

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	6
Bagarre ( Ref )	5
Esquive ( Ref )	5
Intimidation ( Vol )	7
Mêlée ( Ref )	5
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	6
Résilience ( Cor )	4
Res magie ( Vol )	10
Invocation ( Vol )	8

Armure	0
Régénération	5

Résistances	
Magie	
Immunités	
Saignement & Poison	

Vulnérabilité	
Rituel d'emprisonnement de Djinn	

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	14
Blocage (base)	16

Récompense	
300 couronnes par vœu	

Butins	
Lampe Ordinaire	
Poussière imprégnée 1D6	
Poussière de spectre 1D6	



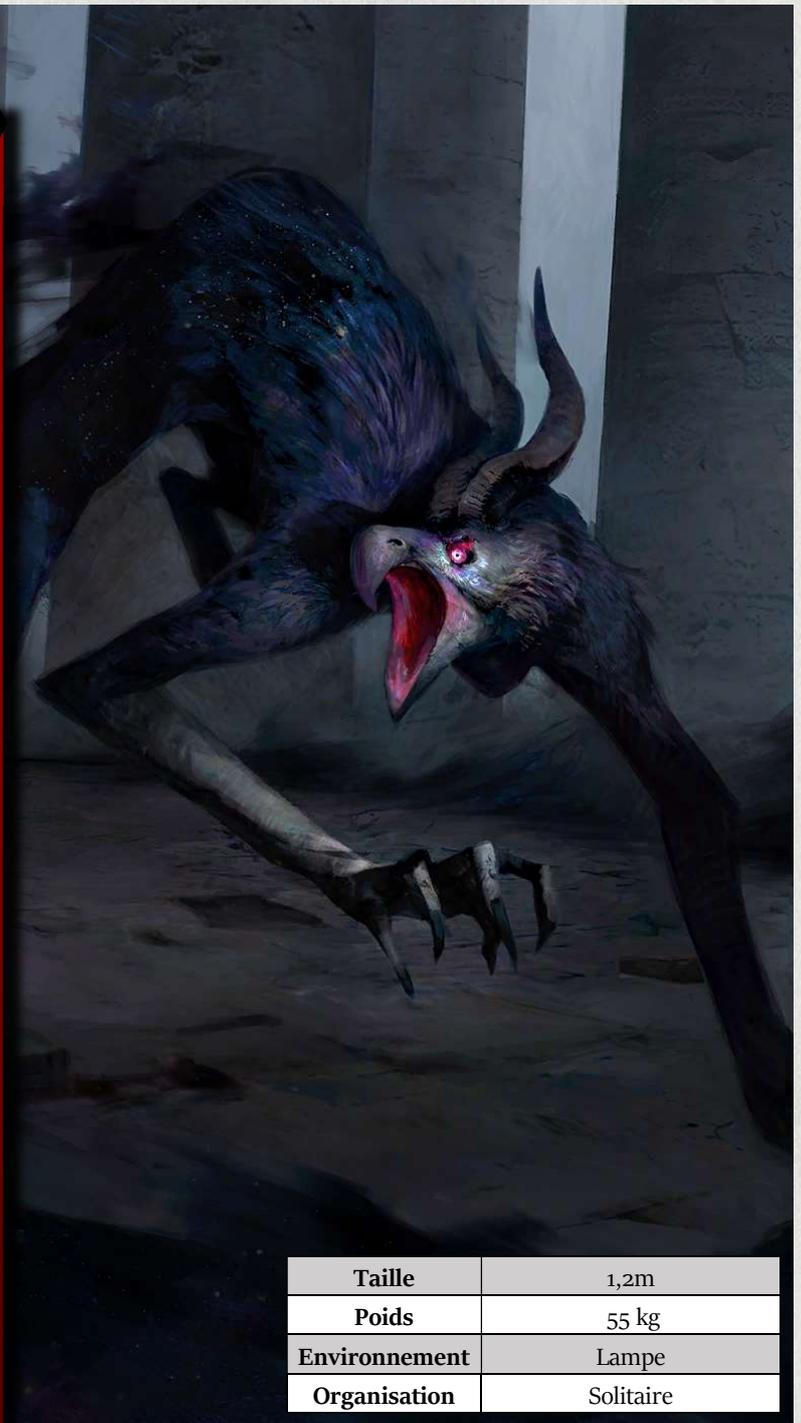
**Moyen  
Complexe**

**Intelligence  
Humaine**

**Sens  
Nyctalopie**

INT	10
RÉF	11
DEX	8
COR	6
VIT	7
EMP	10
TECH	1
VOL	10

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	4
END	120
ENC	60
RÉC	8
PS	80



Taille	1,2m
Poids	55 kg
Environnement	Lampe
Organisation	Solitaire

## Djinn de lampe

### Superstitions populaires (Education SD 16)

*On dit que le vieux Monck connaissait un moyen de contraindre les djinns, les génies de l'air, à le servir. Selon la rumeur, il en avait plus d'un. Il les aurait gardés dans des bonbonnes et utilisés au fur et à mesure de ses besoins, trois vœux par génie. Car un génie, messieurs, ne réalise que trois vœux ; ensuite, il est libre et se réfugie dans sa dimension. - Le Dernier Vœu*

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20 )

Le Djinn de lampe peut en effet exaucer 3 vœux mais ne crier pas victoire trop vite. Le Djinn n'est qu'un marchand. Pour chaque chose qu'il donne, il reprend autant. Si vous faite un vœu, choisissez bien vos mots car ça pourrait se retourner contre vous. C'est à double tranchant.

Exemple : Si le souhait est de devenir riche, le Djinn peut lui permettre de gagner de suite autant d'argent qu'il aurait pu en gagner tout au long de sa vie mais en contrepartie ce temps qu'il aurait eu besoin pour avoir cet argent est retiré de son espérance de vie. Le Djinn ne révèle pas la contrepartie d'un vœu. L'utilisateur le découvrira après que le vœu a été formulée.

Les Djinns peuvent vivre dans divers récipients que ce soit une lampe ou une boîte casse-tête suivant ce que le magicien qui est assez puissant pour l'y enfermer choisi. Ces objets qui possèdent des djinns sont extrêmement rare car seul des mages très puissants peuvent contraindre un djinn à être liée à un récipient ainsi que sa nature éphémère de trois vœux.

Le Djinn ne peut pas mentir sur le nombre de vœu restant. Une fois les trois vœux fait, il est libéré. Seul le propriétaire du récipient est le maître du Djinn et seul le maître peut formuler un vœu. Un seul souhait peut être fait à la foi. Le Djinn peut discuter avec son maître s'il possède le récipient sur lui. Il peut se matérialiser dans sa forme physique mais seul son maître peut le voir. Si un Djinn non lié se sent menacer, il peut être hostile et attaquer la menace.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T	5D6	10	-	Saignement 75%	2

### Capacité : Télépathie

Il est possible de discuter avec le Djinn par Télépathie entre lui et son propriétaire. Jet de Vigilance SD20 pour s'en apercevoir.

### Capacité : Vœu

Le Djinn peut exaucer jusqu'à 3 vœux au maximum mais ces vœux seront à double tranchant.

### Capacité : Invocation

Pour emprisonner un djinn et le soumettre à sa volonté, il faut tout d'abord l'affaiblir afin qu'il passe sous les 20PS et ensuite compléter un rituel d'emprisonnement de Djinn.

### Vulnérabilité : Sort d'Emprisonnement

Le Djinn connaît les sorts suivant : Cape d'invisibilité, Suffocation, Tonnerre d'Alzur, Vortex enflammé, Vague du Naglfar

« Je vivais dans une bouteille avant, mais je préfère les lampes d'Ophir, elles sont bien plus confortables. »

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr

