



L'⊕ASIS DES PALMIERS SIFFLEURS

Lieux enchanteurs



L'oasis des palmiers siffleurs convient aux niveaux 10-13 et peut être employé avec n'importe quelle campagne de D&D.

Une oasis offre un refuge à la chaleur étouffante de désert. Le voyageur las peut se détendre à l'ombre, éteindre sa soif, se débarrasser du sable et de la poussière, et peut-être apprécier la douceur de quelques fruits indigènes. Durant un long voyage dans le désert, une oasis verdoyante peut littéralement vous sauver. Les oasis sont un arrêt momentané aux voyageurs, mais beaucoup ont également des résidents permanents. Une grande oasis sur un itinéraire fortement utilisé de caravanes pourrait détenir un village ou une ville. Une oasis plus isolée pourrait juste accueillir quelques âmes ou une colonie de bêtes sauvages. Parfois des créatures hostiles entrent dans une oasis. Après tout, il est plus facile (et beaucoup plus plaisant) de trouver une proie à la fraîcheur des ombres d'une oasis qu'à travers les dunes et les sables brûlants.

Quelques oasis contractent de sinistres réputations concernant leurs résidents. L'oasis des palmiers siffleurs est l'une de ces dernières. Les gens du pays visitent l'endroit seulement quand ils le

doivent absolument. Quand ils campent ici pour la nuit, les gens du pays font attention à rester à l'intérieur d'une palissade construite par des mains invisibles et bouchent leurs oreilles pour ne pas entendre la musique captivante jouée dans les palmiers des arbres. Le matin, le sage visiteur cueille quelques fruits des arbres, remplit ses cantines, et repart rapidement.

Toile de fond pour le MD

La djinn Dunyazad appelle sa maison l'oasis des palmiers siffleurs. Elle la partage, fièrement et respectueusement avec de grands félins du désert. Dunyazad vient d'une longue lignée de djinn qui est allié avec les dragons de bronze. Au cours des ans, Dunyazad a fait beaucoup d'excursions sur le plan matériel, souvent à la demande d'un dragon de bronze, et elle en est venue à apprécier le lieu. Dunyazad aime en particulier le désert avec ses paysages ouverts et (de temps en temps) ses vents puissants. Bien qu'elle aime voler au-dessus du désert pendant des heures, elle a également plaisir à se reposer parmi les palmiers, les bassins, et les arbres fruitiers de l'oasis.

Dunyazad aime la musique et est un barde d'une





compétence certaine. Elle emploie son pouvoir de « création majeure » pour créer des flûtes, des sifflets, et autres instruments à vent. Elle façonne également les bois de l'oasis pour fabriquer des instruments et vend ses ouvrages aux négociants occasionnels qui passent leur chemin. Quand elle est venue la première fois à l'oasis, Dunyazad a littéralement joué au félin et la souris avec les grands félins qui vivaient ici. Sa magie et sa capacité de vole l'ont prévenu de tout danger sérieux. Au cours des années, les félins ont appris à tolérer la présence de Dunyazad et même à penser à elle en tant qu'une des leurs.

Bien qu'elle aime à maintenir une certaine intimité, Dunyazad aime également recevoir des visiteurs de temps en temps, et elle comprend que la plupart des résidents du plan matériel doivent simplement se reposer et recouvrer des forces à l'oasis pour récupérer des difficultés du voyage du désert. Pour s'adapter à ces visiteurs, Dunyazad a construit une palissade pour les prémunir des félins.

En visiteurs ou non, Dunyazad aime à flâner sous le clair de lune et jouer de sa flûte, envoyant sa musique hanter l'air du désert. Puisque Dunyazad a l'habitude de jouer pendant qu'elle vole, la musique semble venir des arbres, et a ainsi donné son nom à ce lieu.

Préparation

Tel que présenté ici, l'oasis est plus à sa place dans une mer de sable ou en plein désert que rapportée au milieu de verdure ou d'une forêt flanquée d'une dune au soleil écrasant. Le lieu se place aussi bien dans n'importe quelle sorte de zone raisonnablement aride, tel qu'un désert rocheux voir même une prairie suffisamment sèche. De toute façon, l'oasis possède la seule eau et les seuls grands arbres sur cent kilomètres à la ronde. Elle se trouve loin de tout lieu et de tout puits en dehors des sentiers battus. Les PJ's pourraient y arriver en recherchant une ruine ou en essayant de prendre un raccourci à travers le désert. Ou bien quelque chose de spéciale, qui aspire de force les PJ's :

1 - Des brigands ou des voleurs ont volés quelque chose d'important(ou peut-être de dangereux) et se sont sauvés à travers le désert. Les PJ's sont loués pour pister les coupables.

Peut-être les voleurs rejoignent-ils une cache quelque part dans les régions proches, ou peut-être souhaitent-ils simplement perdre leurs poursuivants dans le désert. Les PJ's pourraient les rattraper à leur arrivée à l'oasis, ou ils pourraient

être obligés de se reposer à l'oasis pendant quelque temps avant de reprendre leur poursuite. Dans l'un ou l'autre cas, Dunyazad est très probablement disposée à laisser le conflit se dérouler entre les deux groupes, mais comme elle est profondément bienfaitante, elle peut se retourner contre toute personne qui agit trop méchamment en sa présence.

2 - Un négociant veut louer des gardes pour une expédition vers un endroit secret dans le désert. Si les PJ's acceptent ce travail, le négociant refuse de leur donner leur destination. Un rival essaiera de suborner les PJ's pour apprendre où le groupe se dirige. Une fois dans le désert, les PJ's et leurs employeurs doivent utiliser tous leurs ruses et ficelles pour échapper à leur poursuivants.

Le négociant se dirige vers l'oasis pour acheter les instruments de musique de Dunyazad. Il a promis de protéger l'intimité du djinn et refuse d'indiquer sa destination ou la source de ses articles. Le travail de Dunyazad est de bonne qualité, mais pas assez pour expliquer l'intérêt de ce voyage. Peut-être le négociant cache-t-il un autre secret, comme le lieu d'un trésor perdu ou caché dans ou proche de l'oasis, ou peut-être tout simplement que les rivaux du négociant ont la curiosité de connaître la Djinn.

3 - Un groupe d'aventuriers en mauvais états se remet de ses blessures dans un campement au bord du désert. Ils disent qu'ils ont récupérés un immense trésor sous les sables du désert. Ils ont cependant perdu tout leur butin dans une oasis hantée où des voix désincarnées les ont rendus fous et des mains invisibles ont saisies leurs marchandises.

Les PC's pourraient être attentif à leur histoire, mais ils l'entendent très probablement d'une oreille distraite. L'oasis « hantée » pourrait être l'oasis de Dunyazad, et les « fantômes » pourraient être Dunyazad utilisant sa voix, sa musique, et ses sorts contre le groupe. Dunyazad pourrait avoir pris le trésor, ou, ce qui est plus probable, les aventuriers se sont disputés à propos du butin et Dunyazad, dégoûté de leur réaction, les a chassés. Alternativement, l'incident pourrait s'être produit ailleurs. Si les PJ's enquêtent, l'information qu'ils obtiennent les dirige vers l'oasis des palmiers siffleurs, qui tend fortement à figurer dans toute sorte de contes locaux.

Si les PC's partent à la recherche du trésor, Dunyazad





est enclin à leur rendre, ou sa majeure partie. Cependant, d'autres créatures pourraient vouloir le butin pour elles-mêmes. Presque n'importe quels rivaux des aventuriers jusqu'à un ou deux dragons bleus pourraient vouloir les concurrencer pour le trésor.

4 - Une rumeur raconte qu'une immense ville oubliée a émergé des sables du désert.

L'oasis des palmiers siffleurs pourrait simplement se trouver sur l'itinéraire de cette ville, ou ce pourrait être une borne essentielle pour localiser le lieu. La rumeur elle-même pourrait le prouver, ou peut-être un eprit ou toute autre créature mauvaise aurait inventé ladite rumeur pour amener des victimes à sa tanière. Dunyazad pourrait avertir les personnages avant qu'ils ne tombent dans le piège, ou les aider à récupérer après qu'ils leur aient échappé, voir même peut-être les aider à se préparer pour une deuxième incursion. Naturellement, la rumeur pourrait être vraie, et les conseils de Dunyazad pourraient prouver la valeur de la chose aux personnages se préparant à explorer le lieu.

Visite de l'oasis (Ballade niveau 10-13)

Lisez le texte ci-dessous alors que les PJs approchent de l'oasis. Le texte prépare la visite des PJs par temps clair dans une oasis située dans un désert chaud et sablonneux.

Le ciel au dessus de vos tête est aussi clair et bleu que le saphir le plus fin. Pas un seul nuage ne trouble sa beauté azurée, excepté un lieu pas très loin situé devant vous. A travers la chaleur miroitante, une pointe de vert ressort. De grands arbres se détachent sur le ciel clair, et des broussailles épaisses se développent à leurs ombres. Un petit cumulus s'est accroché au-dessus du lieu, suggérant une source d'eau.

L'oasis fait environ 1,6 Km de large, avec deux bassins et plusieurs bosquets. Des lacets d'eau claire serpentent à travers les arbres et s'arrêtent dans le sable après une centaine de mètres. L'endroit possède également plusieurs affleurements rocheux avec des cavités et des cavernes où les « félins » résidents en ont fait leurs tanières. Dunyazad a choisi une partie ombragée à une extrémité de l'oasis pour la palissade. Elle l'a construite avec des troncs d'arbre d'environ 30 centimètres d'épaisseur (ou de diamètre) et de 6 mètres de haut. Ils sont placés en un carré de 17

mètres de côté et légèrement inclinés vers l'extérieur pour décourager les grimpeurs. Il y a une porte en bois qui peut être fermée avec de solides cordes.

À l'intérieur du lieu, un espace ouvert et sablonneux garnis de quelques poteaux pour attacher des animaux. Deux anneaux de pierre sur le sable offrent des emplacements pour établir des feux de camp.

La palissade est éloignée au maximum des tanières des félins tout en étant encore à l'intérieur de l'oasis. Elle est également éloignée d'environ cent mètres de la source d'eau la plus proche. Les gens peuvent se barricader à l'intérieur pour être protégés des félins, mais ils doivent vivre sur la nourriture et l'eau qu'ils apportent avec eux. Dunyazad l'a prévue de cette façon. Elle souhaite la bienvenue à l'invité occasionnel, mais ne souhaite pas qu'ils restent trop longtemps. Lisez ou paraphrasez le texte suivant si les PJs décident de s'arrêter à l'oasis.

L'eau scintille à la lumière du soleil, et les palmiers fournissent une ombre bienvenue. Une douce brise fait bouger les branches des palmiers, et elle semble porter avec elle une chanson, comme un souffle dans l'air chaud.

Reposez-vous et soignez-vous ici,
A coté des palmiers siffleurs.
Laissez votre conscience être votre guide,
Et sommeilliez sous les palmiers siffleurs.
Si votre coeur est vrai et votre esprit de lumière,
Vous êtes bienvenu aux palmiers siffleurs.
Dormez et passez sans risque la nuit
Racontez vos secrets aux palmiers siffleurs.
Votre plus grand souhait, vos désirs ardents;
Révélez votre coeur aux palmiers siffleurs.
Ne donnez pas dans l'avarice ou la colère
Quand vous vous trouvez sous les palmiers siffleurs.

Créatures

Comme noté plus tôt, Dunyazad partage l'oasis avec le respect de grands félins. Ces animaux pourraient être de n'importe quels types, selon la dangerosité que vous souhaitez créer dans l'oasis.

Guépards **(3-5)** : PdV 19 chacun ; MM 1.

Lions **(6-10)** : PdV 32 chacun ; MM 1.

Lions sanguinaires **(6-10)**: PdV 60 chacun; MM 1.

Tactique : Les grands félins préfèrent attaquer après le coucher du soleil, se déplaçant rapidement et tranquillement. Ils attaquent instinctivement les





proies les plus faibles -- s'ils peuvent les atteindre. Une fois qu'ils choisissent une cible, ils continuent à l'attaquer jusqu'à ce que la proie soit morte. Ils se retirent dans les taillis s'ils sont réduit à 25% ou moins de leurs points de vie originaux.

Dunyazad N° 10



Djinn Noble Femelle Barde 5ème niveau Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 12d8+14 (72pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +5 Dex, +3 naturelle, +2 armure, +2 détournement), contact 16, pris au dépourvu 16.

Attaque de base/lutte : +10/+17

Attaque : coup (+16 corps à corps, 1d8+4) mêlée ; Arc long composite +15/+10 (1d10+2) à distance

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)

Attaque spéciale : Cyclone

Défense spéciale : Maîtrise de l'air

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'air,

pouvoirs magiques

Particularités : changement de plan, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m).

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +8, Vol +11

Caractéristiques : For 16, Dex 21, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 21

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (Travail du bois) +12, Concentration +12, Connaissances (Histoire) +12, Déplacement silencieux +15, Déguisement +13, Détection +12, Diplomatie +7, Discrétion +1, Dressage +9, Escamotage +13, Estimation +12 Objets en bois +14), Évasion +15, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Premier secours +4, Profession (herboriste) +10, Psychologie +12, Représentation (Instruments à vent) +14,

Dons : Attaques éclair, Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Langages : Aérien, Céleste, Commun, Ignée.

Actions spéciales : musique bardique 5/jour (compétence de barde : Inspiration, Encouragement +1, fascination pour 2 créatures, contre-chant)

Équipement de combat : 2 bâtons fumigène, 2 sacs immobilisants, 3 parchemins de soins légers, 2 parchemins de dissipation de la magie, 2 parchemins de déplacement, 2 parchemins de détection de l'invisibilité.

Sorts de barde connu (CL 5ème) :

2ème (2/jour) -- Poussière scintillante (DD 17), cacophonie (DD 17), suggestion (DD 17)

1er (5/jour) -- corde animée (DD 16, attaque de contact à distance +15), charme-personne (DD 16), Fou rire de Tasha (DD 16), ventriloquie (DD 16)

0 (3/jour) -- lumières dansantes, stupéfaction (DD 15), bruit de fantôme (DD 15), berceuse (DD 15), la main de mage, a indiqué la magie

Pouvoirs magiques (CL 20ème) :

À volonté -- invisibilité (sur elle seulement), changement de plan (Plans élémentaires et plans matériel seulement)

1/jour -- Création de nourriture et d'eau, Création de vin (sort similaire à création d'eau, cf. pouvoirs magiques de djinn noble), création majeure (la matière végétale créée est permanente), image prédéterminée (DD 20), Vent divin. Une fois par jour, Dunyazad peut utiliser forme gazeuse (comme le sort pendant une heure maximum).

Possessions : Équipement de combat plus un arc





long composite de maître (+2), amulette des poings invincibles +1, bracelets d'armure +2, anneau de protection +2, cape de charisme +2, gants de dextérité +2, flûte de maître.

Cyclone (Sur). Une fois toutes les 10 minutes, Dunyazad peut se transformer en un petit cyclone. Sous cette forme, elle se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur maximale est égale à 15 mètres. Dunyazad peut le moduler comme elle le souhaite, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Elle peut rester sous sa forme de tourbillon pendant 7 rounds maximum. ; voir le Manuel des monstres pour plus de détails ou [ici](#).

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre Dunyazad.

Tactique : Dunyazad a un sale caractère et laisse rarement les étrangers seuls. Elle n'a également aucune intention de permettre à des bandits ou à des monstres mauvais d'employer l'oasis comme un campement de base pour des raids sur les caravanes marchandes et les routes proches. À cet effet, elle a l'habitude de se déplacer invisible, et elle étudie soigneusement les étrangers.

Elle examine parfois le courage d'un nouveau venu par un sort de charme personne et attire le sujet dans les profondeurs de l'oasis pour une conversation concernant les raisons de la présence de son groupe à l'oasis. Elle pourrait également créer une image prédéterminée d'un groupe de brigands creusant (ou enterrant) un coffre au trésor dans le désert puis se laissant aller à la boisson, pour finalement s'entretuer, ou simplement s'éloigner furtivement dans les ombres. Dunyazad trouve les réactions des étrangers à cette image tout à fait instructives.

De temps en temps, Dunyazad sème le dissension parmi les étrangers en employant sa compétence

d'Escamotage pour leur dérober des objets importants. Elle peut échanger ces objets entre différents personnages ou les voler tout simplement (bien qu'elle n'est pas l'habitude de faire cela à moins qu'elle ne projette de les attaquer).

En combat, Dunyazad lit un parchemin de déplacement et siffle les félins de l'oasis -- elle les a formés pour répondre à son appel. Puis elle jette poussière scintillante sur l'ennemi et emploie sa musique bardique pour inspirer du courage aux félins. Tout en maintenant l'effet, Dunyazad utilise son don d'attaque éclair pour frapper les ennemis paraissant les plus dangereux. Après quelques rounds, Dunyazad cesse de maintenir l'effet de courage et utilise un sort de suggestion ou Fou rire de Tasha sur les ennemis physiquement dangereux. Contre des jeteurs de sorts, elle emploie le sort cacophonie en faisant attention, si possible, à ne pas viser les félins. Si tous les félins sont tués ou éliminés, Dunyazad prend la forme d'un cyclone et charge les rangs ennemis.

A propos des auteurs

Skip Williams s'occupe de projets indépendants pour différentes compagnies de jeu et fut le Sage de Dragon Magazine durant 18 années. Skip est le Co-concepteur de la 3ème d'édition de D&D et l'architecte en chef du Manuel des monstres. Quand il ne conçoit pas de rapides et cruelles décès pour les personnages joueurs, Skip musarde dans sa cuisine ou son jardin (Les lapins et les cerfs ne sont pas les amis de Skip) ou des travaux pour réparer et améliorer la ferme vieille d'un siècle qu'il partage avec son épouse, Penny, et une ménagerie grandissante d'animaux de compagnie.

Penny Williams a rejoint l'industrie du jeu de rôle en tant qu'expert des questions de jeux pour TSR, Inc. dans les années 80. Depuis lors, elle a été Coordinatrice de réseau de RPGA, rédactrice de PolyhedronNewszine et coordinatrice et rédactrice en chef pour le service de R&D de Wizards of the Coast, Inc. Maintenant une indépendante très occupée, Penny publie pour plusieurs compagnies de jeu et exécute le programme de test en ligne pour des produits de Wizards. Quand elle n'aide pas pour faire souffrir avec cruauté et tuer les PJs entre les mains des concepteurs, Penny fait de la confiture, fabrique des puzzles, et est la préceptrice d'étudiants en maths et en sciences.





BES+IAIRE

Guépard

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d2+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, sprint, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou famille (3-5)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4-5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —



Le guépard est un félin fin et élégant qui écume les plaines. Long de 90 centimètres à 1,50 mètre, il pèse entre 55 et 65 kilos.

Combat

Le guépard est capable d'accélérer sur une courte distance pour attraper ses proies.

Croc-en-jambe (Ext). Un guépard touchant sa proie à l'aide d'une attaque de morsure ou de griffes peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

Sprint (Ext). Une fois par heure, le guépard peut, lorsqu'il charge, multiplier sa vitesse de déplacement normale par dix (150 mètres).

Lion

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3*, Équilibre +7, Perception auditive +5

Dons : Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6-10)

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 6-8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —



Le profil présenté est celui du lion d'Afrique, qui fait entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long, pour un poids compris entre 165 et 225 kilos. La lionne est légèrement plus petite, mais son profil reste le même.





Combat

Bond (Ext). Si le lion charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte la lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts.

Compétences. Le lion bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +12.

Lion sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+17

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+3)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +2*, Perception auditive +7

Dons : Arme de prédilection (griffes), Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6-10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



Le lion sanguinaire est un chasseur patient, comme ses cousins plus petits, mais il s'attaque à des proies plus importantes. Un lion sanguinaire peut mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids dépassant les 1 700 kg.

Combat

Ce grand félin bondit sur ses proies afin de mieux les lacérer à l'aide de ses pattes arrière. Il saute souvent sur des créatures plus grandes que lui.

Bond (Ext). Lorsque le lion sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d6+3.

Compétences. Le lion sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

Djinn (de base)

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'air, pouvoirs magiques

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 15





Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (une forme au choix) +12, Concentration +12, Connaissances (une au choix) +12, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Diplomatie +4, Estimation +12, Évasion +14, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Psychologie +12

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

Facteur de puissance : 5 (noble 8)

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le djinn est natif du plan élémentaire de l'Air. Un djinn mesure environ 3,20 mètres pour un poids de 500 kg. Il parle l'aérien, le céleste, le commun et l'igné.

Combat

Le djinn méprise l'affrontement physique, préférant faire usage de ses pouvoirs magiques et de sa maîtrise du ciel. S'il se sent menacé, il se transforme en cyclone pour fuir et harceler quiconque souhaiterait le suivre.

Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 7 rounds. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur maximale est égale à 15 mètres. Le djinn peut la moduler comme il le souhaite, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un djinn sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe, ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures de taille M ou moins risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour ne pas subir 3d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 20) qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement 1d8 points de dégâts par round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes (DD 20) par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du djinn. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un djinn peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le djinn peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le djinn et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un djinn sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de corps à corps et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un djinn.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image prédéterminée* (DD 17) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Djinn noble

Certains djinns (environ 1% de la population) sont des « nobles » capables d'accorder trois *souhails* à quiconque les capture. Ils refusent d'accomplir quelque autre service que ce soit et sont automatiquement libérés dès qu'ils accordent le troisième *souhait*. Ils sont aussi forts que les éfrits (voir ci-dessous), chacun d'eux ayant 10 DV.

