisamment de temps en compagnie d'autres membres de leur espèce pour se reproduire. Leurs petits doivent se

- Drake démoniaque [dra146]

/.- Souffle : un cône de flammes. [dra146]

Les drakes démoniaques ressemblent à des dragons rouges miniatures avec des cornes pointues et diaboliques sur le sommet de la tête et un sourire fixe et diabolique. Le ventre des femelles est orange, celui des mâles est entièrement rouge. [dra146]

Les drakes démoniaques vivent généralement près des cheminées volcaniques ou dans celles-ci, mais on les trouve également dans les cavernes et dans de nombreux paysages arides. De petits groupes de démons drakes s'associent souvent à des salamandres et s'installent à proximité. Les prestelets sont connus pour former des alliances avec les drakes démoniaques et les chevaucher au combat. [dra146]

- Drake des portails [88581]

Sous terre. - Souffle : un cône de gaz toxique. [88581]

Un dragon gris clair, d'environ 2 mètres de long, déploie ses ailes. Il bâille largement, montrant des dents acérées. [88581]

Les drakes des portails trouvent dans les portails une source presque inépuisable d'amusement, de plaisir et de proie. [88581]

Un drake des portails ressemble à un dragon de cuivre par sa forme, mais par son attitude, il ne pourrait pas être moins semblable. Les drakes des portails n'ont pas la bonté, l'esprit et le sens de l'humour des dragons cuivrés. La peau d'un drake des portails est d'une couleur gris pierre. [88581]

- Drake embusqué [17921]

Plaines tempérées. - Souffle : un cône de poison. [17921]

De la taille d'un humain adulte, cette créature ressemblant à un dragon présente des traits nettement lupins au lieu des attributs félins plus courants des dragons traditionnels. Sa mâchoire est allongée et sa carrure musclée, bien que ses ailes paraissent chétives par rapport à sa taille. [17921]

- Drake enragé [17921]

Forêts froides. - Souffle : aucun. [17921]

Ce reptile très musclé se déplace à quatre pattes, ses mouvements fluides et sa grâce féline démentent sa taille. Ses écailles rouge foncé sont marquées et ébréchées par les lutttes passées, et son visage renfrogné laisse entrevoir une rage incontrôlée. [17921]

- Drake féérique [dra146]

/.- Souffle : varie en fonction de l'âge. [dra146]

Le drake féérique est un proche parent du dragon féérique. Il est légèrement plus grand que son cousin, mais possède une apparence et des capacités qui lui sont propres. Les drakes

féériques ressemblent à des dragons miniatures avec des ailes rayées ou tachetées, des queues préhensiles et un reflet métallique sur leurs ailes et leurs écailles. Le bout des ailes des femelles est plus clair que la couleur de leur corps. Les extrémités des ailes des mâles sont plus foncées que la couleur de leur corps et présentent un éclat métallique plus prononcé que celui des femelles. La couleur des écailles du ventre indique l'âge du dragon de fée. [dra146]

- Drake gardien [RoT] [HDQ] [VGM]

/.- Souffle : aucun. [VGM]

Un drake gardien est une créature reptilienne créée à partir d'écailles de dragon au cours d'un rituel étrange et macabre. Lorsqu'il est correctement dressé, le drake est obéissant, loyal et territorial, ce qui en fait une excellente bête de garde capable d'obéir à des ordres simples. [VGM]

- Drake d'Ombre [dra146]

/.- Souffle : aucun. [dra146]

Le drake de l'ombre aime les grottes sombres et les forêts paisibles et très ombragées. Il se cache parfois près d'un groupe de pixies ou de brownies. Contrairement aux autres dragons mineurs, il n'évite pas les zones civilisées et se glisse parfois dans les villes la nuit. [dra146]

Dragonnets

- Dragon de Poche [tsr9173]

/.- Souffle : aucun. [tsr9173]

Le dragon de poche est un lézard de 3 pieds de long qui ressemble à un petit dragon vert. On le trouve généralement posé sur un petit tas de trésors et d'autres objets brillants. Il est paresseux et pacifique de nature, se nourrissant d'insectes et de plantes et attaquant rarement les créatures plus grandes, à moins qu'il ne soit en colère. Il n'a pas de souffle, mais sa morsure est chargée de venin. La créature partage avec les dragons l'amour de l'accumulation de trésors, mais son sens de la valeur n'est pas aussi fin que celui de son grand cousin ; son trésor se compose souvent de verre brisé et d'autres babioles brillantes. [tsr9173]

- Dragon Nid de Pie [dra272]

Eaux côtières. - Souffle : un nuage de brouillard. [dra272]

Ces dragonnets côtiers sont connus pour leur habitude de suivre les navires afin de se nourrir des poissons dérangés par le passage du navire, à l'instar des mouettes. C'est ce qui leur a valu leur nom, car ils ont tendance à s'approcher du nid de pie d'un navire et parfois à s'y percher. Ils prennent parfois pour compagnons des magiciens de la mer ou d'autres marins, devenant ainsi des familiers ou des hommes de main de ces personnages. [dra272]

Les dragons nid de pie sont de petits reptiles très semblables aux pseudo-dragons, bien qu'ils n'aient pas le dard venimeux

de cette créature. Leurs écailles sont d'un blanc irisé, comme des perles, et leur queue est aussi longue que leur corps de serpent, s'étendant à deux pieds de plus derrière eux. Leurs ailes sont longues et larges, comme celles d'un pélican, mais ils les serrent contre leur corps lorsqu'ils plongent à la recherche de poissons. [dra272]

- **Dragon Féérique** [tsr2140] [tsr2016] [95379] [F*TD]

Forêts tempérées, tropicales et subtropicales. - Souffle : un nuage de gaz euphorisant. [tsr2140]

Déclinaison chaotique du pseudo-dragon, le dragon fée vit dans des forêts paisibles et enchevêtrées et se nourrit de farces, d'espiègleries et de plaisanteries. [tsr2140]

Les dragons de fées ressemblent à des dragons miniatures au corps fin, à la longue queue préhensile, aux ailes de papillon en filigrane et aux grands sourires. Leurs couleurs varient en fonction de leur âge, du rouge d'un bébé au noir d'un grand wyrm (voir tableau). La peau des femelles a une teinte dorée qui scintille à la lumière du soleil ; celle des mâles a une teinte argentée. [tsr2140]

- **Dragon Geyser** [dra272]

Geysers et sources d'eau chaude. - Souffle : un jet d'eau bouillante. [dra272]

Les dragons des geysers sont de minuscules libellules sans ailes qui vivent (comme leur nom l'indique) dans les régions de geysers et de sources chaudes. Leur corps est long et serpentin et leurs pattes sont très courtes. De longues nageoires sortent de derrière leurs épaules et leurs hanches, et ils se déplacent avec la fluidité d'une anguille nageuse, même lorsqu'ils volent ou qu'ils se déplacent sur le sol. De la vapeur d'eau s'échappe de leur corps chaud lorsqu'ils se déplacent. Leurs écailles sont d'un bleu verdâtre moucheté d'argent. [dra272]

- **Dragon Pavillon** [dra272]

Jungle tropicale. - Souffle : une percussion sonore aiguë. [dra272]

Les dragons pavillon vivent au sommet des plus grands arbres des forêts tropicales humides. Certains les comparent à des dragons-fées, à des oiseaux tropicaux colorés ou à un croisement des deux. Ils ont un bec cassant, de grands yeux, un cou serpentin et quatre pattes rapprochées sur le corps. Leurs écailles ressemblent à des pierres précieuses - bleu foncé comme le spinelle chez les femelles et arc-en-ciel ardent de rubis, de jacinthe et de topaze chez les mâles. Leur queue est presque aussi longue que le reste de leur corps, et leurs ailes ont de longues extrémités qui, lorsqu'elles sont repliées, tombent le long de la queue. Leur taille varie d'environ 18 pouces à l'éclosion à 4 pieds de long à l'extrême vieillesse. [dra272]

- **Dragon Taupe** [dra272]

Collines escarpées et souterraines. - Souffle : aucun. [dra272]

Les dragons taupes sont de grands dragonnets sans ailes qui creusent des tunnels souterrains. Ils ont un corps épais et une queue courte, et leurs griffes avant sont énormes, bien adaptées au creusement de tunnels. Leur peau est épaisse et bosselée, comme une formation de pierre rugueuse, et leurs écailles brillent comme des éclats de mica. Au fur et à mesure que le dragonnet vieillit, sa peau est incrustée de pierres précieuses, ce qui donne l'impression que les vieux dragons taupes sont des hordes de trésors ambulants. Ces pierres précieuses sont le seul trésor de la créature. [dra272]

- **Draken** [dra146]

Le draken ressemble à un petit dragon bleu à trois têtes, mais sa coloration est beaucoup plus foncée (presque bleu de Prusse) et ses ailes et ses yeux sont teintés de cyan. Le draken est une libellule, cousine du râle de feu et du lézard des glaces, et lointainement apparentée aux dragons bleus, de la même manière que les râles de feu et les lézards des glaces le sont aux dragons rouges et blancs. Il habite le vaste désert de Calim de Calimshan (dans le cadre des Royaumes Oubliés), où il est réputé pour son irascibilité. [dra146]

- **Drake Igné** [tsr1111] [tsr11626] [dra272] [tsr2012] [tsr2140]

Tempéré/Collines et montagnes. Souffle : cône de feu. [tsr2140]

Bien qu'on le prenne souvent à première vue pour un jeune dragon rouge, le drake igné n'est ni aussi intelligent ni aussi puissant que son cousin dragon. Il réagit par des flammes à tout stimulus. [tsr2140]

Ce petit dragonnet - 4 pieds de long et un peu plus de 2 pieds de haut - a les traits et les proportions d'un dragon rouge miniature, mais sa peau écailleuse est plus fine et plus translucide que celle des vrais dragons, même les plus jeunes. La peau du dragonnet s'agite et frémit presque imperceptiblement, et sa couleur est quelque peu tachetée, avec des éclaboussures mauves et bordeaux sur la couleur de fond rouge. Les ailes battent lentement, même lorsque le dragonnet est au sol. C'est ainsi que le drake igné se donne de l'air et éloigne les insectes nuisibles. Le dragonnet dégage en permanence une chaleur étincelante. [tsr2140]

- **Minidragon** [dra146]

Ces étranges créatures ressemblent à des serpents ailés et sont de lointains cousins des dragons-fées. Ils vivent généralement dans les régions marécageuses sauvages ou à proximité, et élisent domicile dans les troncs d'arbres géants. [dra146]

Ils s'associent librement avec les dragons noirs, qui acceptent les minidragons en dehors de leurs repaires. Les minidragons sont d'un vert terne et leur ventre est orange ou écarlate. Leurs ailes sont ornées de bandes alternées vertes et orange ou vertes et écarlates. Plus rarement, les minidragons ont des teintes bleuâtres ou jaunâtres. Il n'y a pas de différences évidentes entre les mâles et les femelles. [dra146]

- **Kodragon** [tsr2105]

Plan du Dragon Astral. - Souffles : Ils disposent de deux souffle formant des nuages de trois mètres de diamètre. L'un est un gaz rétrécissant ; l'autre annule les effets de tout gaz rétrécissant. [tsr2105]

Le kodragon est une espèce de dragon extrêmement rare qui n'existe que dans le plan du Dragon Astral. C'est un dragon à fourrure de la taille d'un petit chat domestique. [tsr2105]

À première vue, le kodragon ressemble à une grande chauve-souris, mais seulement pour un instant. Il a la forme d'un dragon, avec quatre pattes fuselées, un long cou sinueux, etc. Cependant, il a une fine fourrure grise à la place des écailles. Il a des ailes nues, en cuir, comme celles d'une chauve-souris. Son visage a un museau émoussé et de grands yeux noirs lumineux. Sa queue est couverte de fourrure jusqu'au bout, où elle est nue et pointue. Les griffes antérieures du kodragon ont des pouces opposables, comme celles des humains. [tsr2105]

- **Pseudodragon** [tsr2140] [95379]

Forêts tempérées ou subtropicales et grottes. Souffle : aucun. [tsr2140]

Les pseudodragons sont une espèce de petit lézard volant qui habite les zones sauvages fortement boisées. Ces créatures ludiques et inoffensives possèdent des pouvoirs magiques qu'elles peuvent partager avec d'autres, et sont donc souvent recherchées comme compagnons. [tsr2140]

Les pseudodragons ressemblent à des dragons rouges miniatures. Ils ont de fines écailles, des cornes et des dents acérées. La coloration du pseudodragon est rouge-brun, contrairement au rouge profond des dragons rouges. Sa queue est longue d'environ 2 pieds (plus longue que le pseudodragon lui-même), barbelée et très flexible. [tsr2140]

Monstres Hybrides

- **Amphi Dragon** [tsr2105]

Tropicale subtropicale et tempérée/océanique. - Souffle : un flot d'acide. [tsr2105]

Croisement unique entre un dragon vert et un dragon de mer, le dragon amphi est l'une des créatures les plus cruelles et les plus répugnantes de l'océan, partageant la haine des dragons verts pour toutes les créatures d'alignement bon. [tsr2105]

Bien qu'il possède les écailles lisses et flexibles d'un dragon vert, le dragon amphi ressemble davantage à un crapaud géant doté de minuscules ailes vestigiales et de pieds palmés. Des crêtes osseuses entourent ses yeux noirs et des verrues jaunes recouvrent son corps. Lorsqu'on le rencontre sur terre, l'odeur d'œuf pourri du dragon amphi est perceptible jusqu'à une distance de 100 mètres. [tsr2105]

- **Dracochimère** [dra170] [tsr9547]

De tempéré à tropical. - Souffle : selon le parent draconique. [tsr9547]

Le dracochimère est le fruit d'une chimère et d'un dragon maléfique. Il a une tête de dragon à l'avant entourée d'une

crinière de lion (comme le mantidrake), une tête de lézard avec deux cornes de chèvre poussant au milieu de son dos, et une tête et un cou de dragon comme ceux de son parent dragon poussant à l'endroit où se trouverait une queue de lion. La tête de lézard est bleu-vert avec les yeux ambrés et les cornes ocre de la chimère. [tsr9547]

- **Dracohydre** [tsr9297] [tsr9547] [F'TD]

Tempéré/montagnes ou landes. - Souffles : des pulvérisations d'acide concentré. [tsr9547]

Les dracohydras sont d'affreux monstres ailés à plusieurs têtes qui combinent les pires caractéristiques des dragons et des hydres. Certains sages pensent qu'il s'agit d'anciens rejetons des pré-dragons qui hibernent depuis des millions d'années ; d'autres croient qu'ils sont l'étape suivante de l'évolution des dragons. D'autres encore pensent qu'ils sont le résultat d'une manipulation par des êtres surnaturels, tels que Tiamat le dragon chromatique ou d'autres divinités. Les membres du Culte du Dragon prétendent qu'ils sont le résultat des recherches de Sammaster sur la vie draconique. Afin de mieux comprendre comment les formes de vie draconiques existaient, Sammaster a créé de nombreux croisements draconiques. Beaucoup d'entre eux sont encore utilisés aujourd'hui par les cellules du Culte. Le dracohydre est l'une de ces créatures. [tsr9547]

- **Dracosilic** [tsr2106] [tsr9410] [tsr2016] [tsr2140]

N'importe quelle terre. - Souffle : un jet d'acide.

Selon les sages, le dracosilic est le fruit de la rencontre d'un dragon noir dévoyé et d'un basilic de grande taille. Le résultat est un monstre brun foncé, semblable à un dragon, qui se déplace avec une relative rapidité sur six pattes. Il peut voler, mais seulement pour de courtes périodes. [tsr2140]

- **Dracosphinx** [tsr9563] [tsr9274] [tsr2158]

Désert, montagne. - Souffle : du gaz enflammé.

Le dracosphinx, hautement magique, est originaire des hauts plateaux désertiques, où il rivalise avec les hiérasphinx, plus nombreux, pour l'occupation du territoire. Ce prédateur féroce et rusé parcourt la nature à la recherche de proies, qu'il s'agisse de petits gibiers ou d'êtres humains. Le dracosphinx a un corps de lion, une tête et des parties antérieures de dragon rouge et une crinière de plumes colorées. Ses longues pattes avant sont munies de griffes de dragon acérées. [tsr2158]

- **Dracotaure** [17921]

Cette grande créature a le torse d'un humanoïde reptilien musclé, une lance serrée dans ses mains griffues. Ses yeux sont noirs et ses dents acérées brillent. Le bas de son torse ressemble à celui d'un dragon sans ailes, avec de grandes pattes griffues et une queue hérissée de pointes qui s'agitent d'un côté à l'autre. [17921]

- **Drake Vouivre** [dra170] [tsr9547]

Montagnes et forêts tempérées. - Souffle : selon le parent draconique. [tsr9547]

Le drake vouivre est, comme son nom l'indique, un croisement entre un dragon et une vouivre. Il mesure 45 pieds de long (dont la moitié pour la queue), avec une envergure de 60 pieds et un dard d'un mètre de long à l'extrémité de sa queue. Son corps, ses membres et ses ailes sont de la même couleur que ceux des vouivres, allant du brun foncé au gris. La tête d'un drake vouivre de 2 mètres est de la même couleur que celle de son parent dragon, bien que l'iris de ses yeux présente souvent des tourbillons ou des motifs rouges ou orange, vestiges de la couleur normale des yeux des vouivres. [tsr9547]

- **Ichtyodrake** [dra134]

Mers, océans. - Souffle : une explosion sonique qui envoie de fortes vibrations dans l'eau. [dra134]

L'ichtyodrake est l'un des prédateurs marins les plus grands et les plus redoutables qui existent. D'un vert profond et riche, il ressemble à un poisson titanesque à tête de dragon. Cette créature est apparemment un parent éloigné des vrais dragons, car elle partage les mêmes catégories de taille et d'âge, les mêmes pouvoirs sensoriels et de détection (à l'exception de l'infravision, dont elle est dépourvue), l'aura de peur et les mêmes bonus aux jets de sauvegarde que les autres dragons. Cependant, ces dragons ne peuvent ni parler ni utiliser la magie, et ils ne semblent jamais dormir. Pire encore, les ichtyodrakes ne peuvent être soumis, soudoyés ou flattés. Un seul ensemble de branchies en forme de V se trouve juste derrière les yeux et les attaches de la mâchoire. Les ichtyodrakes sont si massifs qu'ils peuvent éperonner et couler même les plus grands navires de haute mer, bien qu'ils préfèrent un régime de poissons à un régime d'êtres humains. [dra134]

- **Mantidrake** [dra170] [tsr9547]

Tous. - Souffle : selon le parent draconique. [tsr9547]

Le mantidrake est la progéniture d'une manticore et d'un dragon maléfique. Il ressemble à une manticore écaillée, avec des ailes de dragon et une tête de dragon au lieu d'une tête d'homme. Vu de loin ou par un observateur inexpérimenté, il peut être confondu avec une manticore normale ou avec un li lung (dragon de terre) de Kara-Tur. [tsr9547]

La mantidrake a la même crinière de lion autour de la tête que la manticore. Sa coloration est un mélange de la couleur de son parent dragon et de la couleur fauve et brune d'une manticore normale. La tête, les ailes, l'arrière-train, la face et les écailles du ventre reflètent généralement la coloration du parent dragon et le reste de la bête est dans les tons fauves et bruns, parfois avec des rayures ou des taches de la couleur du parent dragon. [tsr9547]

Dragons Morts-Vivants

- **Dracoliche** [tsr9547] [tsr2140]

Selon l'ancien type de dragon. - Souffle : selon l'ancien type de dragon. [tsr9547]

La dracoliche est une créature morte-vivante issue de la transformation non naturelle d'un dragon. Le mystérieux Culte du Dragon pratique la puissante magie nécessaire à la création de dracoliche, bien que d'autres praticiens existent selon les rumeurs. [tsr9547]

Une dracoliche peut être créée à partir de n'importe quelle sous-espèce de dragon maléfique ou neutre. Une dracoliche maléfique ou neutre conserve l'apparence physique de son corps d'origine, à l'exception de ses yeux qui apparaissent comme des points lumineux flottant dans des orbites ombragées. Des dracoliches squelettiques ou semi-squelettiques ont été observés à l'occasion. [tsr9547]

- **Dragon Fantôme** [tsr9547] [tsr2166]

Sous terre / dans les cavernes, dans presque tous les climats et sur tous les terrains. - Souffle : un nuage de brume grise. [tsr9547]

Les dragons fantômes ne sont pas une création de Sammaster ou du Culte, pas plus qu'ils ne sont créés par des sorts ou d'autres êtres morts-vivants. Dans leur recherche de dragons maléfiques volontaires, les membres du Culte sont tombés sur des repaires de dragons décédés, toujours habités par les esprits de leurs anciens propriétaires. Comme l'ont appris les membres du Culte, les dragons fantômes sont des adversaires vraiment terribles. [tsr9547]

Un dragon fantôme est une figure semi-transparente à l'aspect sinistre. Il ressemble au type de dragon qu'il était dans la vie. Tous les dragons fantômes sont d'un gris trouble et tourbillonnant, et ils parlent toujours en chuchotant. [tsr9547]

Un dragon fantôme est créé lorsqu'un ancien dragon est tué et que son trésor est pillé. Dans de nombreux cas, le dragon est mort en défendant son trésor et sa demeure. Le lien entre un dragon et son trésor va cependant bien au-delà de la simple cupidité humaine ou de l'avarice naine. Le dragon hantera son ancien repaire jusqu'à ce qu'il parvienne à accumuler suffisamment de trésors pour égaler la valeur de ses richesses disparues ; puis il partira et reposera en paix. [tsr9547]

Dragons morts-vivants mineurs

Que fait-on du cadavre d'un dragon qui n'a pas réussi à atteindre le statut de dracoliche ou qui a bêtement péri au combat avant même que la conversion ait pu être tentée ? Il est toujours possible de disséquer le corps afin d'utiliser les différents morceaux pour créer divers objets magiques. Mais si l'on est membre du Culte du Dragon et que l'on ne souhaite pas se lancer dans ce travail fastidieux ou si l'on a toujours besoin d'un redoutable guerrier draconique mort-vivant, on peut alors essayer de créer une forme moindre de draco-mort-vivant, à savoir un zombie ou un dragon squelette. [tsr9547]

Dans son travail de création du dragon mort-vivant ultime, la dracoliche, Sammaster a perfectionné plusieurs formes mineures de morts-vivants draconiques comme autant d'étapes de son processus d'apprentissage. Deux de ces formes de morts-vivants sont détaillées ici (comme elles le sont dans le Tome du dragon de Sammaster). Ce sont les deux premiers types créés par Sammaster et les plus faciles à recréer aujourd'hui par les magiciens du Culte. L'existence d'autres formes plus puissantes de morts-vivants draconiques est souvent évoquée par les nécromanciens du Culte, mais aucun cas n'a jamais été enregistré. [tsr9547]

- Dragon Squelette [tsr9547]

N'importe quelle terre. - Souffle : aucun. [tsr9547]

Les dragons squelettes sont des créatures littéralement mortes-vivantes formées à partir du squelette animé d'un dragon. Ils peuvent également être confondus avec des dracoliches, bien qu'ils n'aient pas le feu présent dans les orbites d'un dracoliche. Ils sont dépourvus d'esprit, ne peuvent pas parler et ne peuvent obéir qu'à des ordres relativement simples. [tsr9547]

- Dragon Zombie [tsr9547]

N'importe quelle terre. - Souffle : aucun. [tsr9547]

Un dragon zombie ressemble superficiellement à une dracoliche. Sa chair est pourrie et pend en lambeaux de ses os, et ses ailes sont souvent déchirées. Cependant, les dragons zombies n'ont pas le feu maléfique du dracoliche dans leurs yeux. Au lieu de cela, les yeux d'un dragon zombie sont ternes et morts, et disparaissent souvent complètement, car les tissus délicats se décomposent rapidement. Le dragon zombie ne peut pas parler et ne peut suivre que les ordres les plus simples. [tsr9547]

Demi-dragons

[tsr11710] [dun127] [95379] [tsr2158] [17755] [MM5]

Tous. - Souffle : aucun. [tsr2158]

Les demi-dragons sont le résultat de l'accouplement d'une femelle demi-humaine, généralement elfe, naine ou gnome, et d'un mâle dragon métallique - d'or, d'argent ou de bronze. Ces types de dragons ont la capacité naturelle de se transformer en demi-humains, et il arrive que, sous cette forme, ils donnent naissance à des enfants d'origines diverses. [tsr2158]

Peu de caractéristiques physiques permettent d'affirmer qu'un nouveau-né est un demi-dragon, bien qu'il y ait quelques signes révélateurs du parent dragon, généralement des yeux ou des cheveux de la couleur de l'or, de l'argent ou du bronze. À l'âge adulte, les demi-dragons deviennent grands et minces, quel que soit le sang demi-humain qui se mêle à leur héritage draconique. Au cours de l'adolescence, les capacités draconiques commencent à se manifester. Elles deviennent plus fortes et plus prononcées avec le temps et l'usage. Des changements physiques accompagnent l'apparition de ces capacités. Un demi-dragon adulte se présente comme un humanoïde très grand et très léger, avec certaines caractéristiques elfiques : une ossature mince, des muscles maigres, de longs membres, des oreilles pointues. Sa peau a l'aspect et la texture de la chair d'un demi-humain, mais avec la pigmentation de son parent dragon. Les cheveux sont épais et luxuriants, d'une teinte plus profonde et plus riche que la couleur de la chair. Les doigts d'un demi-dragon sont longs et fins, avec des ongles en forme de serres. La véritable marque de l'héritage dragon est visible sur le visage, qui a une apparence reptilienne distinctive : des yeux en forme de serpent, des traits allongés et un soupçon de cornes dépassant des tempes. Les demi-dragons n'ont ni ailes, ni queue, ni écailles. Quel que soit leur héritage demi-humain, tous les demi-dragons atteignent la maturité de cette manière. [tsr2158]

Demi-dragons des Royaumes Oubliés

Les habitants des Royaumes sont presque aussi cosmopolites que ceux de la Tërre, mais moins enclins à l'égoïsme. Ils sont souvent idéalistes, mais ont tendance à s'occuper de leurs affaires et à éviter de s'immiscer dans la vie des étrangers, qui sont généralement acceptés et bien traités, mais avec une certaine réserve (du moins dans les bonnes sociétés). Un demi-dragon, cependant, sera confronté à des préjugés dans certaines régions en raison de son apparence étrange. [dra206]

Outre les habituels dragons d'or, d'argent et de bronze (ce dernier pouvant prendre une forme humaine ou demi-humaine dans les royaumes), il existe quelques autres types de dragons qui peuvent (et parfois le font) se croiser avec des êtres à deux pattes. [dra206]

- Drow-Dragon [dra206] [95379]

Les maléfiques dragons des profondeurs des Tréfonds Obscurs des Royaumes n'ont qu'un seul allié à deux pattes : les drows. Il est difficile d'imaginer le potentiel maléfique dont serait capable la progéniture d'un dragon des profondeurs et d'un drow, et c'est effectivement le cas de la quasi-totalité des drows-dragons, comme on les appelle. L'un d'eux a été tué dans sa jeunesse par des rivaux drows jaloux, mais l'autre a acquis une puissance considérable et vit peut-être encore quelque part dans les Tréfonds Obscurs. On suppose qu'un drow-dragon pourrait se désenchanter de sa vie souterraine et devenir un chercheur de bien, mais les chances d'une telle éventualité sont considérées comme minuscules. [dra206]

- Demi-or, demi-argent, demi-bronze [dra206]

On les trouve tous dans les Royaumes, bien qu'ils ne puissent

être qualifiés de communs ou même de rares." Même Elminster est contraint de citer plus de deux douzaines d'entre eux connus au cours des mille dernières années de l'histoire des Royaumes, et certains d'entre eux (qui ont mené des vies moins qu'exemplaires) sont soupçonnés d'avoir inventé leur filiation draconique pour couvrir des origines plus sombres ou pour gagner une certaine notoriété ou le respect de leurs pairs. [dra206]

- Demi-acier [dra206]

Le dragon d'acier des Royaumes, appelé dragon d'Eauprofonde par certains parce qu'on le trouve le plus souvent dans cette cité, semble apparenté au dragon de Faucongris par un ancêtre commun assez récent. Le dragon d'acier partage de nombreuses caractéristiques et comportements du dragon de Faucongris. Comme on pouvait s'y attendre, il existe également une douzaine de demi-aciers à Eauprofonde, vaguement associés au sein d'un groupe peu connu se faisant appeler la Confluence. Les membres de la Confluence sont soutenus par des mécènes qui sont généralement leurs parents, qu'ils soient dragons, humains ou demi-humains. Les demi-aciers voyagent sous des déguisements magiques ou, au minimum, dans des robes entièrement couvrantes pour éviter d'attirer l'attention. Ils sont souvent appelés à entreprendre des missions pour leurs mécènes, et ils peuvent eux-mêmes engager des aventuriers novices pour accomplir certaines missions, sans toutefois révéler leur véritable nature. [dra206]

Demi-dragons de Kara-Tur

En raison des pouvoirs et du statut inhabituels des dragons orientaux des Royaumes, ces derniers et leur progéniture sont traités ici séparément des dragons occidentaux de ce pays et des autres mondes. Il convient de noter que, grâce au spelljamming, les dragons orientaux sont bien implantés sur divers mondes dans de nombreuses sphères cristallines. Néanmoins, tout ce qui est dit sur les demi-dragons de Kara-Tur s'applique à des êtres similaires ailleurs. [dra206]

Certains types de dragons orientaux de Kara-Tur sont connus pour prendre parfois des amants humains, que ce soit à dessein ou par caprice. (Les elfes et autres demi-humains occidentaux sont peu connus dans la Kara-Tur, et les dragons orientaux ne sont pas particulièrement intéressés par les demi-humains orientaux tels que les korobokurus ou les hengeyokaïs). Les familles royales très respectées et les clans de paysans les plus modestes sont tout aussi susceptibles d'avoir des dragons comme ancêtres (éventuellement le même dragon), bien qu'un tel événement reste assez rare. Cela n'empêche pas que des vantardises exagérées et des mensonges purs et simples soient transmis de génération en génération par des descendants qui ne le savent pas. Les ancêtres humains qui étaient connus pour être les consorts de dragons jouissent d'une notoriété particulière dans les histoires de famille, et sont accrédités d'une beauté extraordinaire, d'un sens du commandement, d'un comportement juste, de vêtements merveilleux, ou d'autres qualités de ce genre. Être le partenaire d'un dragon, quelles que soient les circonstances, est souvent une marque d'honneur. [dra206]

Les raisons de cette acceptation générale ne sont pas difficiles à comprendre. Les descendants demi-dragons des dragons orientaux, connus sous le nom de "spirit folk", sont très beaux selon les critères humains. (Il est évident que les lois de la génétique ne s'appliquent pas de la même manière aux dragons orientaux qu'à leurs cousins occidentaux).

L'apparence et la nature mystérieuse des esprits populaires les rendent extrêmement attirants. De plus, les dragons orientaux sont un élément central de la Bureaucratie Céleste de Kara-Tur, très vénérée, et toute association positive avec eux est largement recherchée, en particulier par ceux dont les moyens de subsistance sont sous l'emprise de certains dragons de la Bureaucratie. [dra206]

Deux types de dragons orientaux sont connus pour prendre des amants humains, et les mettre au monde ou leur donner des enfants. Tous deux sont des dragons de rivière : le chiang lung et le shen lung. Leurs descendants demi-humains sont des esprits de rivière. Les esprits de la rivière sont facilement acceptés dans les clans ou les familles de leurs parents humains, mais ils doivent également obéir à toutes les directives, convocations ou requêtes de leurs parents dragons, sans poser de questions ni attendre. Ils sont également sujets à des sautes d'humeur en fonction de l'état de leur rivière natale. [dra206]

- Demi-chiang lung [dra206]

Ce sont les demi-dragons les plus courants de Kara-Tur, mais les demi-shen lung suivent de près. Les filles des chiang lung officiels trouvent les humains fascinants, et il leur arrive souvent de prendre forme humaine et d'essayer d'épouser les hommes qui les ont séduites. Les pères de ces filles, cependant, sont loin d'être satisfaits de telles liaisons et peuvent ordonner à leurs filles (même celles qui sont mariées) de retourner à jamais dans leur maison sur la rivière. Il n'est cependant pas rare que ces interdictions arrivent trop tard pour empêcher la naissance d'enfants, et après une éducation commune par les clans dragon et humain, ces jeunes sont libres de partir à l'aventure s'ils le souhaitent. [dra206]

Ces aventuriers sont invariablement des guerriers, en particulier des samouraïs et des kensaïs en raison de leur statut social élevé et de leur excellence martiale. Les enfants élevés par les chiang lung et les humains sont connus (et parfois craints) pour leur recherche de la perfection, de l'honneur et du devoir. Certains finissent par diriger les clans de leurs parents humains, un événement que les alliés de ces clans célèbrent et que leurs ennemis considèrent avec beaucoup d'inquiétude, voire de terreur. [dra206]

Il arrive, si un mâle chiang lung est sans partenaire, qu'il soit attiré par une femelle humaine d'une beauté ou d'un talent exceptionnels. Cette situation est toutefois très rare, car les mâles chiang lung s'efforcent de décourager toute forme de métissage. Quoi qu'il en soit, les esprits de la rivière nés des chiang lung et des humains sont les bienvenus dans l'une ou l'autre société, et nombreux sont les anciens chiang lung qui considèrent avec fierté les accomplissements de leurs petits-enfants. [dra206]

- Demi-shen lung [dra206]

Presque tout ce qui a été dit plus haut sur les demi-chiang

lung est vrai pour les demi-shen lung, qui sont aussi des esprits de la rivière. La plupart de ceux qui partent à l'aventure sont des bushi chaotiques mais honorables qui ne se soucient pas de se soumettre à une pléthore de lois. Les shen lung masculins et féminins sont également attirés par des partenaires humains de sexe opposé. [dra206]

Créatures apparentées

- **Drakonien** (dragonkin) [tsr9547] [tsr2145] [tsr11710] [17668]

Les drakoniens sont des créatures humanoïdes considérées comme de lointains cousins des dragons. On les trouve dans des tribus sauvages ou au service de maîtres humains. Leur force brute et leurs griffes acérées font d'eux une menace mortelle. [11832]

Les drakoniens sont des humanoïdes de 2 à 3 mètres de haut aux traits draconiques. Leur peau écaillée va du jaune ocre foncé au brun rougeâtre, avec des taches ou des bandes plus sombres. Leur visage ressemble résolument à celui d'un dragon, avec un long museau, une crinière de poils épais et de petites cornes rejetées derrière la tête. Ils ont des ailes vertes qui s'éclaircissent pour devenir dorées ou jaunes, ou parfois des ailes de la même couleur que leur corps. Leur longue queue écaillée n'est pas aussi utile au combat que la queue d'un dragon, mais leurs griffes vicieuses le sont certainement. [11832]

Le Culte du Dragon a réussi à prendre le contrôle de quelques tribus de drakoniens. Il impose une certaine discipline à leur société en échange de l'apprentissage de techniques de combat supplémentaires et d'un approvisionnement régulier en bibelots magiques. Ils servent de guerriers pour protéger les vastes intérêts du culte. [11832]

- Kobolds

N'importe quelle terre. Souffle : aucun. [tsr2140]

Les kobolds sont une race d'humanoïdes de petite taille, lâches et sadiques, qui disputent vigoureusement l'espace vital et la nourriture aux races humaines et demi-humaines. Ils détestent particulièrement les gnomes et les attaquent à vue. [tsr2140]

Mesurant à peine un mètre, les kobolds ont des peaux écailleuses qui vont du brun rouille foncé au noir rouille. Ils sentent les chiens humides et l'eau stagnante. Leurs yeux brillent comme une étincelle rouge vif et ils ont deux petites cornes allant du fauve au blanc. En raison de leur goût pour les vêtements rouges et orange en lambeaux, de leur queue de rat non préhensible et de leur langage (qui ressemble au jappement d'un petit chien), ces créatures ne sont pas toujours prises au sérieux. C'est souvent une erreur fatale, car ce qui leur manque en taille et en force, ils le compensent par leur férocité et leur ténacité. [tsr2140]

- **Sangdragons** [dra365] [dra362] [PHB5]

Nés de dragons, comme leur nom le proclame, les sangdragons marchent fièrement dans un monde qui les accueille avec crainte. Façonnés par les dieux draconiques ou

les dragons eux-mêmes, les sangdragons sont nés d'œufs de dragons et forment une race unique, combinant les meilleurs attributs des dragons et des humanoïdes. [PHB5]

Les sangdragons ressemblent beaucoup à des dragons debout sous une forme humanoïde, bien qu'ils n'aient pas d'ailes ni de queue. Les premiers sangdragons avaient des écailles aux teintes vibrantes correspondant aux couleurs de leurs parents dragons, mais des générations de métissage ont créé une apparence plus uniforme. Leurs écailles, petites et fines, sont généralement de couleur laiton ou bronze, parfois écarlate, rouille, or ou vert cuivré. Ils sont grands et bien bâtis, mesurant souvent près d'un mètre quatre-vingt et pesant au moins cent cinquante kilos. Leurs mains et leurs pieds sont des griffes fortes, semblables à des serres, avec trois doigts et un pouce sur chaque main. [PHB5]

- Urdes

Tempéré à tropical/Collines et montagnes. Souffle : aucun. [tsr2140]

Les Urdes sont des parents éloignés des kobolds. Haut d'un mètre et doté de courtes cornes d'ivoire, leur corps est frêle et recouvert d'écailles tachetées allant du jaune au rouge brique. Leurs ailes en cuir, semblables à celles d'une chauve-souris, s'étendent sur deux mètres. [tsr2140]