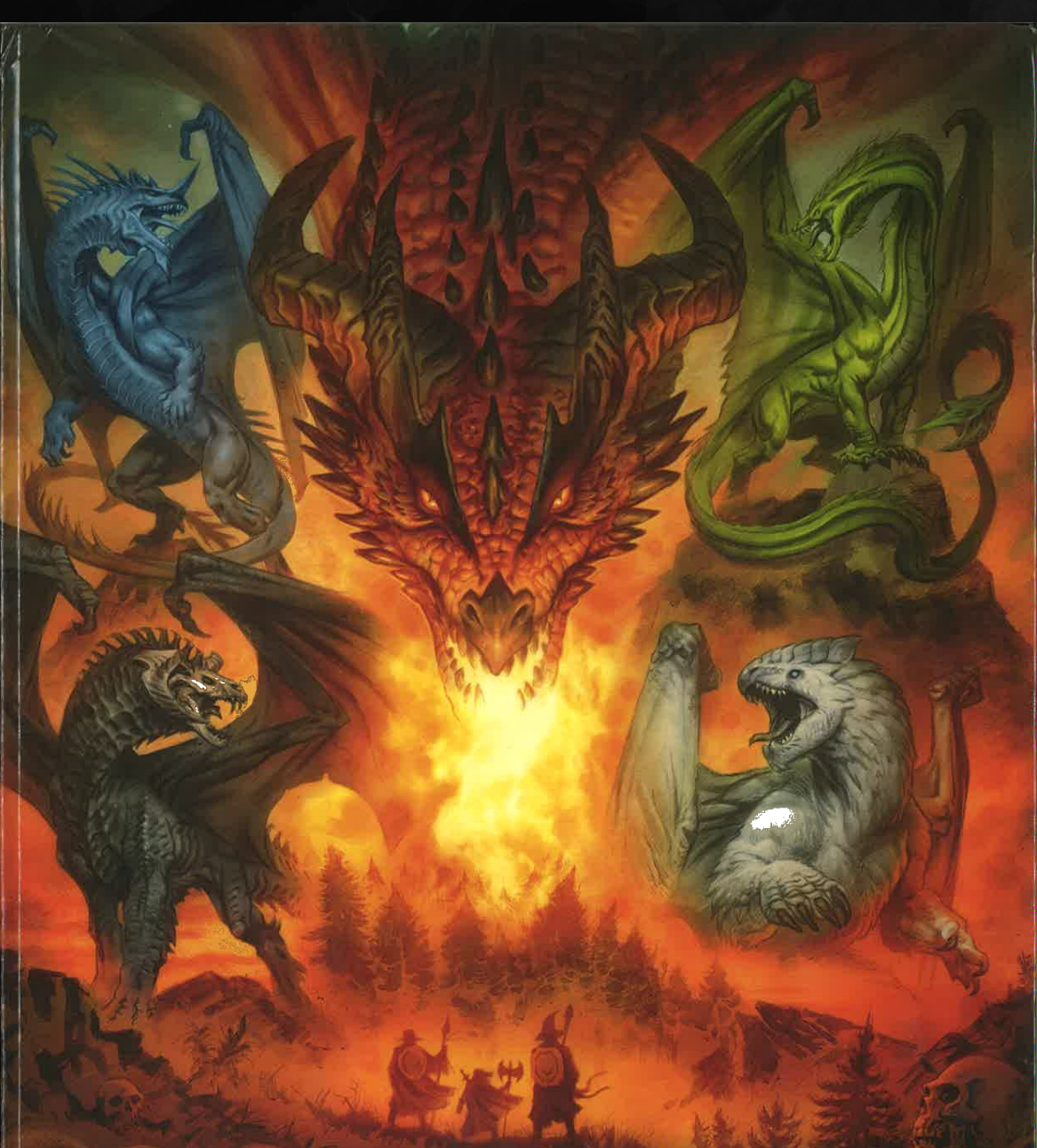




DUNGEONS & DRAGONS
DRAGON DELVES™

ADVENTURE ANTHOLOGY

DONS DU CONCORDAT

Les membres du Concordat des Écailles ne sont pas de simples aventuriers. En rejoignant l'ordre, ils prêtent serment devant une relique draconique : une écaille offerte par un dragon, abandonnée lors d'un ancien affrontement ou préservée comme héritage d'une lignée disparue.

Lors de ce rituel d'intronisation, une infime part de l'essence draconique contenue dans cette écaille imprègne l'âme du nouvel initié. Cette empreinte, appelée Don du Concordat, ne transforme pas son porteur en dragon et ne modifie pas son apparence. Elle révèle plutôt une affinité profonde avec un héritage draconique particulier, qu'il soit issu d'un dragon métallique ou chromatique.

Le Concordat des Écailles considère que chaque lignée draconique possède des enseignements dignes d'être étudiés et préservés. La sagesse protectrice des dragons d'or, la ruse des dragons verts, la puissance des dragons bleus ou la détermination des dragons d'argent représentent autant de facettes d'un même héritage : celui des dragons.

Chaque Don du Concordat confère à son porteur une capacité inspirée par la nature du dragon auquel il est lié. À mesure que le personnage progresse et approfondit son lien avec cet héritage, cette influence draconique gagne en puissance.

Un personnage ne peut normalement posséder qu'un seul Don du Concordat. Le choix effectué lors de l'intronisation est définitif : l'écaille reçue représente le serment prêté et l'héritage que le personnage choisit de porter.

UTILISATION DES DONS

Les Dons du Concordat sont des dons d'origine propres à cette campagne. Chaque personnage les reçoit gratuitement lorsqu'il rejoint le Concordat des Écailles, en plus des règles normales de création et d'évolution du personnage.

Chaque Don du Concordat confère une résistance aux dégâts ainsi qu'une ou plusieurs capacités spéciales inspirées par un type de dragon particulier.

Sauf indication contraire, une capacité d'un Don du Concordat qui se recharge après un repos ne peut être utilisée qu'une seule fois entre deux repos longs.

Les caractéristiques utilisées pour déterminer le DD des capacités d'un Don du Concordat sont indiquées dans la description de chaque Don.

ÉVOLUTION DES DONS

Les Dons du Concordat évoluent avec leur porteur.

Lorsque le personnage atteint le niveau 5, son Don gagne de nouvelles propriétés, représentant une compréhension plus profonde de l'héritage draconique auquel il est lié.

Lorsque le personnage atteint le niveau 11, son Don atteint une forme plus avancée et manifeste pleinement la puissance de son héritage.

Sauf indication contraire, les améliorations obtenues aux niveaux 5 et 11 s'ajoutent aux effets précédents du Don. Une nouvelle description d'un effet remplace uniquement les valeurs ou les limitations explicitement modifiées.

Par exemple, si un Don indique au niveau 5 que la durée d'un effet passe à 1 minute, cet effet conserve également toutes les propriétés obtenues au niveau 1, sauf si le texte précise le contraire.

NOM DES MANIFESTATIONS

Les manifestations particulières accordées par les Dons du Concordat portent souvent un nom transmis par les anciens membres de l'ordre. Ces appellations ne sont pas de simples titres : elles représentent la manière dont le Concordat comprend et interprète les différents héritages draconiques.

Ainsi, une protection issue d'un dragon d'or peut être appelée une **Égide Dorée**, tandis que la terreur inspirée par un dragon bleu peut être connue sous le nom de **Foudre du Tyran**.

Ces noms désignent les effets associés aux Dons et permettent aux membres du Concordat d'identifier rapidement les pouvoirs qu'ils partagent avec leurs frères et sœurs d'écaille.

L'ensemble des éléments de ce document sont des éléments originaux, inventés de toutes pièces afin d'être utilisés dans le cadre de l'anthologie "Dragon Delves".

L'équilibre des capacités n'est pas assuré et pourrait être amené à évoluer en fonction des retours lors de sessions.

Vous êtes libres de réutiliser ces éléments dans le cadre de vos parties.

Les illustrations de première et quatrième de couverture sont les illustrations originales de l'ouvrage "Dragon Delves", produit officiel de D&D.

CONCORDAT D'OR

L'héritage des dragons d'or est celui de la protection, de la sagesse et du sacrifice. Les membres de ce Concordat apprennent à canaliser une partie de la puissance protectrice de ces anciens dragons afin de préserver ceux qui les entourent.

ÉGIDE DORÉE

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de feu.

Une fois par repos long, lorsqu'une créature que vous pouvez voir, située dans un rayon de 9 mètres de vous, subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre **Réaction** pour déployer votre **Égide Dorée**.

Les dégâts subis par la créature sont réduits de 1d8 + votre bonus de maîtrise.

NIVEAU 5

Les dégâts réduits par votre **Égide Dorée** deviennent égaux à 2d8 + votre bonus de maîtrise.

La créature protégée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise.

NIVEAU 11

Les dégâts réduits par votre **Égide Dorée** deviennent égaux à 3d8 + votre bonus de maîtrise.

La créature protégée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à deux fois votre bonus de maîtrise et peut immédiatement se déplacer de 3 mètres sans provoquer d'attaque d'Opportunité.

CONCORDAT D'ARGENT

L'héritage des dragons d'argent est celui de la résistance, de la volonté et de la protection contre les influences qui cherchent à corrompre l'esprit.

GRÂCE ARGENTÉE

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de froid.

Une fois par repos long, lorsqu'une créature alliée que vous pouvez voir, située dans un rayon de 9 mètres de vous, échoue à un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre Réaction pour déployer votre **Grâce Argentée**.

Elle peut relancer son jet de sauvegarde et doit utiliser le nouveau résultat.

NIVEAU 5

Lorsque la créature effectue cette relance grâce à votre **Grâce Argentée**, elle ajoute votre bonus de maîtrise au résultat.

La créature protégée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise.

NIVEAU 11

Lorsque la créature effectue cette relance grâce à votre **Grâce Argentée**, elle l'effectue en plus avec l'**Avantage**.

Si elle réussit ce jet de sauvegarde grâce à votre **Grâce Argentée**, elle met immédiatement fin aux états Charmé et Effrayé qui l'affectent et jusqu'à la fin de son prochain tour, elle bénéficie de l'**Avantage** aux jets de sauvegarde contre les effets susceptibles de lui infliger l'un de ces états.

CONCORDAT DE BRONZE

L'héritage des dragons de bronze est celui de la tempête, du mouvement et de la maîtrise des forces naturelles.

PUISSANCE DE LA TEMPÊTE

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de foudre.

Une fois par repos long, vous pouvez libérer la **Puissance de la Tempête** selon l'une des deux manifestations suivantes.

Frappe de l'Orage. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD = 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque + votre bonus de maîtrise) ou être repoussée de 3 mètres.

Courant Protecteur. Lorsqu'une créature alliée que vous pouvez voir, située dans un rayon de 9 mètres de vous, est touchée par une attaque, vous pouvez utiliser votre Réaction pour la déplacer de 3 mètres vers un espace libre qu'elle peut occuper.

Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

NIVEAU 5

Frappe de l'Orage. La créature est repoussée de 6 mètres.

Courant Protecteur. Le déplacement accordé passe à 6 mètres. De plus, la créature bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché votre Réaction. Ce bonus peut faire échouer l'attaque.

NIVEAU 11

Frappe de l'Orage. La créature est repoussée de 9 mètres et subit l'état À terre.

Courant Protecteur. Le déplacement accordé passe à 9 mètres. De plus, la créature bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre l'attaque ayant déclenché votre Réaction. Ce bonus peut faire échouer l'attaque.

CONCORDAT DE CUIVRE

L'héritage des dragons de cuivre est celui de la ruse, de l'humour et de la confusion. Ceux qui suivent cette voie apprennent que quelques mots bien choisis peuvent être une arme aussi efficace qu'une lame.

RICANEMENT DU FARCEUR

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts d'acide.

Une fois par repos long, lorsqu'une créature située dans un rayon de 3 mètres de vous échoue à un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre Réaction pour déclencher votre **Ricanement du Farceur**.

La créature affectée effectue son prochain jet d'attaque avec le **Désavantage** avant la fin de son prochain tour et ne peut pas utiliser sa Réaction jusqu'au début de son prochain tour.

NIVEAU 5

Le rayon du **Ricanement du Farceur** passe à 6 mètres.

De plus, lorsque vous déclenchez cette capacité, vous pouvez cibler une deuxième créature située dans un rayon de 6 mètres de la première.

NIVEAU 11

Le rayon du **Ricanement du Farceur** passe à 9 mètres.

De plus, lorsque vous déclenchez cette capacité, vous pouvez cibler jusqu'à deux créatures supplémentaires situées dans un rayon de 9 mètres d'une créature déjà affectée.

CONCORDAT D'AIRAIN

L'héritage des dragons d'airain est celui de la conversation, de la persuasion et de l'attention. Les membres de ce Concordat savent qu'une histoire bien racontée peut détourner une lame plus efficacement qu'un bouclier.

PRÉSENCE DU CONTEUR

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de feu.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez la placer sous l'effet de votre **Présence du Conteur** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tant qu'elle est affectée :

- elle subit le **Désavantage** à ses jets d'attaque contre les créatures autres que vous ;
- elle ne peut pas bénéficier de l'**Avantage** à ses jets d'attaque contre vous.

NIVEAU 5

La durée de la **Présence du Conteur** passe à 1 minute.

À la fin de chacun de ses tours, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse (DD = 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque + votre bonus de maîtrise) pour mettre fin à l'effet.

La première fois par tour qu'elle inflige des dégâts à une créature autre que vous, elle subit des dégâts de feu égaux à votre bonus de maîtrise.

NIVEAU 11

Le jet de sauvegarde effectué pour mettre fin à la **Présence du Conteur** est réalisé avec le **Désavantage**.

La première fois par tour qu'elle inflige des dégâts à une créature autre que vous, elle subit des dégâts de feu égaux à deux fois votre bonus de maîtrise.

CONCORDAT ROUGE

L'héritage des dragons rouges est celui de la puissance brute, de la fureur et de la domination. Les membres de ce Concordat apprennent à concentrer leur rage en une explosion de flammes capable de briser leurs ennemis.

MARQUE DE L'INCENDIE

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de feu.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez déclencher votre **Marque de l'Incendie**, celle-ci subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires.

NIVEAU 5

Les dégâts supplémentaires infligés par la **Marque de l'Incendie** passent à 2d6.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la prochaine attaque effectuée contre cette créature bénéficie de l'**Avantage**.

NIVEAU 11

Les dégâts supplémentaires infligés par la **Marque de l'Incendie** passent à 3d6 et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD = 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque + votre bonus de maîtrise) ou être repoussée de 3 mètres dans une direction de votre choix.

La prochaine attaque, durant ce combat, effectuée contre cette créature bénéficie de l'**Avantage**.

CONCORDAT BLANC

L'héritage des dragons blancs est celui de la survie, de la chasse et de la poursuite implacable. Les membres de ce Concordat développent un instinct de prédateur qui leur permet de traquer leurs ennemis jusqu'à l'épuisement.

MARQUE DU PRÉDATEUR

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de froid.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez lui appliquer votre **Marque du Prédateur** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature portant votre **Marque du Prédateur**, vous pouvez lui infliger 1d6 dégâts de froid supplémentaires.

Tant que la créature est marquée, vous connaissez sa direction si elle se trouve à moins de 18 mètres de vous.

NIVEAU 5

La durée de la **Marque du Prédateur** passe à 5 rounds.

Une créature portant votre marque ne peut pas être Invisible, cachée ou dissimulée à vos yeux.

NIVEAU 11

La durée de la **Marque du Prédateur** passe à 1 minute.

La première fois qu'une créature portant votre marque tente de se déplacer volontairement hors de votre portée, vous pouvez utiliser votre Réaction pour vous déplacer immédiatement jusqu'à votre vitesse vers elle. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

CONCORDAT BLEU

L'héritage des dragons bleus est celui de la tyrannie, de la présence écrasante et de la domination mentale. Les membres de ce Concordat apprennent à imposer leur volonté par la seule force de leur regard.

FOUDRE DU TYRAN

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de foudre.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez déclencher votre **Foudre du Tyran**.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD = 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque + votre bonus de maîtrise) ou subir l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 5

La durée de l'état Effrayé provoqué par votre **Foudre du Tyran** passe à 1 minute.

À la fin de chacun de ses tours, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre fin à cet effet.

NIVEAU 11

La créature effectue ce jet de sauvegarde avec le **Désavantage**.

De plus, tant qu'elle subit l'état Effrayé provoqué par votre **Foudre du Tyran**, elle ne peut pas utiliser sa Réaction.

CONCORDAT NOIR

L'héritage des dragons noirs est celui de la décomposition, de la faiblesse et de la corruption. Les membres de ce Concordat apprennent à transmettre une part de cette dégradation à leurs ennemis.

CORROSION NOIRE

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts d'acide.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez lui appliquer votre **Marque de la Corrosion** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Une créature portant votre marque ne récupère que la moitié des points de vie qui lui sont rendus par des soins (arrondi à l'inférieur, minimum 1).

NIVEAU 5

La durée de la **Marque de la Corrosion** passe à 1 minute.

Une créature portant votre marque voit sa CA réduite de 1 et subit un malus de -1 à ses jets de sauvegarde de Constitution.

NIVEAU 11

La première fois à chaque tour qu'une créature portant votre marque subit des dégâts, elle subit également 1d4 dégâts d'acide supplémentaires.

CONCORDAT VERT

L'héritage des dragons verts est celui de la ruse, de la manipulation et du poison. Les membres de ce Concordat savent que la victoire appartient souvent à celui qui frappe le premier et attend que son ennemi faiblisse.

VENIN INSIDIEUX

NIVEAU 1

Vous gagnez la résistance aux dégâts de poison.

Une fois par repos long, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque, vous pouvez lui inoculer votre Venin Insidieux.

Au début de son prochain tour, la créature subit 1d6 dégâts de poison.

À la fin de ce tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution ($DD = 8 +$ le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque + votre bonus de maîtrise).

En cas de réussite, le venin prend fin.

En cas d'échec, le venin continue d'agir. La créature subit de nouveau les dégâts au début de chacun de ses tours suivants, mais le dé de dégâts diminue d'un cran à chaque occurrence : $1d6 \rightarrow 1d4$.

Après avoir subi les dégâts de 1d4, le venin se dissipe.

NIVEAU 5

Les dégâts initiaux du Venin Insidieux passent à 1d8.

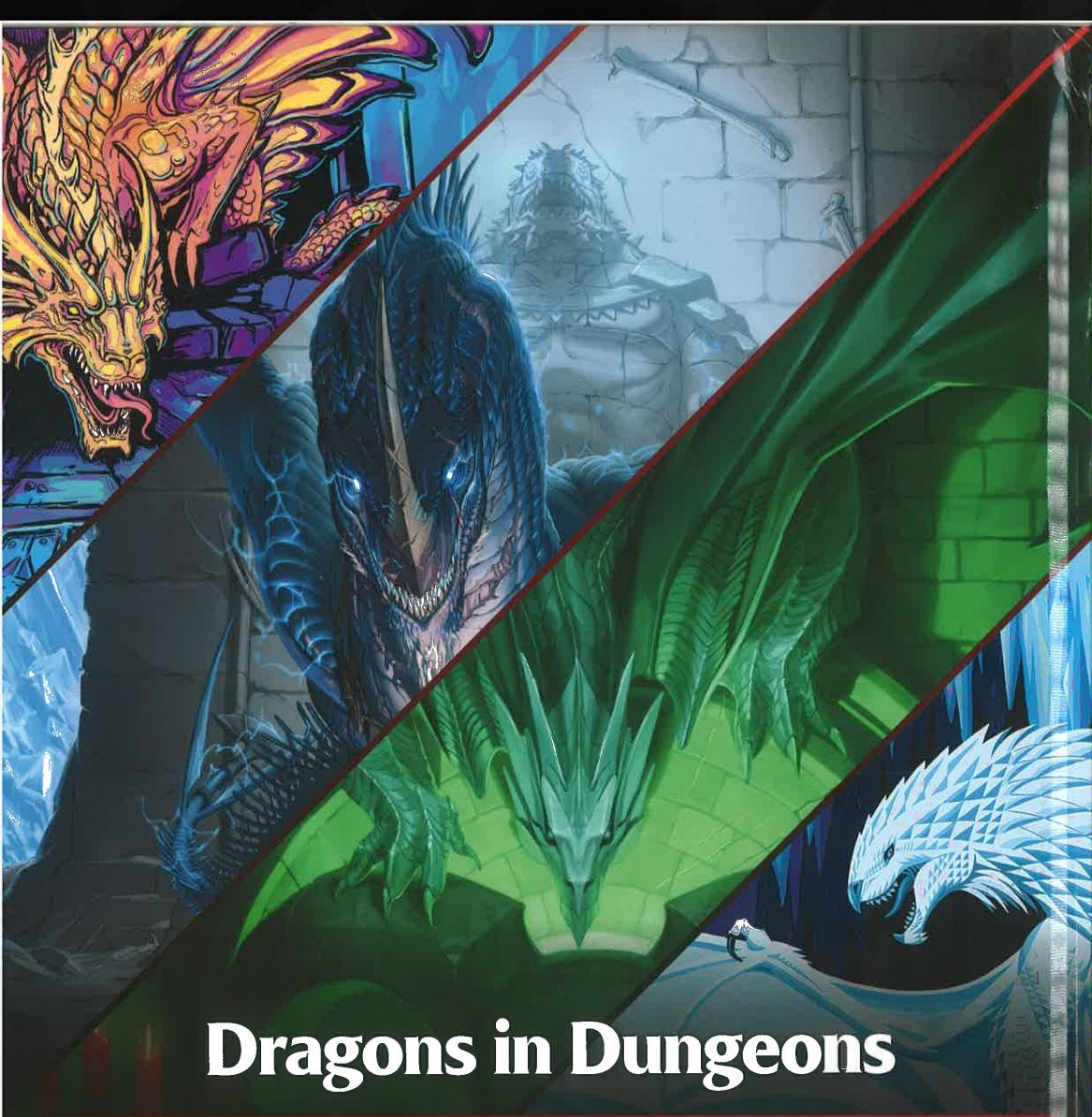
Une créature infectée par votre Venin Insidieux, voit sa vitesse réduite de 3 mètres. Cette réduction ne peut pas réduire sa vitesse à moins de 3 mètres.

NIVEAU 11

Les dégâts initiaux du Venin Insidieux passent à 1d10.

La réduction de vitesse passe à 6 mètres.

De plus, le jet de sauvegarde de Constitution effectué pour mettre fin au Venin Insidieux est réalisé avec le **Désavantage**.



Dragons in Dungeons

Wonders await heroes with the courage to face a dragon. *Dragon Delves™* presents ten short DUNGEONS & DRAGONS® adventures that showcase a variety of dragons ready to challenge any adventuring party.

INCLUDED INSIDE

- 10 dragon-centered adventures
- 10 distinct dungeons
- 10 unique art styles
- For adventurers of levels 1–12
- History of D&D® dragons
- Quick-start guides for DMs

For use with the fifth edition *Player's Handbook*® (2024), *Dungeon Master's Guide*® (2024), and *Monster Manual*™ (2025)



WIZARDS
OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6998-2



EAN

9 780786 969982

Sug. Retail: US \$49.99
Printed in USA D47160000

DUNGEONSANDDRAGONS.COM