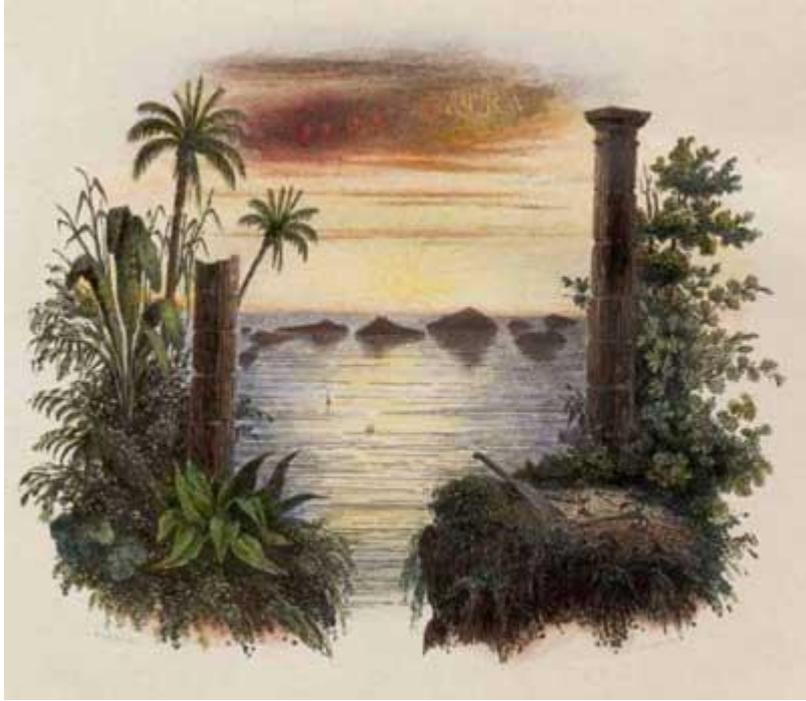
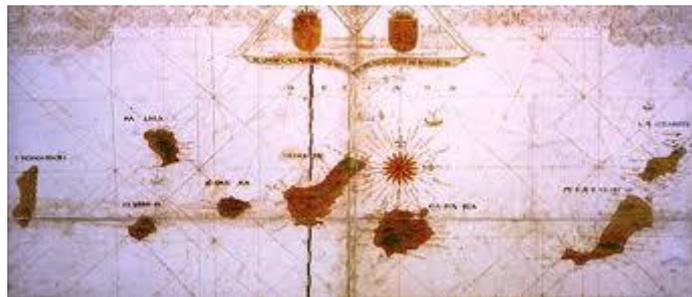


Les îles fortunées



Un supplément sur les Îles Canaries pour Donjons et Dragons V

3.5



Auteur San De

Ce supplément pour Donjons et Dragons 3.5 traite des îles Canaries qui dans l'Antiquité étaient nommées îles Fortunées et de leur peuple les Guanches.

Sommaire

Histoire	Page 3
Géographie et flore	Page 3
Faune	Page 3
Les Guanches	Page 5
Noms	Page 5
Agriculture et pêche	Page 5
Organisation politique	Page 6
Mode de vie	Page 6
Bateaux	Page 6
Ecriture et langage	Page 7
Le combat et l'équipement	Page 8
Religion	Page 9
Divinités	Page 10
Don	Page 10
Classe de prestige, le siffleur	Page 11
Bestiaire	
• Hespéride	Page 14
• Ladon	Page 16
• Phoque moine	Page 17
• Tibicena	Page 18
Bibliographie	Page 19

Histoire

Les Guanches sont issus de populations venues de la péninsule Ibérique et du Maghreb entre 3000 et 1000 avant JC. Ceux venu d'Afrique ont pu être poussé au départ par la désertification du Sahara. Ils eurent quelques contacts durant l'Antiquité avec les grecs, les carthaginois et les maurétaniens (les ancêtres des berbères, le Maghreb se nommait Maurétanie durant l'Antiquité) lors de l'expédition du roi Juba II. Au XIVème siècle les portugais envoyèrent quelques expéditions. Leur civilisation pris fin au XVème siècle quand ils furent conquis par l'Espagne après un siècle de résistance après avoir pratiqué la guérilla et quelques batailles (qui se finissaient souvent avec quelques dizaines de perte pour les espagnols et des milliers pour les autochtones).



Géographie et flore

Les îles Canaries sont volcaniques et ont une végétation variée correspondant aux différences de géographie des îles. Les zone base sont souvent aride avec une végétation adapté à la sécheresse tel les dragonniers. Plus haut l'humidité est arrêté par les montagnes et on trouve des pins des Canaries sur les faces les moins humides (généralement au sud et à l'est) et une végétation de forêt humide laurisylve (à droite) sur les faces nord et ouest. Enfin sur les îles les plus hautes on trouve un étage alpin avec des neiges éternelles. Des petits ruisseaux s'écoulaient des pentes.



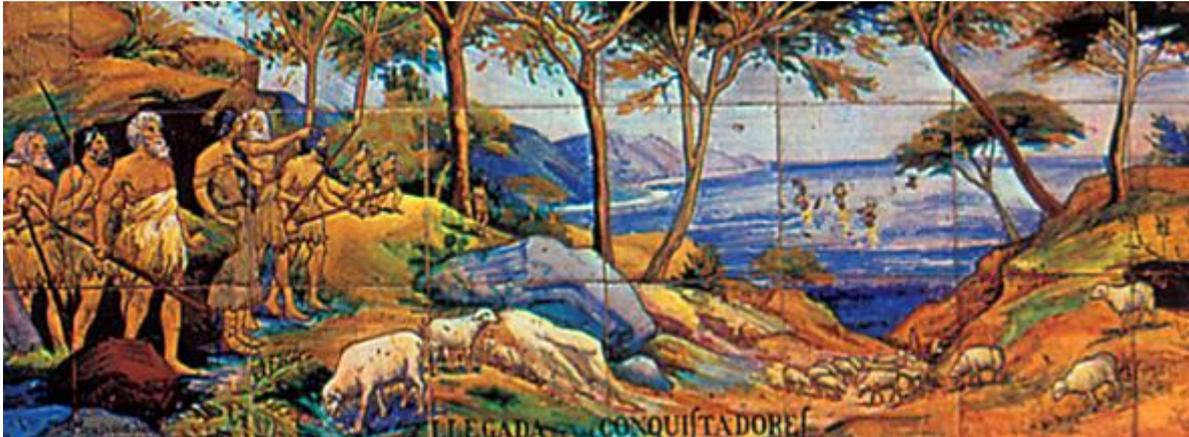
Faune

La faune indigène est formée d'oiseaux (dont les célèbres canaries) des lézards de grande taille (comme un iguane, jusqu'à un mètre de long) de rats de grande taille (gigantisme insulaire, des rats gros comme des lapins) de phoques

moins. En termes de jeu vous pouvez aussi mettre des espèces rats et des lézards plus gros en vous servant du rat sanguinaire et le lézard carnivore (qui peut aussi être herbivore ou omnivore) du Manuel des monstres.

Les Guanches

Les Guanches venant d'Afrique et d'Europe ont une apparence physique variée avec des cheveux brun et blond, des yeux bleu et bruns.



Noms

Ci-dessous vous trouverez des noms guanches pour en trouver plus vous pouvez faire une recherche internet avec les mots suivants : nombres guanches.

Féminin

Acerina, Aniaga, Assa, Dácil, Fayna, Gara, Gazmira, Guaxara, Guacimara, Gualda, Guanina, Guayarmina, Hara, Idaira, Iruene, Mati, May, Nayra, Nira, Nisa, Rosalva, Yaiza, Yurena

Masculin

Ache, Aday, Arico, Asano, Asche, Avago, Axer, Ayoze, Aythami, Badel, Baeta, Baute, Bedo, Benamer, Bencomo, Bensa, Bentaor, Besay, Bruco, Caitafa, Caluca, Cerdeto, Chede, Choim, Echedey, Ergual, Faicán, Gabiot, Gaineto, Gaitafa, Ganache, Gando, Geneto, Gerad, Godeto, Guad, Guaire, Himar, Nauzet, Manao, Oto, Pico, Rayco, Rodoto, Rumén, Siso, Tahod, Tigorte, Tinerfe, Ventor, Xitama

Agriculture et pêche

Les Guanches ont introduit plusieurs animaux domestiques, des chiens (à l'apparence de molosses) des porcs, des chèvres et des moutons, ainsi qu'involontairement des rats et des souris.

Ils cultivaient de l'orge, du blé, des pois des fèves, avaient des figuiers et pratiquaient la cueillette (par exemple de pignon de pain ou de rhizome de fougère). Les céréales et les rhizomes de fougère étaient broyé avec des meules de pierre et utilisées pour préparer le gofio, un plat de farine grillé qui se mange en le mélangeant avec du lait ou de l'eau ou servait à faire du pain. Ils pratiquant la pêche avec



des filets, des hameçons et aussi en entrant de nuit dans l'eau avec des torches en assommant les poissons s'approchant attiré par la lumière. Ils ramassaient aussi des coquillages et chassaient des phoques moine et de petits animaux. Le lait de leurs animaux domestiques leur fournissait du fromage et du beurre.

Organisation politique

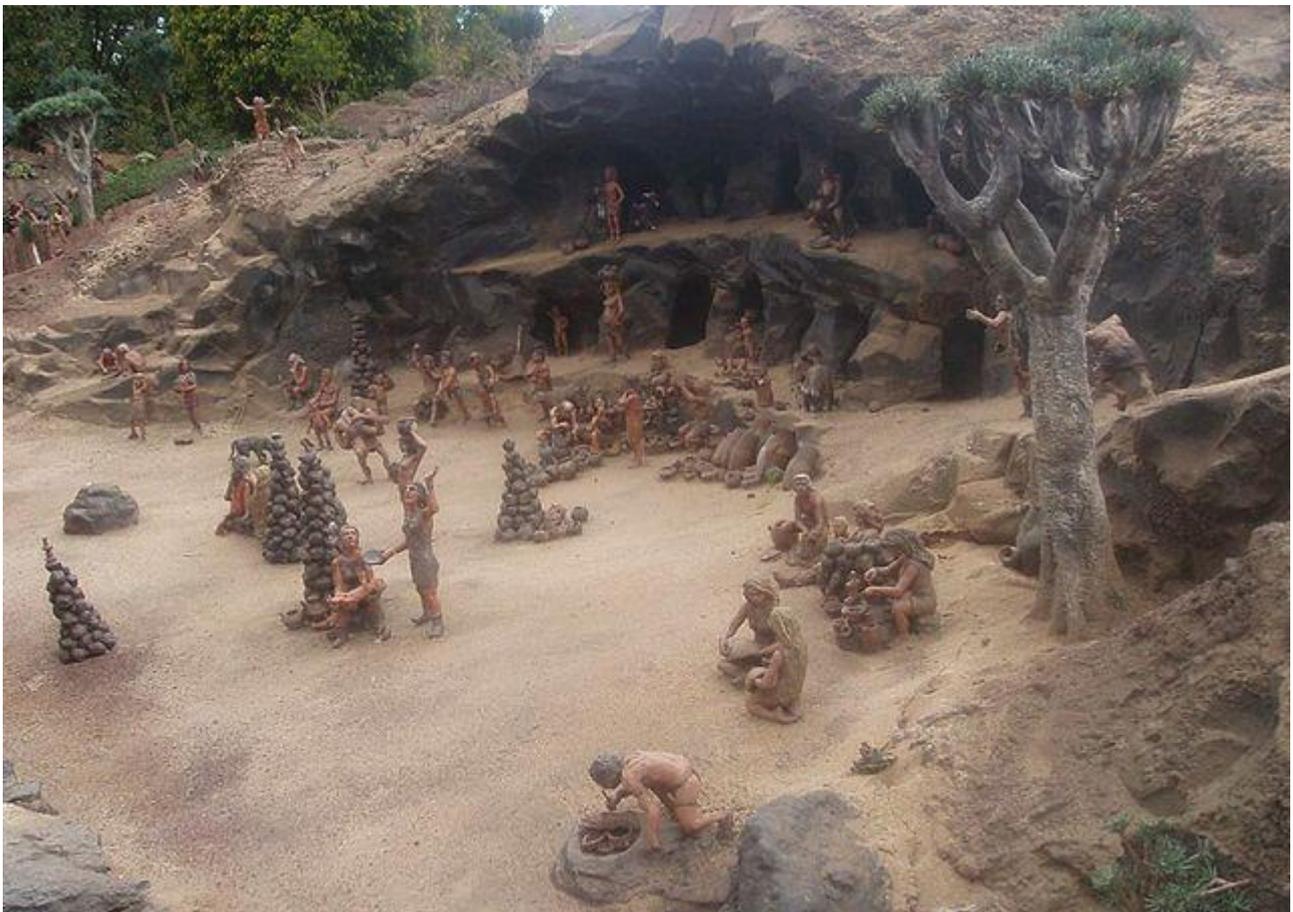
Les îles étaient divisées en chefferies avec chacune un roi (nommé mencey) et une caste noble. Souvent ces chefferies s'unissaient, parfois en englobant une île entière. Au XV^{ème} siècle on estime que la population des îles était de 80 000.

Mode de vie

Les Guanches vivaient dans des villages de hutte de pierre ou des villages troglodytes creusés dans des falaises, parfois ces villages étaient entourés de fortifications. Ils fabriquaient des poteries et des objets de bois. Les habits étaient à base de peau de chèvres et de laine de mouton, ces vêtements étaient parfois teintés en pourpre à l'aide d'un pigment extrait d'un lichen nommé orchilla (*Rocella canariensis*). Les chaussures étaient en cuir de porc plus résistant. Isolés sur leurs îles volcaniques sans beaucoup de contact avec le monde extérieur ils n'avaient pas accès au métal qu'on trouve uniquement dans des roches continentales, même chose pour les silex. Ils fabriquaient donc leur outils avec du basalte et de l'obsidienne.

Bateaux

Curieusement les Guanches ne semblaient pas connaître la navigation bien que celle-ci soit nécessaire pour atteindre les îles.



Ecriture et langage

Les Guanches utilisaient l'alphabet tiffinagh (en haut) et l'alphabet punique (en bas) dont on a retrouvé des exemplaires dans des grottes et des habitations troglodytes. Ils parlaient sans doute une langue proche de celle des berbères.

Le silbo est un langage sifflé utilisé pour communiquer de loin dans des environnements accidentés où les déplacements sont difficiles. Les Guanches peuvent apprendre ce langage en tant que langue supplémentaire, les autres doivent dépenser un point de compétence. Il permet de communiquer à plusieurs kilomètres de distance en conditions normales.

			LEGENDE transcription tiffinagh Prononciation tiffinagh correspondance latine	

aleph	beth	gimel	dalet	he	waw	zayin	het	tet
'	b	g	d	h	w	z	h	t
yod	kaph	lamed	mem	nun	samekh			
y	k	l	m	n	s			
ayin	pe	sade	qoph	resh	shin	tav		
'	p	s	q	r	sh/s	t		

Le combat et l'équipement

Les Guanches utilisaient diverses armes, ils ne connaissaient pas l'arc. Un de leur sport était la lutte.

Ne connaissant pas le métal ils utilisaient des armes en pierre comme des haches polies. Si vous les mettez en contact avec des cultures ayant des armes en métal ces armes ont un malus de -2 à l'attaque et aux dégâts. Les armes en obsidienne sont plus tranchante et offre un bonus de +1 aux dégâts (pour un total de -2 à l'attaque et -1 aux dégâts). (Pour rappel les armes de bronze ont un malus de -1 à l'attaque et aux dégâts).

Armes

Dague, fronde, lance, épieu, javeline, bâton, hachette, hache de jet, hache d'arme, gourdin, masse d'arme légère, masse d'arme lourde, massue, filet.

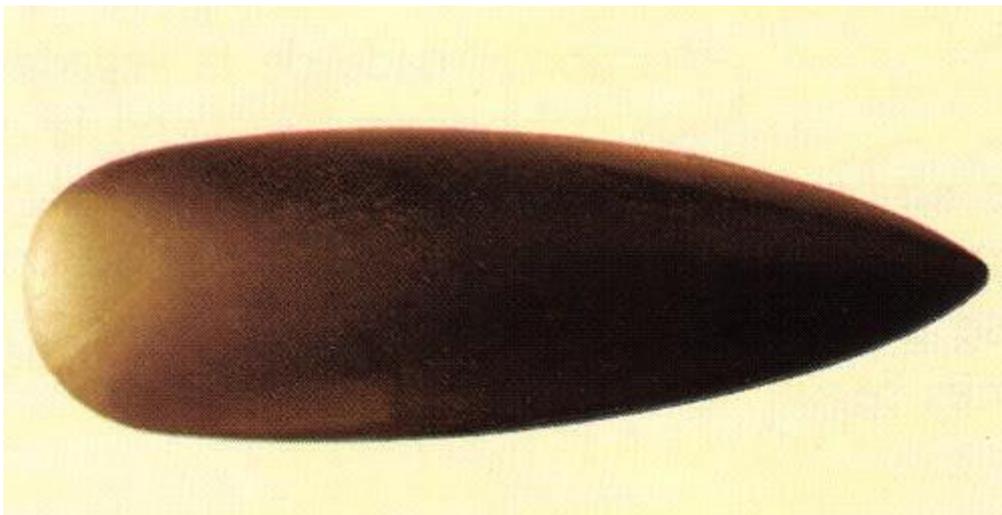
Armures

Les seules armures utilisées par les Guanches étaient des boucliers de peau (bien qu'ils auraient pu fabriquer des armures matelassés et de cuir). Ces boucliers sont similaires aux boucliers de bois si ce n'est qu'ils sont plus légers et plus fragiles. Ils pèsent deux fois moins que leur version en bois et ont une solidité de 2 et une résistance de respectivement 4 et 7. Les coûts sont réduits d'une pièce d'or.

Rondache en peau, écu en peau.

Matériaux spéciaux

Obsidienne : les armes en obsidienne sont plus tranchantes que d'autres types de pierre et accordent un bonus d'altération aux dégâts de +1 (si vous utilisez les malus pour les armes en pierre il y a alors un malus de -2 à l'attaque et un malus de -1 dégâts). Le prix augmente de 100 po. L'obsidienne a une résistance de 15 par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.



Religion

Les Guanches pratiquaient des sacrifices d'animaux dans des sanctuaires (il y a aussi des pyramides datant du XIX^{ème} siècle, elles sont anachroniques mais cela peut être intéressant à ajouter), à l'air libre sous un arbre sacré comme un pin ou un dragonnier ou prêt d'une montagne sacrée ou encore dans des grottes. Des grottes étaient aussi des lieux de culte, on y a retrouvé des gravures, des peintures et des inscriptions. Les morts étaient souvent enterrés dans des creux de falaises dans les parties en hauteurs pour y être le plus inaccessible. Certains étaient enterrés sous des tumulus. Les Guanches pratiquaient la momification et mettaient parfois les morts dans des cercueils creusé dans un tronc. Un type de vase nommé Gánigo était rituellement brisé lors des offrandes aux dieux avec du lait et du miel ou pour sceller un pacte, un divorce ou lors d'un rituel funéraire. Les Guanches vouent aussi un culte aux ancêtres.



La fête la plus importante était le Beñesmer ou fête de la moisson qui correspondait au nouvel an. Cette fête avait lieu en Août.

Tabburt est une fête qui a lieu lors du solstice d'hiver, elle marque la renaissance du dieu du soleil Magec.

Les Guanches croyaient que les âmes des morts allaient reposer dans le Soleil.



La création du monde

Au début était Achaman, dieu puissant et éternel qui se suffisait à lui-même. Devant lui il n'y avait que le vide, la mer ne reflétait pas le ciel et la lumière n'avait pas encore ses couleurs. Il créa alors la terre et l'eau, le feu et l'air et toute la vie qu'il y avait dessus. Achaman habitait le ciel et parfois il allait sur les montagnes pour se réjouir de son œuvre.

Un jour il s'arrêta au sommet de l'Echeide. Là son œuvre lui parut encore plus belle et parfaite comme s'il la découvrait pour la première fois. Il pensa alors qu'il devait la partager. Il créa alors les humains pour qu'ainsi ils puissent aussi admirer ce qu'il avait créé, qu'ils en fassent usage et pour qu'ils le conservent.

L'affrontement avec Guayota

Guayota vivait à l'intérieur du volcan Echeide, Guayota était le démon, le roi du mal. Selon la légende Guayota séquestra le dieu Magec (dieu du Soleil) et le traina à l'intérieur d'Echeide. Les Guanches demandèrent la clémence à Achaman leur dieu suprême. Achaman réussit à vaincre Guayota, à sortir Magec des entrailles d'Echeide et couvrit le cratère. Ensuite un tremblement de terre divisa l'île d'Echaide en sept îles Tyterogaka (Lanzarote), Erbane (Fuerteventura), Tamarán (Gran Canaria), Achined (Tenerife), Gomera (La Gomera), Benahoare (La Palma) et Ezeró (El Hierro).

Depuis lors Guayota reste enfermé à l'intérieur du volcan assimilé aux enfers. Quand le volcan Echeide entre en éruption il est de coutume pour les Guanches allument des buchers pour épouvanter Guayota.

Divinités

Achaman

Dieu suprême et créateur du monde

Alignement LB

Domaines : Bien, Ciel, Loi, Protection

Arme de prédilection : bâton

Achuguayo

Dieu de la Lune et du temps

Alignement LN

Domaines : Loi, Lune, Temps

Arme de prédilection : hache d'arme

Achuhucanac

Dieu de la pluie

Alignement CN

Domaines : Chaos, Climat, Eau

Arme de prédilection : fronde

Chaxiraxi

Déesse de la fertilité

Alignement CB

Domaines : Bien, Chaos, Flore

Arme de prédilection : bâton

Guayota

Dieu du monde souterrain, du feu et des volcans, surnommé le démon.

Alignement CM

Domaines : Chaos, Destruction, Feu, Mal

Arme de prédilection : masse d'arme lourde

Iruene

Enorme dieu chien maléfique. Ses agents sont les Tibicenas d'énormes chiens.

Alignement NM

Domaines : Faune, Guerre, Mal

Arme de prédilection : dague

Magec

Dieu du soleil

Alignement : LN

Domaines : Feu, Loi, Soleil

Arme de prédilection : bâton

Domaines n'était pas dans le Manuel des joueurs : Lune et Temps (Les Royaumes Oubliés), Climat (Codex Divin, Dieux et demi-dieux et Eberron), Ciel (Races of the Wild)

Don

Esquive guanche

Les Guanches s'entraînent dès leur jeunesse à esquiver des boules de boue ce qui leur sert à l'âge adulte pour esquiver les pierres lancé par leur adversaires au combat.

Conditions : guanche, Dex 13

Avantage : ce don est similaire au don Esquive mais en plus le personnage gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques à distance. Ce bonus total de +2 à la CA à distance s'applique à tous les adversaires du personnage. Ce don remplace esquive pour ce qui est des conditions d'accès aux autres dons. Un guerrier peut prendre ce don en tant que don supplémentaire.

Classe de prestige

Le siffleur

L'environnement accidenté de certaines îles a poussé les habitants à inventer un langage sifflé, le silbo, pour communiquer de loin. Cette classe de prestige est destinée aux bardes.

Conditions : Degré de maîtrise de 8 en Perception auditive, degré de maîtrise de 8 en Représentation (sifflement). Musique de barde, doit connaître le silbo. Faculté de lancer des sorts profanes de niveau 2.

Dés de vie : d6

Compétences : Acrobatie (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Decryptage (Int), Deguisement (Cha), Déplacement silencieux ((Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha).

Points de compétence par niveau : 6

Aptitudes de classe

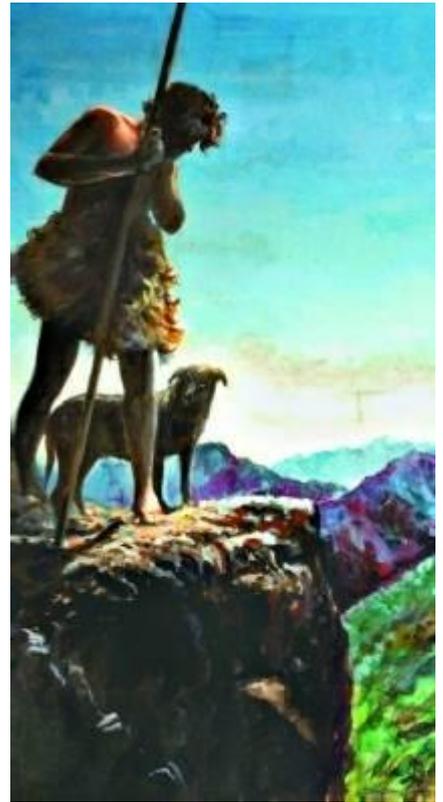
Sorts : Le siffleur gagne un niveau de lanceur de sorts profane par niveau de classe pour une de ses classes lançant des sorts profanes.

Compagnon animal chien : Le siffleur de par son expérience comme berger se lie à un chien. Cette aptitude est similaire à celle du druide du même nom si ce n'est que le compagnon animal sera obligatoirement un chien ou un chien de selle (le profil de ces deux animaux est p 273 du Manuel des Monstres). Si le personnage possède déjà un chien comme compagnon animal grâce à une autre classe, alors les niveaux de cette classe se cumulent avec ceux du siffleur pour déterminer les pouvoirs et avantages de son compagnon animal. Si le personnage possède déjà un compagnon animal d'une autre espèce alors les niveaux des deux classes ne se cumulent pas et le chien devient un deuxième compagnon animal.

Musique de barde. Les niveaux de siffleur se cumulent avec ceux de barde pour ce qui est de déterminer le nombre d'utilisation quotidienne de son aptitude de musique de barde.

Savoir bardique. Les niveaux de siffleur se cumulent avec ceux de barde pour ce qui est de déterminer la puissance de son aptitude de savoir bardique.

Incantation rapide soudaine. Le sifflement du personnage permet d'exprimer les mots plus rapidement, il acquiert ainsi le don Incantation rapide soudaine. Il peut désormais lancer un sort en appliquant le don incantation rapide sans augmenter le niveau de celui-ci une fois par jour. La première utilisation de ce don est gratuite, les suivantes coûtent une utilisation de musique de barde. Il gagne aussi le don incantation rapide qu'il peut utiliser normalement. Il ne peut utiliser incantation silencieuse quand il recourt à ce don. Aux niveaux 4 et 8 le personnage gagne une utilisation quotidienne supplémentaire gratuite d'incantation rapide soudaine.



Chant de déplacement. Un siffleur ayant un degré de maîtrise de 8 ou plus dans une forme de représentation peut utiliser son chant ou sa poésie pour que lui et ses alliés se déplacent sans être ralenti par un terrain difficile. De même il peut se déplacer sur les pentes raides et les escaliers à sa vitesse normale de déplacement. Par la suite aux niveaux 6 et 10 cette aptitude ajoute en plus une augmentation de la vitesse de déplacement. La végétation ou un terrain enchanté continue de ralentir ses mouvements.

Chant d'initiative. Un siffleur ayant un degré de célérité de 12 ou plus dans une forme de représentation peut utiliser son chant ou sa poésie pour que lui et ses alliés agissent plus rapidement au combat. Le personnage et ses alliés gagnent un bonus de +2 à l'initiative. Au niveau 10 le bonus passe à +4.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Compagnon animal chien, Musique de barde, Savoir bardique, Incantation rapide soudaine 1/jour	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+0	+3	Chant de déplacement	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3		+1 niveau effectif
4	+3	+4	+1	+4	Incantation rapide soudaine 2/jour	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	Chant d'initiative +2	+1 niveau effectif
6	+4	+5	+2	+5	Chant de déplacement (+3m)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5		+1 niveau effectif
8	+6	+6	+2	+6	Incantation rapide soudaine 3/jour	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6		+1 niveau effectif
10	+7	+7	+3	+7	Chant de déplacement (+6m), Chant d'initiative +4	+1 niveau effectif

Bestiaire

Hespéride

Fée de taille M

Dés de vie : 4d6 (14 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x 3)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x 3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 19, Con 11, Int 14, Sag 15, Cha 18

Compétences : Connaissances (nature) +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +11, Dressage +11, Equitation 6, Evasion +11, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +9, Survie +9

Dons : Attaque en finesse , Vigueur surhumaine

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4-7)

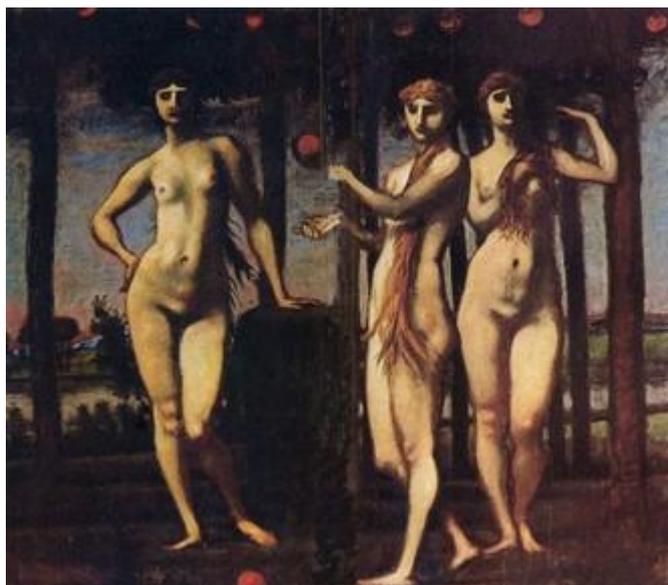
Facteur de puissance : 4

Trésor : normal + 1d8 pommes magiques

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —



Les auteurs de l'Antiquité plaçaient les Hespérides dans les îles Fortunées. Les Hespérides sont des nymphes similaires à des dryades qui résident dans des pommiers. Elles gardent le jardin des Hespérides où l'on trouve les fameux pommiers d'or. Elles parlent le commun, l'elfe, le sylvain et le silbo. Les pommiers avec lesquelles elles vivent en symbiose produisent des pommes magiques qui sont souvent en or mais peuvent avoir d'autres propriétés. Elles ont le pouvoir de faire fructifier des fruits magiques à intervalles réguliers.

Combat

Les Hespérides sont timides et ne se montrent généralement pas. Elles fuient le combat. Quand elle se sent menacée, elle fait appel à leurs pouvoirs de charme, de persuasion et de suggestion pour prendre le contrôle de leurs agresseurs. Si quelqu'un s'en prend à son arbre, elle le défend à tout prix.

Pouvoirs magiques. Communication avec les plante, enchevêtrement (DD 13), forme d'arbre à volonté ; charme personne (DD 13), sommeil profond (DD 15), voyage par les arbres 3 fois par jour ; suggestion (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sort. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Symbiose (Sur). Chaque hespéride est intimement liée à un pommier, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de l'hespéride ne dégage pas d'aura magique.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom à un niveau effectif égal aux DV de l'hespéride. De plus elle bénéficie d'un bonus racial de +6 sur ce test, pour un modificateur total de +14.

Création de pommes (Mag). Les hespérides peuvent faire pousser des pommes magiques à intervalles réguliers sur leur pommier. Les plus connues sont les pommes d'or mais il en existe d'autres sortes qui ont chacune leurs propriétés spéciales. Les effets magiques des pommes ont un niveau de lanceur de sort égal aux DV de l'hespéride qui les a invoqués. Pour activer l'effet d'un sort il faut croquer l'une des pommes (action rapide ne provoquant pas d'attaque d'opportunité) sauf pour Arme acide intense qui doit être appliqué sur l'arme. Les hespérides peuvent invoquer autant de pommes par semaines qu'elles ont de dés de vie plus leur modificateur de charisme (sauf pour les pommes métalliques).

Arme acide intense inflige des dégâts supplémentaires de 1d6 d'acide. L'effet dure une minute par niveau. Lors d'un coup critique on ajoute +1d10 points de dégâts d'acide par facteur de critique (x2 : +1d10, x3 +2d10, x4 +3d10). Les armes à projectiles transmettent cette propriété aux munitions qu'elles tirent. Qui plus est l'acide continue de ronger les chairs de la victime en infligeant 1 point de dégâts par rounds durant un round tous les trois niveaux de lanceurs de sorts (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18).

Type de pomme	Délais d'invocation	Effets	Prix
Argent	1 fois par semaine	Héroïsme suprême	1650 po
Bronze	2 fois par semaine	Peau de pierre + Peau d'écorce	1100 po
Or	1 fois par mois	Guérison suprême + Restauration suprême	6000 po
Bleu		Splendeur de l'aigle	150 po
Jaune		Convocation d'alliés naturels II	150 po
Orange	Dés de vie +	Rapidité	375 po
Rose	modificateur de	Suggestion	375 po
Rouge	Charisme par	Soins modérés (4 utilisations)	800 po
Vert	semaine	Neutralisation du poison	1000 po
Violet		Arme acide intense	525 po

Ladon

Ladon est une créature légendaire défendant le jardin des Hespérides. Il est similaire à l'hydre décrite dans le Manuel des Monstres si ce n'est qu'il possède une intelligence de 6 et dispose du pouvoir magique de compréhension des langages à volonté.



Phoque moine

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 12 m

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : Retenir son souffle, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +6, Natation +9, Perception auditive +5

Dons : Attaque en finesse (S), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids

Organisation sociale : solitaire, paire, ou horde (5-15)

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les phoques évitent généralement les humanoïdes, mais ils sont chassés pour leur fourrure et pour leur viande. Adulte, un phoque mâle peut mesurer deux mètres et peser 250 kilos. Une femelle est bien plus petite et pèse rarement plus de 100 kilos.

Combat

Les phoques ne sont pas agressifs, mais se montrent territoriaux.

Retenir son souffle. Un phoque peut retenir son souffle pour un nombre de round égal à 6 fois sa Constitution. Pour un phoque typique, cela correspond à 84 rounds, soit un peu plus de 8 minutes.

Compétences. Le phoque bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Tibicena



Créature magique de taille G (aquatique)

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), nage 12 m (9 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+15

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc en jambe

Particularités : odorat, vision nocturne, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +0, Natation +9, Perception auditive +5, Survie +2*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Course, Pistage

Environnement : forêt tempérées, côtes

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours NM

Évolution possible : 7-18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les Tibicenas sont des chiens maléfiques de la taille d'un cheval qui sortent de la mer la nuit et rodent pour s'attaquer aux troupeaux ou aux humains. Ils ont de long poils noirs et des yeux rouges brillants. Ils sortent de la mer la nuit Pour éviter cela les Guanches leur font des offrandes de miel et de nourriture à certains endroits.

Combat

Le Tibicena préfère attaquer en meute de nuit.

Aboiement (Sur) Quand le tibicena se met à aboyer ou à hurler toutes les créatures distante de 90 mètre ou moins doivent réussir un jet de volonté (DD 13) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboiement sont par la suite immunisé pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un tibicena). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc en jambe (Ext) Lorsqu'un tibicena réussit une attaque de morsure il peut tenter un croc en jambe (modificateur au test de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc en jambe en retour.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception Auditive. * Il a également un bonus racial de +4 aux tests de survie quand il suit une piste à l'odeur.

Bibliographie

Dossier sur les Guanches de la Grand Encyclopedia Virtual Islas Canarias (espagnol) ou est décrit tous les aspects de leur mode de vie.

<http://www.gevic.net/info/contenidos/index.php?idcomarca=-1&idcap=10&idcat=2&idcon=-1>

Site en espagnol sur l'histoire des îles Canaries

http://www.mgar.net/can_desc.htm