



LE VENT DU DÉSERT

Objet magique

Une arme, une légende presque relique,
Une histoire de pouvoirs
Un lieu des 1001 nuits
L'objet magique par excellence !

Le Vent du Désert :

Ce cimenterre svelte et gracieux est incrusté d'acier brillant, d'ivoire poli, et d'or étincelant. Sa poignée est faite de saphirs bleus étincelants et de rubis rouges ardents. À première vue, l'arme paraît n'être rien de plus qu'un objet d'exposition, une arme d'apparat voyante ou de bijouterie pour un noble dandy. Cependant, un examen plus poussé révèle le parfait équilibre de la lame et son fil parfaitement aiguisé, aussi bien qu'une prise parfaite en main et la certitude qu'elle ne glissera pas de la paume même si la garde était recouverte de sueur ou de sang.

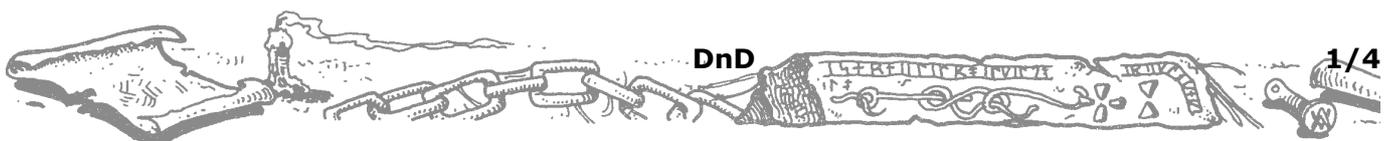
Statistiques : Cimenterre +1; Coût 2,315 Po. Sur une attaque réussit, le Vent du désert occasionne 1 point de dégât de feu en plus des dégâts normaux.

Précisions: Quand vous saisissez la poignée de cette arme, vous sentez une brise douce et chaude, vous percevez des odeurs de dates et d'épices exotiques, comme si vous étiez transporté dans un bazar du désert. Vous êtes le seul à sentir cette brise qui peut causer une occasionnelle ondulation de vos habits ou de vos cheveux (A contrario, l'ondulation peut-être vu). Il n'y a aucun autre effet. La lame devient très chaude quand elle est maniée en combat, et est portée au rouge et parfois devient même blanche.

Histoire

La forme générale du Vent du Désert suggère que son créateur est originaire d'une des grandes, semi mythique, villes des déserts du sud. Dans ces métropoles, tous les citoyens connaissent la magie supérieure, et les génies marchent dans les rues avec les mortels. Les communautés sont partout présidées par de puissants califes et émirs qui gouvernent avec une main de fer dans de soyeux gants d'intrigues courtoises et de duplicités. Le Vent du désert a sûrement été conçu pour un tel riche noble, pour qu'aucun simple soldat ne puisse avoir les moyens de s'offrir la finesse d'une lame tel que celle-ci. Le fait que le cimenterre soit fonctionnel et magnifique montre que son propriétaire était un guerrier clairvoyant, pas un de ceux qui pourraient porter une épée simplement pour paraître. Le double thème du feu et de l'air, renvoyé par les incrustations de bijoux et les rehausses d'or en relief sur la lame, fait allusion à une possible origine surnaturelle de l'épée, peut-être rattachée aux histoires de génies qui demeure dans les villes des déserts (**DD 15**).

Le Vent du désert a été commandé par l'émir ben Rashid Daoud, un seigneur marchand riche et puissant des vastes étendues du sud. Rashid n'a pas construit son empire avec de misérables marchandises, comme des luxueuses denrées telles que l'or et l'argent ou les soies et les épices exotiques, mais sur les composants de sorts rares et précieux et les artefacts magiques récupérés à travers les plans. Rashid a profusément dédommagé des aventuriers d'outre plans, pour partir à la recherche de pièces étrangères exotiques des plans extérieurs, de matériaux de localités planaire distantes, et autres denrées ou articles divers rares pour des sorciers disposés à en payer le prix mais peu disposés à risquer leurs propres vies. Dû à la nature de ses affaires, c'est sans surprise que Rashid s'est fait plusieurs terribles ennemis, qui auraient pris plaisir dans la mort de l'émir par de





lentes tortures. Naturellement, Rashid embaucha les meilleurs gardes du corps que l'argent pourrait acheter et remplit sa maison avec assez de trappes et de pièges magiques pour protéger une ville entière. En précaution ultime, au cas où toutes ses défenses n'auraient pas fonctionné et si sa personne était directement menacée, Rashid commanda le forgeage du Vent du Désert à un Efrit fabricant d'arme appelé Haqim.

Avec de l'acier provenant du plan élémentaire de la terre et une flamme de forge née sur le plan Élémentaire du Feu, Haqim créa un magnifique cimenterre que Rashid paya une somme énorme. (**DD 18; Rite de la Flamme**).

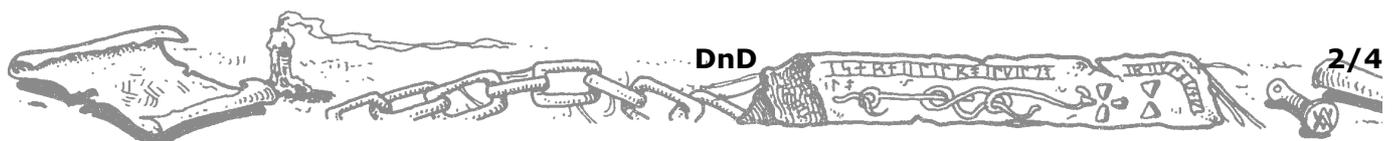
Rashid reçut son épée et s'émerveilla de la finesse de son fil, de son équilibre parfait, et de son poids proche de l'apesanteur, mais il craignait encore la venue de ses ennemis. Alors, il apporta le cimenterre à un djinn de sa connaissance, un sorcier nommé Malaq, à qui Rashid avait vendu beaucoup d'objets rares et précieux. Rashid demanda à Malaq d'y insérer un sort de protection afin d'être confiant en sa lame en pleine bataille. Il demanda à ce que l'arme le défende de tous les assauts, même contre la présence d'êtres au-delà de ce monde, et qu'elle soit capable d'abattre ses ennemis, les tranchants comme un oiseau coupe l'air avec ses ailes. Malaq prit l'épée et l'examina, et pourtant, bien qu'il ait vu, à sa construction, que c'était le travail d'un l'efrit détesté, il consenti à la demande de l'émir. Avec une pièce faite de pierre, une chanson voilée de poussière, et un couteau provenant des sous sols des collines, Malaq tissa ses sorts les plus puissants à l'intérieur de l'épée. L'acier tressé de pouvoir, était à peine capable de contenir la sorcellerie placée en lui. Quand enfin le sortilège fut terminé, Malaq jura qu'il n'avait jamais réussi à produire une magie aussi puissante, que Rashid serait sûrement plus prémuni qu'aucun homme ne pourrait jamais l'être avec ses salles protégées, ses gardes du corps experts, et son épée fabriquée et ensorcelée par les génies. Rashid prit l'épée et sentit l'impérieux pouvoir chanter en lui. Il paya généreusement pour cela. (**DD 25; Rite des Nuages**)

Bien que Rashid possédait maintenant l'épée la plus fine parmi tous les seigneurs du désert, cette arme fantastique fut aussi sa plus grande folie. Comme une grande partie de la richesse que possédait Rashid fut dépensé pour le Vent du Désert, il n'eut plus suffisamment d'argent pour payer les découvertes de ses mercenaires. Sans rémunération possible, les fournisseurs de Rashid se tournèrent vers d'autres acheteurs pour vendre leurs marchandises. Sans composant de sorts rare et puissant, Rashid n'eut plus assez d'argent pour faire du commerce, payer ses gardes et rémunérer ses domestiques. Ils le quittèrent tous. Sans domestiques pour entretenir les salles protégées par magie et maintenir les pièges, ils expirèrent, rouillèrent ou pourrirent et devinrent inutiles. Bientôt, aucune frontière n'exista entre Rashid et ses ennemis. Avec nulle protection pour les tenir à distance, les étrangers, de qui Rashid avait tiré profit, commencèrent à se manifester. Le Vent du désert devint la dernière ligne de défense de Rashid, et fut sa dernière ligne de protection. Le cimenterre était pourtant puissant, et aussi habile que Rashid l'était avec une lame, il ne pouvait pas s'en sortir seul contre ses nombreux ennemis. Il couru. La vie ne fut pas en accord, et devint indigente, avec Rashid, et il découvrit avec amertume, qu'il était incapable de gagner la moindre pièce pour payer sa pitance. Le temps passant, il fut finalement coincé par des agents de Glornoth le Malfaisant, un prince des enfers qui le traîna, lui hurlant, dans les Neuf Enfers. Les contes populaires racontent son destin. Rashid fut déchiré par des diables qui moissonnèrent ses chairs, régénéré chaque matin pour souffrir la même infortune, ad vitam aeternam. Du destin du Vent du Désert ? Aucune fable n'en parle. (**DD 31; Rite de l'Indigent**)

Rituels hérités :

Trois rituels sont exigés pour libérer toutes les capacités du Vent du Désert.

Rite de la Flamme: Depuis que le Vent du Désert a été forgé dans les feux du plan natif de l'efrit Haqim, vous devez plonger la lame dans une source de chaleur brûlante et laisser le métal chauffer à blanc avant de l'enlever. Vous devez alors permettre à la lame de refroidir pour la remettre dans les flammes quand la lame a retrouvée sa couleur normale. Ce cycle doit être répété sans interruption pendant 24 heures. Les flammes qui proviennent du plan Élémentaire du Feu sont suffisantes pour cette tâche, mais sur le plan Matériel, seule la lave fondue est assez chaude pour cette utilisation. Ce





traitement ne nuit pas au cimenterre. Coût: 2,000 Po. Don alloué: Héritage le plus faible (Vent du Désert).

Rite des Nuages: Il est exigé que vous grimpez au sommet d'une grande montagne (au moins 2000 mètres) avec l'épée. Au sommet, vous devez allumer un grand feu et brûler des encens agréant aux créatures de l'air. Coût: 12,700 Po. Don alloué: Héritage mineur (Vent Désertique).

Rite de l'Indigent: Vous devez corriger les erreurs que Rashid ben Daoud a fait durant la création de l'épée. Cela exige que vous mettiez de côté un-quart de tous l'argent et de tous les objets de valeur que vous vous pourrez rassembler pendant un mois et que vous ne dépensiez pas frivolement cette somme. Vous devez alors vous rendre dans un quartier mendiant d'une grande ville. Coût: 40,500 Po. Don alloué: Héritage le plus grand (Vent du Désert).

Exigences au porteur

Un personnage plutôt martial, qui préfère les bénéfiques d'une arme légère, rapide comme le Vent du Désert.

Exigences au porteur par Le Vent du désert.

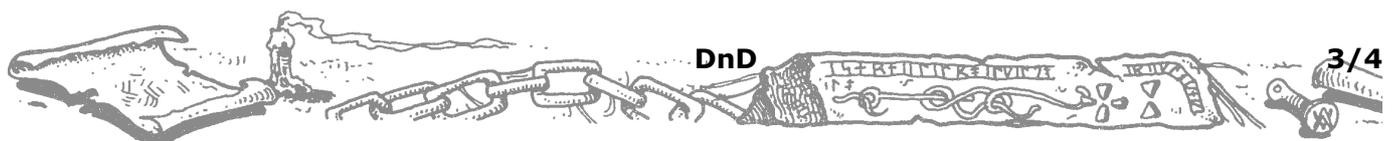
Bonus d'attaque de base : +3

Don : Arme de prédilection (cimenterre)

Table : Le Vent du Désert

Niveau du porteur	Coûts personnels				Caractéristiques
	Pénalité d'attaque	Pénalité de sauvegarde	Point de vie perdu	Point de compétence perdu	
5ème	--	--	--	--	Enfant du désert
6ème	--	--	2	--	Entaille ardente 3/jour
7ème	-1	--	--	3	Danse du vent et de la flamme +2
8ème	--	-1	--	--	Attraction du Désert
9ème	--	--	--	3	Cimenterre +2
10ème	--	--	--	--	--
11ème	--	--	--	--	Cimenterre gardien +2
12ème	--	-2	--	--	Vent hurlant 3/jour
13ème	--	--	--	3	--
14ème	-2	--	--	--	Danse du vent et de la flamme +4
15ème	--	--	--	--	Tourbillon de flamme 1/jour
16ème	--	--	--	3	Cimenterre gardien de feu intense +2
17ème	--	--	--	--	Danse du vent et de la flamme +6
18ème	--	--	--	3	Cimenterre gardien de feu intense +3
19ème	-3	--	--	--	Poussière du dessert 1/jour
20ème	--	--	--	3	Cimenterre gardien de feu intense +4

Gardienne. Cette propriété spécifique aux armes de corps à corps. Une arme gardienne permet à son possesseur d'utiliser tout ou partie de son bonus d'altération comme bonus à la CA se cumulant avec tous les autres types de bonus. Par une action libre au début de son tour de jeu, le personnage





choisit la répartition de son bonus et sa CA est modifiée en conséquence jusqu'à son prochain tour de jeu.

Feu intense. Une arme de feu intense fonctionne comme une arme de feu, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de feu lors de chaque coup critique. L'explosion de feu ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de feu supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points puisque pour le cimenterre il est de x2. L'explosion de feu a lieu même si la propriété spéciale de feu de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Caractéristiques hérité de l'objet

Tout ce qui suit est hérité des caractéristiques du Vent du Désert.

Enfant du désert (Sur): Le porteur de Vent du Désert supporte la chaleur du soleil et la froideur amère des nuits du désert comme s'il y était né. Commençant au 5ème niveau, vous bénéficiez constamment des effets d'un sort « d'endurances des énergies destructives ». Jeteur de sort niveau 5.

Entaille ardente (Mag): Au 6ème niveau et plus, en coupant l'air avec la lame dans un arc de cercle devant vous et lançant un mot de commande, vous créez une spirale de flamme, comme avec le sort mains brûlantes. Vous pouvez utiliser cette capacité trois fois par jour. Le jet de sauvegarde est de 11, ou 11 + votre bonus de Charisme, prenez le plus important. Jeteur de sort niveau 5.

Danse du vent et de la flamme (Sur): Au 7ème niveau, le Vent du Désert vous octroie un bonus de +2 sur votre Dextérité. Ce bonus augmente à +4 au 14ème niveau et à +6 au 17ème niveau.

Attraction du désert (Sur): Démarre au 8ème niveau, vous êtes considéré comme si vous possédiez le don « Arme en main » quand vous dégainez le Vent du Désert.

Vent hurlant (Mag): À 12ème niveau et plus, trois fois par jour, en pointant avec force le cimenterre dans la direction désirée, vous pouvez utiliser le sort « Bourrasque ». Le jet de sauvegarde est de 13, ou 12 + votre modificateur de Charisme, prenez le plus important. Jeteur de sort niveau 5.

Tourbillon de Flammes (Sur): Commence au 15ème niveau, une fois par jour en plaçant la pointe de Vent du Désert dans une flamme (de toute sorte ou tout type), vous pouvez utiliser le sort « boule de feu ». La boule de feu explose à la pointe du cimenterre, mais vous restez indemne des dégâts résultant du feu. Jet de sauvegarde : DD 14, ou 13 + votre modificateur du Charisme, prenez le plus important. Jeteur de sort niveau 10.

Poussière du Désert (Mag): Au 19ème niveau et plus, une fois par jour quand vous donnez le mot de commande et faites la gestuelle appropriée avec le Vent du Désert, vous émettez un mince rayon vert à la pointe du cimenterre qui peut complètement détruire une créature, comme le sort « désintégration ». Jet de sauvegarde : DD 19, ou 16 + votre modificateur du Charisme, prenez le plus important. Jeteur de sort niveau 15.

Démarrer une aventure

Après avoir acheté une arme d'apparat, évidemment un cimenterre magique (le Vent du Désert) à un bazar, les PJs sont approchés par un géant enveloppé dans des robes marron foncées. Le personnage offre d'acheter l'épée pour 25 pour cent de plus que les joueurs l'ont payée. S'ils refusent, ou essaient de marchander un prix plus élevé, la créature devient belliqueuse et les menace par des insultes colorées adjointes d'une promesse de douzaine de tortures horribles et éternelles. Pour toute réponse hostile, l'individu jettera son manteau et se révélera être un djinn. Il essaiera alors de prendre le Vent du Désert par la force et se retirera seulement si ses points de vie sont réduits à moins d'un quart.

Djinn : 45 PdV

Par **Mat Smith**
Traduit par **Syrinity** pour DnD

