

**Menace**

Fort
Difficile

Récompense

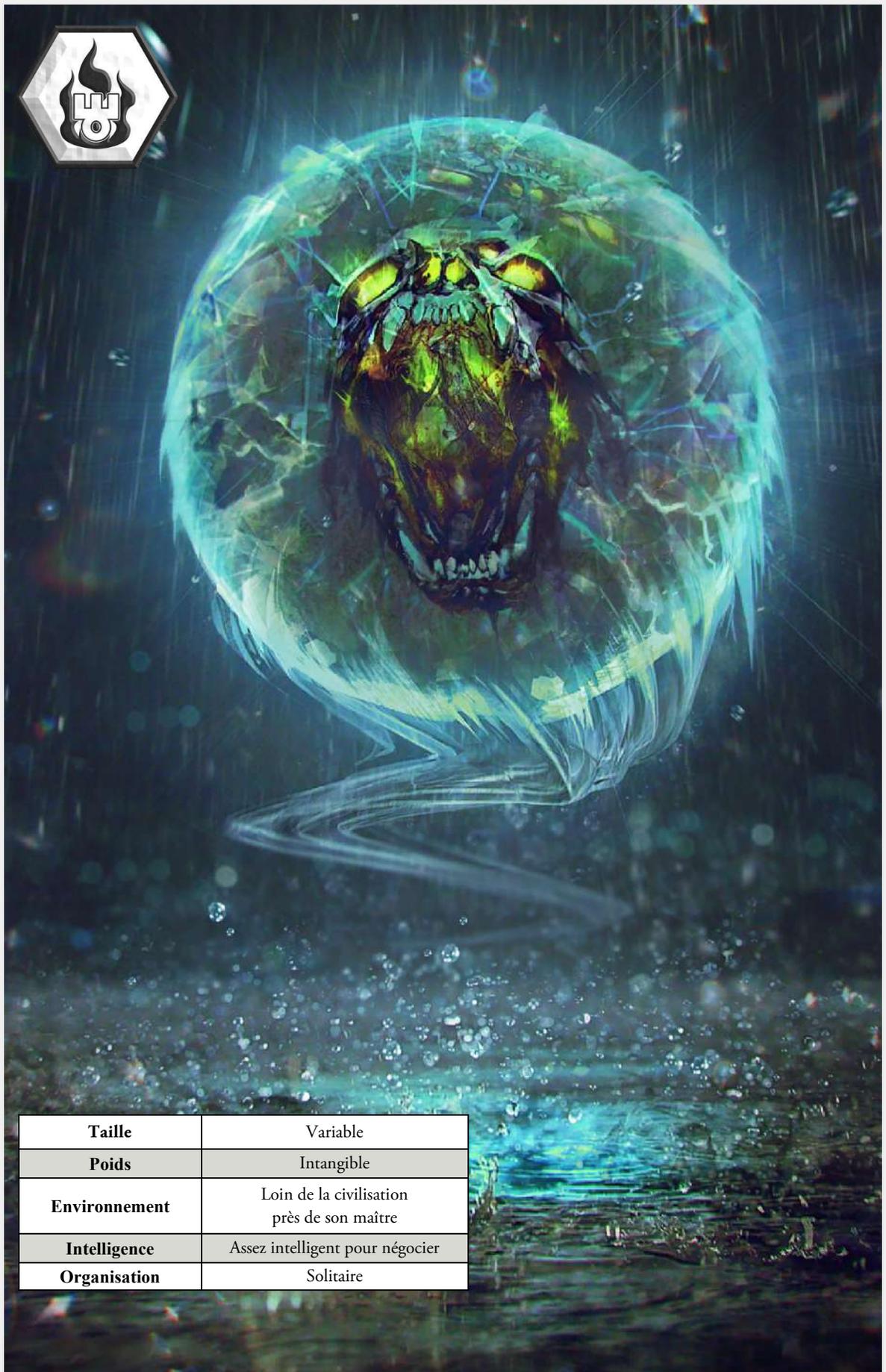
2 000 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	5
DEX	6
COR	5
VIT	3
EMP	5
TECH	1
VOL	11
CHA	0

ÉTOU	8
COU	19
SAUT	1
END	-
ENC	50
RÉC	8
PS	100
VIG	30



Taille	Variable
Poids	Intangible
Environnement	Loin de la civilisation près de son maître
Intelligence	Assez intelligent pour négocier
Organisation	Solitaire

DJINN

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

Ah, les bandits, les déserteurs, les renégats, les vauriens. Appelez-les comme vous voulez. Les gens commettent parfois des crimes pour acquérir du pouvoir ou amasser de l'argent, mais dans leur cas, c'est plutôt pour chasser la peur ou calmer leurs estomacs. Tout le monde sait que la criminalité augmente en temps de guerre. Ça s'est vérifié lors des deux dernières guerres, et ça ne sera pas la dernière fois. Enfin, cela ne signifie pas que la population trouve cette tendance normale et acceptable. Pour tout dire, le paysan moyen tient les bandits en aussi haute estime que ces satanées goules. Évitez toutefois de le répéter à voix haute quand vous vous trouvez face à l'un de ces voyous! Ils se tapissent dans les recoins abominables de ce monde, prêts à surgir pour tendre une embuscade aux gens honnêtes et travailleurs afin de leur voler le fruit de leur labeur.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 20)

Les bandits font partie des dangers endémiques des routes du Continent, bien qu'ils ne soient pas les plus redoutables. En effet, repousser une goule se révèle plus périlleux que de terrasser une poignée de voyous, sauf si ces derniers se sont rassemblés pour former un groupe important. La majorité des bandits sont des soldats qui n'ont plus personne à servir, des mercenaires au chômage ou des déserteurs issus des nombreuses armées qui errent sur les routes des différents royaumes. Leur comportement est facile à anticiper. Les premiers rangs chargent avec des épées longues pendant que leurs comparses arment leurs arbalètes. En général, les bandits poursuivent trois objectifs: la sécurité, la richesse et la recherche d'un bouc émissaire sur lequel ils pourront déverser leur colère. Même s'il n'est pas aisé de négocier avec ces gens-là, on peut toujours les raisonner, contrairement à la plupart des monstres. Peut-être parviendrez-vous à les convaincre de ne pas vous importuner et de vous laisser la vie sauve? Comme ils ne chassent pas pour répondre à un instinct primitif, ils lâcheront l'affaire dès que vous aurez causé suffisamment de dégâts dans leurs rangs.

Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Furtivité +9 (Dex)
Duperie +6 (Emp)
Persuasion +6 (Emp)
Psychologie +8 (Emp)
Incantation +11 (Vol)
Résistance à la contrainte +7 (Vol)
Résistance à la magie +12 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Voir « Magie »			

Butins
-

DERNIER RECOURS

Lorsqu'un djinn tombe en dessous de 10 PS, il lui faudra un tour pour préparer une énorme téléportation tout en maintenant les tempêtes ou autres attaques actives. Au début de son prochain tour, le djinn disparaîtra et ne laissera aucune trace de sa nouvelle localisation. Si le djinn tombe à 0 PS, il est incapable d'exécuter ce sort en un instant. Mais après 30 minutes de repos, le djinn se téléportera instantanément, à condition qu'il n'ait pas été piégé dans un récipient.

Vulnérabilités
Huile contre les élémentaires
Bombes au dimeritium
Axé sur les accords
Si quelqu'un conclut un accord avec un djinn et qu'il respecte sa part du marché ou fait croire au djinn qu'il ne le trahira pas, le djinn est tenu de tenir ce qu'il a promis. Un djinn n'acceptera jamais de s'emprisonner ou de faire quelque chose qui attire l'attention sur lui-même.
Récipient
Un djinn ne mourra pas lorsqu'il tombe à 0 PS. Au lieu de cela, il sera trop épuisé pour se battre et cessera d'attaquer. Dans cet état, il est possible pour une personne à l'écoute magique de banir le djinn dans un récipient. Ceci n'est possible que pour les utilisateurs de magie avec une incantation de 8 ou plus et une éducation de 10. Un djinn enrhumé doit remplir 3, et seulement 3, souhaite à la personne brisant le sceau. Une fois le troisième souhait exaucé, le djinn sera libre de partir. Ces souhaits doivent pouvoir être réalisés avec les capacités magiques du djinn. Un djinn qui a déjà un maître ne peut pas être capturé.

Capacités
Magie
Les capacités magiques d'un djinn dépassent même les mages les plus puissants. Un djinn est capable d'utiliser chaque sort, invocation, signe et envoûtement en utilisant l' incantation . Lors du combat, il ne lancera que des sorts air et se dissipera. De plus, chaque fois que le djinn est agité, le sort Orange sera lancé en action gratuite sans coût.
Malicieux
Bien qu'un djinn n'attaquera jamais son maître, il peut et essaiera de répondre aux souhaits de manière perverse, donc un mage ne devrait jamais simplement demander à "nous emmener" ou il pourrait se retrouver au sommet de Skellige une seconde plus tard.
Invulnérabilités
Un djinn ne subira que des dégâts d'argent et de magie. Il est immunisé contre les maladies et les effets et ne manque jamais d'endurance.
Téléportation
Un djinn peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. Peut-être bloqué par le dimeritium.