

Le Sashanan



Un Sashanan résulte du croisement magique entre une humaine et un Dragon Rouge polymorphé.

Le rituel rendant fertile la semence du Dragon doit être accompli par un Prêtre mauvais, de haut niveau, du Culte du Dragon. Un Mage du même culte lance alors trois sorts de *Hâte* consécutifs sur la femme, dont la grossesse est monstrueusement accélérée.

Le fœtus grandit prodigieusement en quelques minutes et s'extrait de lui-même du ventre de sa mère en moins d'une heure, grâce à ses griffes et ses crocs.

L'enfant dévore alors sa génitrice agonisante, afin de prendre des forces. Il est également à noter que si le Dragon est toujours drogué lors de la cérémonie, il n'en est pas de même pour la mère, qui

souffre atrocement du début à la fin.

Une fois le père congédié, le jeune Sashanan est confié aux bons soins d'un tuteur, généralement un haut dignitaire du Culte du Dragon.

L'hybride doit apprendre à vivre au milieu des humains, afin de pouvoir infiltrer la société humaine ponctuellement, en vue de perpétrer des assassinats pour le compte du Culte.

Le Sashanan, lorsqu'il n'a aucune cible désignée, officie également en tant que garde du corps pour son mentor, ou en tant qu'ambassadeur pour le Culte auprès de Dragons Mauvais, dont il connaît les langues.

Description

Au niveau physique, le Sashanan est un humanoïde grand et solidement charpenté, au visage et aux mains humains, mais dont des écailles rougeâtres couvrent le reste du corps. En moyenne moins intelligent qu'un humain, il l'est cependant suffisamment pour les missions qui lui sont confiées. Le Sashanan est également plus fort et résistant que

n'importe quel humanoïde, et certains de ces hybrides posséderaient même des capacités de régénération.

Modifications aux caractéristiques

FOR: +2 (8-20)
CON: +3 (11-21)
DEX: 0 (3-18)
INT: -2 (3-16)
SAG: -1 (3-17)
CHA: -1 (3-17)

Pouvoirs spéciaux

CA naturelle: 8 (bonus de +1 si armure)
Immunité aux dégâts dus au Feu
Immunité aux Illusions de niveau inférieur au 6ème
JP -2 contre les attaques basées sur le froid
JP +1 contre les Sorts
Souffle ardent: 1D10 + 1D10 / deux niveaux du Sashanan, une fois par jour

Pyrotechnie: 1/jour

Métal brûlant: 1/jour

Mains brûlantes: 2/jour, +1/jour au 5ème et au 9ème niveaux

Boule de feu: 1/jour au 3ème et au 6ème niveaux

Restrictions

Alignement: non-Bons (LM : 45 %, NM : 45 %, reste : 10 %)

Classe permise: Guerrier-Voleur

Dommages: Selon l'arme ou 1D4/1D4 (griffes) et 1D8 (cros)

Article écrit par Lionel Dumont.



[Retour à la page des Races de Personnage](#)

[Retour à la page Jeux de Rôle du Site de l'Elfe Noir](#)