

DUNGEONS
IN
DRAGONS

LE MAGÉFEU

DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

d20
system

LE MAGEFEU

Aide de jeux pour AD&D et D&D

GENERALITES

Un des thèmes magiques les plus extraordinaires, même pour les archimages, est le Magefeu. Le Magefeu est vu par la plupart des Faerûniens comme un feu consumant, dévastateur que les dieux donnent à une personne à un moment dans le monde pour le porter et remettre à leur place les rois ou les dragons voire les grands mages - un feu qui est actuellement utilisé contre le Zhentarim et les autres groupes d'alignement mauvais par une jeune femme nommée Shandril Shessair, qui est née dans les Vaux et semble s'être dirigée vers l'ouest. On rapporte qu'elle a tué Manshoon, le leader du Zhentarim, et encore plus étonnant, tout un cercle de Beholders, qui l'avaient piégées à l'intérieur de Château-Zhentil, en utilisant la plus puissante forme de Magefeu : la Couronne de Feu (voir dans les règles).

Cette capacité extraordinaire ne peut être conférée aux mortels que par une divinité, la Déesse de la Magie elle-même, et encore extrêmement rarement. Mais il semble également qu'elle se transmette par hérédité, car la mère de Shandril possédait elle aussi le Magefeu. La capacité de Shandril s'est manifestée relativement tardivement, alors qu'elle était soumise à une colossale décharge de pouvoir par une dracoliche.

Le manque d'exemples connus empêche cependant d'établir des règles générales. Ce pouvoir a en effet la fâcheuse tendance de diriger les regards de (trop) nombreuses personnes sur son possesseur, ce qui explique l'empressement des personnes possédant cette capacité à disparaître. Shandril est pour l'instant pourchassée par le Zentharim, l'Ordre du Dragon, et une demi-douzaines de mages assoiffés de pouvoir.

Contrairement à ce que prétend la rumeur, il peut exister plusieurs personnes qui possèdent simultanément le Magefeu, quoique ce nombre reste limité étant donné le déséquilibre dans le tissu magique que pourrait produire de trop nombreuses manifestations de ce pouvoir surpuissant.

Mis à part Shandril, les seules personnes à utiliser une telle magie que l'on connaît semblent être les Elus de Mystra, tels Khelben ou moi-même, encore que nos capacités soient loin d'égaliser celle d'un possesseur "naturel", entendez possédant le Magefeu depuis leur naissance et non à la suite d'un don, comme ce fut le cas pour nous. Il semble également que Mystra n'ait jamais conféré ce pouvoir sur la demande de l'un de ses serviteurs. Le Magefeu est un mystère qui a intrigué et passionné de nombreux mages, et prêtres, à travers les âges, mais aucun de ceux qui ont cherché à lancer le Magefeu en utilisant l'Art n'a réussi à le recréer, ni même à seulement contrôler le sort de " Feu dévorant ", qui ressemble superficiellement à certaines explosions de Magefeu.

LA NATURE DU MAGEFEU

En quelques mots, le Magefeu est la capacité d'utiliser son corps pour absorber l'énergie magique de sources diverses du Plan Matériel (ou Plan Primaire), afin de relâcher plus tard cette énergie sous forme de boules de feu d'argent, incontrôlables et pouvant pénétrer la plupart des défenses, magiques ou non, et provoquer des dégâts épouvantables. Mais dans un plus grand nombre de cas, c'est le lanceur qui détermine la forme et l'intensité revêtues par le Magefeu.

L'expérience dans l'utilisation du Magefeu détermine le niveau de contrôle qu'un porteur possède sur son Magefeu. La Constitution du porteur détermine l'énergie qu'il peut absorber et ensuite relâcher. La plupart de ceux qui ont observé le Magefeu en action ont vu des flammes blanc-bleu dévastatrices qui peuvent faire fondre ou consumer pratiquement tout ce qu'elles touchent. Néanmoins, la véritable nature et les propriétés du Magefeu restent largement inconnues.

*Elminster Aumar,
Château Suif
Éléinte 1369*

MAGEFEU ET PJS

Les personnages possédant la capacité extraordinaire de Magefeu sont considérés comme bi-classés : ils possèdent une classe « normale », plus une classe « fantôme » Magefeu (pour laquelle on utilisera le tableau de progression en niveaux des magiciens) : les points d'expérience gagnés au cours des aventures sont accordés à la classe normale tant que le Magefeu ne s'est pas manifesté chez le PJ. Lorsque c'est le cas, le PJ peut alors progresser dans sa classe "Magefeu".

Deux solutions se présentent alors au MD :

- Diviser équitablement les points d'expérience acquis à partir de ce moment entre les deux classes. Ce système permet une progression rapide qui permet au joueur d'exploiter son pouvoir, mais à l'inconvénient de ne pas bien rendre compte d'une véritable évolution du personnage : pourquoi saurait-il mieux utiliser le Magefeu en tuant des monstres, lançant des sorts ou volant à l'étalage?
- Accorder des PX à la classe normale pour les actions qui relèvent d'elle, et des XPmagefeu pour chaque monstre tué par le Magefeu, pour les guérisons par Magefeu etc. Cela demande plus de travail de la part du MJ, mais traduit mieux la progression du personnage, et donnera d'autant plus de motivation au PJ.

La classe "fantôme" détermine le niveau de contrôle du porteur sur le Magefeu, et ce dernier n'a pas besoin d'une période d'entraînement lorsqu'il change de niveau. En effet, pour les possesseurs "naturels" du Magefeu, ce dernier est une partie d'eux-mêmes, et on peut accepter qu'ils "sentent" les nouvelles possibilités que leur offre leur changement de niveau. Le PJ qui progresse de niveau en pleine aventure peut donc très bien utiliser ses nouvelles capacités, sentant son contrôle amélioré.

Lorsque le PJ utilise la capacité de "Couronne de Flammes" (voir ci-dessous) pour la première fois, les XPmagefeu sont quintuplés, pour traduire l'extraordinaire puissance que découvre le personnage. Cela n'est valable que pour la première utilisation, pas pour les suivantes.

ACCUMULER L'ENERGIE

Pour des convenances de jeu, l'énergie du Magefeu est mesuré en niveau de sort (= NdS)

Le possesseur du Magefeu gagne 1 NdS en 2d4 jours, simplement grâce à l'exposition au soleil. De même si le possesseur reste à proximité de dweomers puissants (de protection, sorts non déclenché, ou objets magiques) : la cadence de chargement passe alors à 1NdS tout les 1d4 jours, qui est le rythme "naturel" maximal : s'exposer plus au soleil ou s'entourer de plus d'objets magiques n'y change plus rien.

Mais les utilisateurs de Magefeu peuvent également acquérir des niveaux de sorts de façon plus directe : ils se "chargent" eux mêmes, pour le combat par exemple, en absorbant la magie présente autour d'eux :

- Un sort de X niveaux lancé directement à un porteur de Magefeu lui fait gagner X NdS sans l'affecter.
- Un pouvoir assimilé à un sort comme le souffle d'un dragon, peut être absorbé, empêchant là aussi la manifestation normale de ce pouvoir, et donnent au porteur les NdS d'un sortilège équivalent. C'est le MD qui décide quel sort ressemble le plus à la fonction de l'objet magique ou du pouvoir.
- Si les porteurs du Magefeu peuvent directement toucher un objet magique, ils peuvent le drainer de manière permanente, temporaire ou, si l'objet utilise des charges, transférer simplement quelques charges vers eux :

- Une charge d'objet magique équivaut à un niveau de sort, quelque soit les fonctions de l'objet.
- Un drain temporaire de l'objet (le rendant non fonctionnel pour 4d8 jours) confère 1 NdS par "+" ou par "capacité primaire" de l'arme. Un pouvoir extraordinaire correspond à autant de charges que le niveau du sort correspondant à ce pouvoir.

- Un drain permanent d'objet double le nombre de NdS.

- Les objets à but spéciaux, intelligents et artefacts ne peuvent être drainés de manière permanente.

Une telle tentative draine le double de NdS, mais rend l'objet complètement sans pouvoir pendant 1d2 années. Les objets créés pour être entièrement déchargés puis détruits (coup vengeur) confèrent le double de NdS mais lorsqu'ils sont totalement drainés tombent en poussière.

IMMUNITÉ AU MAGEFEU

Les porteurs de Magefeu préférant soigneusement se cacher pour échapper à une vie "mouvementée", aucune expérience d'une réelle ampleur n'a pu être réalisée pour déterminer l'interaction magie/Magefeu permettant une immunité à ce dernier. Par chance, certaines observations ont pu être faites, qui permettent d'établir les règles exposées ci-dessous. Précisons qu'elles ne sont que partielles, et qu'il en resterait sans doute beaucoup à établir par un mage courageux (ou suicidaire) qui survivrait à la confrontation directe avec un possesseur de Magefeu. Un nombre forcément incomplet d'objets et de pouvoirs permettant une immunité totale ou partielle au Magefeu sont donc exposés ici. Rappelons aussi qu'aucune immunité au Magefeu ne peut supporter la Surcharge de Magefeu. Avis aux amateurs.

Les effets qui absorbent (sans la stocker) ou dissipent la magie, ou encore l'utilisent pour activer un effet, sont immunisés au drain d'un utilisateur de Magefeu et peuvent également absorber le Magefeu sans effets secondaires autres que la Surcharge (voir au chapitre Surcharge). Les sorts d'absorption d'énergie déclenchent les effets suivants :

- Toucher glacial : le magicien absorbe 1D4 NdS et en subit les dégâts
- Toucher vampirique : le magicien absorbe 1D6 NdS par tranche de 2 niveaux possédés en en subit les dégâts
- Absorption d'Energie : le magicien absorbe CONx2 NdS et en subit les dégâts (belle démonstration pyrotechnique)
- Objets divers :
- Les anneaux de renvoi des sorts dissipent le Magefeu, mais sont incapables de le renvoyer à qui que ce soit - y compris sa source.
- Un bâtonnet d'annulation absorbe la décharge de Magefeu, après quoi il ne peut plus être réutilisé.
- Une baguette de négation peut dissiper le Magefeu dans 75 % des cas si le porteur désigne bien la Mageflamme et non le porteur de Magefeu.
- Une sphère d'annihilation dissipe jusqu'à (CON du porteur x 7) NdS, puis implose sur elle-même en relâchant une énergie qui inflige 1D6 pts de dégâts/NdS annihilés.
- Un sort de dissipation de la magie annule les Mageflamme mais seulement s'il est lancé durant le même round où le Magefeu est relâché.
- Les sorts et objets qui absorbent et emmagasinent la magie, comme les anneaux des sorts et certaines pierres ioniques (ellipsoïde lavande et verte, prisme pourpre), absorbent le Magefeu mais peuvent aussi être drainés par un porteur de Magefeu. De plus, s'ils absorbent plus de NdS que leurs limite (CON du porteur de Magefeu x 7 si non-précisée), ils subissent la Surcharge, et libèrent tous les NdS absorbés sous forme de pts de dégâts.
- Les effets de sort ou objets qui font barrière à la magie sont immunisés aux effets destructeurs du Magefeu mais peuvent être drainés par le porteur. Cela inclut les sorts de :
- Globe d'invulnérabilité mineure : peut être drainé ou détruit par une Mageflamme de 8 NdS minimum
- Sphère d'Otiluke : drainée ou détruite par CONx7 NdS
- Mur de force : drainé ou détruit par CONx7 NdS
- Coquille antimagique : drainée ou détruite par CONx7 NdS
- Globe d'invulnérabilité : drainé ou détruit par une Mageflamme de 10 NdS minimum

L'effet d'un parchemin de protection contre la magie peut également être drainé.

Enfin, pour des raisons inexplicées, les effets prismatiques peuvent être facilement détruits par le Magefeu, mais seulement à raison d'une couleur ou couche par round.

EFFETS SUR LE PORTEUR

L'utilisation prolongée du Magefeu entraîne des modifications chez son utilisateur, et développe les capacités suivantes :

- Les feux normaux ne lui causent plus aucun dégâts, mais continuent à brûler sa pilosité, quel que soit son niveau. Cette immunité inclut l'inhalation de la fumée et des gaz corrosifs ou brûlants, y compris les effets magiques d'un nuage mortel. Un porteur de niveau 8 ou supérieur peut utiliser le Magefeu pour créer une aura de Magefeu autour de son corps afin de "repousser" tous les feux, qu'ils soient magiques ou non, ainsi que les souffles de dragon.
- Tout feu magique est automatiquement absorbé au moindre contact, que le porteur en soit ou non conscient. Si cette énergie fait dépasser Constitution x7 au porteur, il le réveille d'un sommeil, coma, ou affection magique, quelle que soit sa puissance.
- Le porteur peut détecter la magie tant qu'il peut voir, percevant les dweomers comme une faible lueur et détectant les flux d'énergie (la magie en opération) comme des courants de lumière étoilés. Cette perception se superpose à la vision normale mais ne la perturbe pas.
- Un utilisateur de Magefeu peut percevoir instantanément la direction et la distance approximative de lieu d'utilisation du Magefeu le plus proche, dans un rayon de 100 miles et tant que l'utilisation à lieu. Il est conscient de l'utilisation du Magefeu dans un lieu, pouvant remonter jusqu'à 100 ans/niv.
- Le porteur, et tout ce avec quoi il est en contact, est immunisé contre la magie de mort et de désintégration, que le Magefeu soit actif ou non au moment où il est touché.
- Le porteur peut purger son corps des maladies, parasites (incluant moisissures et toutes autres créatures externes), paralysie et pétrification, et tous les autres effets magiques qui altèrent son corps, en dépensant 4 niveaux de sorts. Cela cause une douleur atroce qui paralyse le porteur pendant deux rounds et lui inflige 4D6 points de dégâts. Charms, traceurs, et quêtes sont aussi détruits, même si le porteur n'était pas au courant de leur existence.

ABSORPTION ET CONSERVATION DU MAGEFEU

La capacité d'absorption de NdS, convertis en Magefeu, est déterminée par la Constitution (= CON) du porteur. Il peut conserver CONx5 NdS sans risques, et CONx10 au maximum. Ensuite, le porteur voit les risques de décharge magique incontrôlée augmenter comme suit :

(Constitution x5)+1 jusqu'à Constitution x6:

Le porteur du Magefeu peut sentir l'énergie emmagasinée en lui, et ses yeux brillent faiblement. Toutes les 24 heures à ce niveau d'énergie, le porteur doit faire un jet de Constitution ; un jet raté indique un déferlement d'énergie, qui brûle le porteur pour 1D6 pts de dégâts en consommant un NdS.

Si une personne ou un objet magique touche le porteur du Magefeu pendant sa surcharge magique, 1D6 NdS sont involontairement libérés, causant 1D6 points de dégâts par niveau de sort. Les objets magiques doivent faire un jet de sauvegarde contre le feu magique, un échec indique que l'objet libère une charge, déclenchant une fonction aléatoire sur une cible au hasard, et force l'objet à faire un second jet de sauvegarde. S'il le rate également, l'objet est détruit, libérant 1D4 autres effets et dépensant le reste de son énergie en un rayon de pure énergie (1D10 pts de dégâts par charge restante dans un rayon de 3 mètres autour de l'objet, 1D8 pts dans un rayon de 5 mètres, 1D6 dans un rayon de 10 mètres, et encore 1D4 dans un rayon de 20 mètres). Les objets magiques sans charges doivent effectuer le même jet de sauvegarde, mais s'ils n'ont pas d'effets magiques à décharger (comme un épée +2), l'échec des deux JdP entraîne leur destruction.

(Constitution x6)+1 jusqu'à Constitution x7:

Le porteur ressent un inconfort permanent à cause du trop plein d'énergie emmagasinée, et ses yeux brillent fortement. Sa peau étincelle, et un jet de Constitution (avec les mêmes effets que plus haut) doit être réussi chaque heure pour éviter un déferlement d'1D6 NdS (1D6 pts de dégâts). Un contact déclenche une décharge de 2D6 NdS. Les objets magiques font leur JdP à -1.

(Constitution x7)+1 jusqu'à Constitution x8:

Le porteur du Magefeu ressent une brûlure en lui, et les extrémités de ses doigts perdent leurs sensations. De petits objets peuvent être lâchés, au choix du MD. Ses yeux brillent assez pour être remarqués même

en plein soleil, et sa peau commence également à luire. Il doit faire un jet de Constitution (toujours avec les mêmes résultats) à chaque tour, ou libère 2D6 NdS (2D6 pts de dégâts). Un contact direct libère 3D6 NdS. Les objets magiques font leur JdP à -2, avec les résultats donnés plus haut. Les objets non magiques eux-mêmes sont affectés par un contact direct et doivent réussir un JdP contre le feu magique (sans pénalité) ou être détruits.

Les objets portés par l'utilisateur du Magefeu ne sont pas affectés.

(Constitution x8)+1 jusqu'à Constitution x9:

La peau du porteur de Magefeu brille fortement, et ses yeux luisent très vivement. Il ressent une vive brûlure et doit faire un JdP contre la paralysie pour réussir toute action autre que libérer le Magefeu, et un échec entraîne la libération incontrôlée de 4D6 NdS. Un jet de Constitution doit être fait tout les rounds où entraîner le déferlement de 3D6 NdS. Un contact direct libère 4D6 NdS. Les objets magiques font un JdP à -3, et les objets non magiques à -1.

(Constitution x9)+1 jusqu'à Constitution x10:

Les habits et objets du porteur sont lentement consumés, entraînant des blessures de l'entourage du porteur, mais en épargnant celui-ci (à moins des décharge d'objets magiques comme noté plus haut). La peau du porteur brille fortement et dégage une chaleur sensible sur 10 mètres, mais pas assez importante pour causer des dégâts.

Il doit réussir un JdP contre la paralysie à -2 pour réussir toute action autre que libérer le Magefeu. Un échec indique une libération de 5d6 niveaux de sorts. Un jet de Constitution (avec les effets donnés plus haut) doit être fait trois fois par round. Un contact direct cause la libération de 5D6 niveaux de sorts. Les objets magiques font leur JdP à -4 et les non magiques à -2.

Au-dessus de Constitution x10: Pour ces effets voir Surcharge de Magefeu.

SURCHARGE DE MAGEFEU

Un porteur de Magefeu est surchargé lorsqu'il emmagasine plus de CONx10 NdS en lui. Comme marqué ci-dessus, il libère accidentellement des niveaux de sort, cela afin de faire retomber l'énergie en lui à un niveau qui ne le mette plus en danger.



© WIZARDS OF THE COAST

Inutile de dire qu'un ennemi qui surcharge délibérément un porteur de Magefeu pour le faire implorer ne fait que se mettre en danger lui-même, se retirant le loisir de contempler la formidable explosion qui s'en suivrait dans le cas où cela se produirait. En effet l'explosion d'un porteur de Magefeu en surcharge est théoriquement possible, mais personne n'ayant réussi à la causer (et ce n'est pourtant pas faute d'avoir essayé !), cela pourrait vouloir dire que c'est impossible.

Excepté pour des raisons extrêmement importantes, voire vitales, un porteur de Magefeu ne se met jamais volontairement en situation de "surcharge" magique, les risques pour lui, et pour ses proches, étant particulièrement élevés.

Néanmoins, si un porteur de Magefeu dépasse sa limite d'absorption, il relâche de toute façon, bien qu'involontairement, un niveau de Magefeu 10 fois par round. C'est le seul moment où le Magefeu peut être libéré à un tel rythme, cette réaction instinctive ayant pour but de le ramener, encore une fois, à un niveau d'énergie tolérable.

Durant ce processus, le porteur encaisse 2D6 pts de dégâts / NdS, tandis que les personnes touchées par les décharges prennent "normalement" 1D6 pts de dégâts / NdS. Il ne peut contrôler ses décharges qu'en effectuant un jet sous CONx2. S'il échoue, il ne contrôle absolument plus la libération d'énergie, qui prend la forme d'une sphère d'énergie irradiant dans toutes les directions. Ces décharges involontaires continuent jusqu'à ce que l'une d'elles fasse repasser l'énergie emmagasinée sous la barre de CONx10 NdS. Si les dégâts encaissés par le porteur le font tomber à 0 PV ou moins, si le porteur est de niveau 5 ou supérieur, le Magefeu se change instantanément et automatiquement en énergie curative et le garde en vie, en le régénérant à 12 PV avant de lui restituer le contrôle. Si le porteur est de niveau 1 à 4, la mort veut bien dire la mort, mais celle-ci intervient de façon plutôt spectaculaire, puisqu'elle signifie la libération instantanée de tous les niveaux d'énergie encore emmagasinés en une phénoménale explosion.

Tout dégagement incontrôlé est sphérique et centré sur le porteur, avec un rayon égal à 3 m pour deux niveaux d'énergie (fraction inférieure).

Toutes les créatures dans la zone souffrent 1d6 points de dégâts par niveau de Magefeu relâché sans JdP. Tous les objets doivent faire un jet de sauvegarde contre le feu avec une pénalité de -5, les objets magiques ayant eux une pénalité de -7 mais droit à trois jets de sauvegarde :

- si les trois jets ratent, l'objet est irrémédiablement détruit.
- Si deux ratent, un effet de magie entropique arrive - utilisez le jet de la baguette merveilleuse dans le guide du Maître -, drainant 2d4 charges à l'objet (s'il n'en a pas il devient inefficace pendant 2d4 jours), et souffle l'objet à une grande distance. Si un seul jet rate, l'objet magique est téléporté sans erreur n'importe où sur Faerûne.
- Les Artefacts ne peuvent être détruits, mais doivent quand même faire deux jets avec une pénalité de -3. Si les deux jets sont ratés, un dégagement de magie entropique arrive. Si un seul est raté, il est aussi téléporté sans erreur quelque part sur le continent.

UTILISATION DU MAGEFEU

Un porteur de Magefeu peut ordinairement relâcher un nombre de NdS égal à son score de Constitution.

Toute utilisation qui requiert moins que l'énergie d'un niveau de sort complet (comme allumer une chandelle) comptera tout de même comme 1 niveau dépensé.

S'il est utilisé comme frappe destructrice, le Magefeu inflige 1d6 points de dégâts par niveau de sort sur la créature touchée. S'il est utilisé pour soigner, chaque niveau dépensé restaure 2 PV perdus par blessure, jusqu'aux points de vie maximaux du recevant..

La nature des effets de Magefeu possibles et la précision de contrôle que le porteur possède sont déterminées par son niveau d'expérience de Magefeu.

L'utilisation du Magefeu est limitée par la ligne de vue du porteur, non par la distance. Le porteur doit réussir un jet d'attaque (utilisant le Tac0 de sa classe normale) dès qu'un coup destructeur est lancé sur une cible mobile à plus de 3 mètres de distance. Les boules de Magefeu qui ratent détruisent quelque chose d'autre (en incluant le terrain alentour), mais la cible est sauvée.

Les cibles touchées par le Magefeu prennent le même nombre de pts dégâts que le contact soit direct ou juste un effleurement, mais les dégâts sont modifiés comme suit :

- les cibles non magiques ont le droit à un JdP pour réduire à la moitié des dégâts.
- Les morts vivants qui drainent l'énergie vitale (lié au plan négatif) font ce jet avec un bonus de +2 mais ils n'ont le droit à aucun jet si leur existence est due à la magie et non à l'énergie de leur victimes. (par exemple un vampire a le droit à un jet mais pas une liche).
- Aucune créature créée ou étant gardée en vie grâce à la magie n'a le droit à un jet de sauvegarde. et la même chose s'applique pour les créatures enchantées, comme des guerriers ayant des sorts de protection sur eux, ou des gens ayant des objets magiques actifs.
- Les armures, boucliers et autres sont toujours considérés comme actifs, même si un pouvoir spécial n'est pas actif. les baguettes et assimilés sont considérées en activité si elles ont été utilisées il y a moins d'un tour.

L'utilisation du Magefeu n'empêche pas le porteur d'utiliser aussi la magie, s'il fait partie de la classe des jeteurs de sorts. L'un et l'autre n'interfèrent pas ensemble, mais le porteur ne peut utiliser que la magie ou le Magefeu pendant un round, jamais les deux ensemble.

Le niveau de Magefeu est utilisé exclusivement pour mesurer le contrôle du porteur sur celui ci.

1er niveau:

Le manieur est limité seulement aux frappes destructrices (pas de soins), et ne peut pas précisément contrôler la quantité de Magefeu libérée : le porteur peut dégager du Magefeu uniquement sous la forme d'une boule de feu d'argent partant d'une main. Une seule boule peut être relâchée par round, et le contrôle du porteur sur son intensité est limité.

Si le joueur décide que le personnage émettra un certain nombre de niveaux de sorts, le MJ jette 1d4-2, et applique le modificateur sur le nombre de niveau envoyé (même si c'est 0 ou moins) pour connaître le nombre réel de niveaux d'énergie relâchés. Le total doit être compris entre 1 niveau et le score de Constitution du porteur.

A ce niveau l'absorption d'énergie magique venant de sorts, de souffle, et des décharges d'objets magiques, est involontaire : le personnage draine toute magie active des objets dont il entre en contact, incluant la magie utile ou curative. Seul le repos ou les soins non magiques peuvent restaurer les points de vie du personnage. Le porteur ne peut ni sentir ni drainer, volontairement ou automatiquement, un dweomer existant sur un objet ou un sort au "repos". Un porteur de premier niveau qui prend la baguette d'un mage hostile ne peut la drainer mais peut drainer ses effets quand ils sont émis par la baguette, les empêchant ainsi de se manifester et lui permettant de gagner de l'énergie.

L'énergie emmagasinée ne se dissipe pas et peut être conservée indéfiniment.

2e niveau:

Le porteur gagne un contrôle ferme sur le nombre de NdS dans chaque boules de Magefeu relâchées et peut même les tordre, leur faire faire des angles ou prendre des tournant si désiré. La boule doit toujours venir de la main du porteur, et une boule seulement peut être lancée. L'absorption de magie devient complètement volontaire, mais les dweomers ne peuvent toujours pas être drainés.

3e niveau:

Le porteur peut lancer une boule à partir de n'importe quelle partie de son corps et appliquer ses ajustement à la dextérité (ajustement aux réactions) ou lancer deux boules par round depuis ses mains sans l'ajustement dû à la dextérité. Les NdS dans chaque boule sont sous le contrôle du porteur mais ne peuvent jamais dépasser son score de Constitution. Le porteur peut maintenant voir et drainer les enchantements sur les objets et les sorts de zone.

4e niveau:

Le porteur acquiert assez de précision avec le Magefeu pour réaliser des tâches délicates nécessitant moins d'un niveau d'énergie, comme allumer une bougie. Même si la totalité du niveau n'est pas utilisée, le reste

d'énergie se dissipe dans le plan primaire, sans déclencher aucune magie ou donner de l'énergie à des objets ou créatures, mais le résultat est la perte du niveau d'énergie pour le porteur. Le Magefeu peut être diffusé pour réchauffer ou sécher de la nourriture au lieu de la cuire - ou la réduire en cendre - et faire fondre de la glace autour d'une serrure sans la rendre inutilisable. A ce niveau, le porteur peut utiliser pour la première fois un rayon d'énergie (coûtant au moins un niveau d'énergie tout les 20 mètres de longueur) pour drainer l'énergie d'un objet magique, au lieu de le toucher directement. Un jet d'attaque est nécessaire pour réussir à toucher un objet à plus de 3 mètres, et la rayon peut aller aussi loin que le porteur peut voir (pas plus).

5e niveau:

Le porteur gagne le pouvoir de guérir grâce au Magefeu pour la première fois, et réalise cette capacité quand il pense à utiliser le Magefeu pour guérir après que ce niveau soit passé. Un contact direct avec la peau est nécessaire, et chaque niveau de sort guéri deux points de vie pour la cible, qui peut être le porteur (Le Magefeu ne peut donner plus de points de vie que le maximum de la cible). Le porteur peut aussi au lieu de guérir, lancer trois boules de Magefeu pendant le même round sans bénéficier des bonus de dextérité ou en lancer deux avec les bonus.

6e niveau:

Le porteur gagne assez de précision dans le lancer de Magefeu pour dévier les projectiles dans une direction désirée. Un jet d'attaque réussi est requis pour toucher le projectile, les projectiles comme les flèches, carreaux d'arbalètes et les munitions de baliste sont considéré comme ayant une CA de 2, et les armes projetée comme les dagues ont une CA de 5. La déflexion de projectiles n'est pas assez précise pour devenir une attaque effectué par le porteur, mais peut être traitée comme une attaque de projectiles similaires à des grenades à la discrétion du MD.

7e niveau:

Le porteur de Magefeu gagne la capacité de voler à une vitesse de 12 (C) en projetant le Magefeu sur le sol (un rocket jump quoi! :)). L'élévation initiale nécessite une dépense de 10 NdS et aucune activité pendant le round, mais le vol peut être maintenu en dépensant un niveau par rounds consécutifs (deux si un changement de direction prononcé est nécessaire comme une manœuvre évasive par exemple). Si le porteur épuise son énergie il tombe et souffre des dégâts de la chute. Un dégagement d'énergie vers le sol pour ralentir la chute, il réduira les dégâts de 3d6 points par niveau d'énergie. La nécessité de garder le vol restreint les activités du porteur à des activités non liées au Magefeu, ou lancer deux boules de Magefeu sans les bonus de dextérité ou une avec les bonus.

8e niveau:

Le porteur gagne la capacité de lancer trois boules de Magefeu en même temps avec les bonus de dextérité mais sa Constitution gouverne toujours le nombre total de niveaux dépensés pendant le round. Ces utilisations peuvent être très diverses comme voler, allumer une lampe à huile dans une main et lancer une boule des flamme avec son œil ou son genou avec les bonus de dextérité. A ce niveau, le porteur est aussi capable de drainer l'énergie vitale en touchant directement. Un jet d'attaque réussi est nécessaire, et un jet de sauvegarde est autorisé pour résister au drain, s'il rate, le porteur de Magefeu draine un niveau d'expérience ou dés de vie, et gagne un niveau d'énergie de Magefeu (pas un niveau d'expérience !!!). Il faut noter qu'utiliser cette capacité est un acte absolument mauvais, sauf circonstances exceptionnelles.

9e niveau:

Le porteur gagne la capacité de conjurer une couronne de feu, la manifestation du Magefeu la plus spectaculaire. Une couronne de feu est élevée en drainant les dernières forces d'une créature intelligente donnant volontairement sa vie - ou qui rate son jet de sauvegarde contre une tentative de drainer son dernier niveau d'expérience. Une créature drainée de cette façon meurt, mais ne revient jamais sous forme de mort vivant à moins d'être gouvernée par un sort de contingence pour le faire devenir une liche ou un

artefact ayant un but équivalent - opposé à la naissance "naturelle" d'un mort vivant. Pour les trois prochains rounds, le porteur de Magefeu doit relâcher le maximum d'énergie de Magefeu (son score de Constitution) dans une aura autour de lui-même. Il ne peut faire aucune autre action liée au Magefeu ou l'énergie est perdue, la couronne avec. Dans le quatrième round, la couronne de feu apparaît comme un halo de flammes magiques brillantes qui entourent la tête du porteur. La Couronne forme une coquille anti-magique autour du porteur et toutes les armes non enchantées qui touchent le porteur fondent sans lui faire aucun mal. (les armes magiques font leur dégâts mais doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique pour éviter d'être vaporisées). La Couronne permet au porteur de dépenser jusqu'à CONx2 en NdS/round. La couronne peut être maintenue sans pénaliser les autres activités du porteur (incluant l'utilisation du Magefeu, comme voler), tant que le porteur dépense son maximum d'énergie dans la couronne et/ou dans d'autre utilisation du Magefeu pourvu que le maximum soit dépensé. La Couronne de Feu peut cesser instantanément si le porteur le désire. Si le porteur arrête le couronne avant que son énergie soit épuisée, il peut la faire exploser (sans coût en plus) en une explosion qui émet 9 boules d'énergie chacune faisant 4d6 points de dégâts et touchant jusqu'à neuf cibles au choix du porteur. Elle touchent avec un Tac0 de 2, en ignorant le Tac0 du porteur.

10e niveau:

Le porteur peut irrésistiblement drainer l'énergie vitale : un jet de toucher est toujours nécessaire, mais la victime (à moins qu'elle utilise elle-même le Magefeu) n'a pas le droit à un jet de sauvegarde, ce qui permet de conjurer une couronne de feu facilement avec une victime non consentante. Le rythme de drain n'augmente pas. A ce niveau, un porteur de Magefeu gagne aussi le droit de créer des flammes de Magefeu permanente. Ces boules de feu tournantes sont aussi grosses que la tête du porteur. Il peut les laisser en place (restant 1 jour par niveau d'expérience du porteur) dès qu'il a quitté le lieu ou même le plan. De telles flammes sont créées le plus souvent pour drainer toute magie ou feu à leur contact, mais le porteur peut leur donner deux buts, selon la volonté du MJ. Une flamme peut être si précisément contrôlée qu'elle se décharge lentement pour réchauffer une salle ou cuire des aliments sans faire de dommages ou encore dépenser l'air ambiant. (le Magefeu ne crée jamais de fumée quand il brûle, mais la fumée peut venir d'objets se consumant à cause de celui-ci). Si une personne vient au contact avec une flamme (par contact direct ou en passant une arme à travers), la flamme inflige 1d4 NdS sur la personne (1d6 points de dégâts par niveau). Ces flammes peuvent ainsi être détruites en les épuisant. Les projectiles et tout autre objet sans vie ou des morts vivants ne déclenchent pas cet effet, mais une flamme peut être créé pour détruire juste les morts vivants ou pour détruire tout objet solide qui entrent en contact avec elle. L'énergie magique drainée par une flamme ne prolonge pas son existence - seule l'énergie donnée par son créateur peut le faire - mais est ajoutée à son énergie totale. Un porteur ne peut maintenir à ce niveau qu'une seule flamme.

11e niveau:

Le porteur gagne la capacité de transférer le Magefeu dans un objet magique pour le recharger sans détruire l'objet (aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire). Néanmoins, étant donné la nature de leurs enchantements, certains types d'objets ne peuvent être renouvelés. Leur type ne peut être découvert que par des essais et des erreurs, car l'énergie devant être transférée se dissipe et est perdue. Un contact direct avec l'objet est nécessaire, et le porteur de Magefeu ne peut maintenir aucune autre activité durant le round. Généralement, un niveau d'énergie équivaut à une charge, et le porteur peut transférer toute la quantité qu'il veut sans dépasser son score de Constitution. A ce niveau, un porteur de Magefeu devient aussi capable de maintenir deux flammes (avec toutes les propriétés décrites au niveau 10) en existence au même moment.

12e niveau:

Le porteur gagne la capacité, s'il le désire, de créer des flammes (voir niveau 10) qui sont directement reliées à lui : ainsi toute magie drainée par la flamme peut être directement transférée au porteur. Une telle augmentation ne peut dépasser la capacité du porteur à emmagasiner le Magefeu et peut avoir des

effets néfastes (comme le surcharge). Si la flamme est détruite par un contact avec une attaque physique (en brûlant une créature la touchant), le porteur qui l'a créée prend aussi 1d4 point de dégâts à cause du lien perdu - mais il n'y a aucune manière connue pour blesser le porteur à travers le lien. Le porteur ne peut toujours créer que deux flammes. A ce niveau, un porteur de Magefeu gagne aussi la capacité d'altérer la luminosité de son Magefeu de pratiquement invisible (87% indécélable dans le noir, 97 % dans des conditions de luminosité normale) vers une lumière aveuglante (équivalent à un sort de cécité- incluant les JdP pour éviter l'effet - si la créature le voit). Les créatures aveuglées ayant plus de 8 niveaux ou dés de vie ont le droit de faire jet de sauvegarde pour retrouver la vue chaque jour. Les créatures aveuglées qui utilisent des attaques du regard ne peuvent pas utiliser cette capacité pour tout le temps où elle sont aveuglées. La vue peut être restaurée par une guérison de la cécité, ou régénération mais pas par dissipation de la magie.

13e niveau:

Un porteur de Magefeu gagne la capacité de contrôler l'énergie des flammes qu'il maintient loin de lui. Il peut les obliger à garder leur énergie en stock. Le nombre de flammes autorisées passe à trois. A ce niveau, un porteur gagne aussi le pouvoir d'augmenter des sorts lancé par lui ou une personne avec laquelle il est en contact. Certains sort ne peuvent pas être augmentés et aucune capacité ne peut être améliorée au hasard. Le porteur peut améliorer la durée de 1d3 rounds par niveau d'énergie, les dégâts en ajoutant un dé par niveau d'énergie (quel que soit le type de dés de dégâts). Aucune autre activité lié au Magefeu ne peut être utilisée pendant ce round.

14e niveau:

Le porteur gagne la capacité de créer une nuée de météores avec une décharge de Magefeu. Chaque nuée coûte neuf NdS et doit être complètement "payée". Un porteur, limité comme d'habitude par son score de Constitution, doit posséder une CON de 18 pour pouvoir lancer deux nuées de Météores pendant le même round, mais il n'y a aucune autre limite au nombre de nuées pouvant être lancées pendant le même round. Toutes les autres capacités liées au Magefeu restent possibles. A partir de ce niveau, le porteur peut utiliser toutes ses capacités avec pour seule limite son niveau de CON et ses NdS en réserve : un porteur ayant 18 en CON peut lancer jusqu'à 18 boules de feu sur 18 cibles, tout en leu appliquant son bonus de dextérité.

15e niveau:

Le porteur gagne la capacité d'utiliser simultanément l'énergie de ses flammes en plus de son énergie. En d'autre termes l'énergie des flammes peut être contrôlée et dépensé pendant le même round que de l'énergie "personnelle", en plus du maximum du score de Constitution du porteur, et n'est pas comptée comme de l'énergie personnelle, empêchant ainsi la Surcharge. Le contrôle sur l'énergie des flammes est aussi précis que le contrôle sur a propre énergie. Pendant que l'énergie d'une flamme est appelée ou dépensée, aucune autre activité de Magefeu ne peut être exécutée. A ce niveau, un porteur qui choisit de ne rien faire d'autre peut se téléporter sans erreur à côté de n'importe quelle flamme pour un coût de quatre niveaux d'énergie (qui doit venir de sa réserve personnelle et non de ses flammes)

16e niveau:

Un porteur devient capable de se téléporter sans erreur avec d'autres personnes, qui doivent quand même être en contact avec lui. Toutes les créatures le touchant directement son transportées ainsi que leur équipement, avec un coût de quatre NdS par personne. Si le coût dépasse les réserves du porteur, une personne au hasard reste sur place.

17e niveau:

Les autres pouvoirs sont inconnus à ce jour.

LE MAGEFEU D&D 3.5

Le magefeu est une magie brute raffinée et maîtrisée. Sous ses manifestations bienveillantes, elle prend la forme d'une source de lumière argentée et d'énergie de guérison. Au cours d'une bataille, elle se mue en un faisceau perçant, d'un blanc bleuté et dont le rayonnement désintègre absolument tout.

La caractéristique surnaturelle connue sous le nom de magefeu est considérée par beaucoup comme une disposition unique, présentée par une seule personne par génération, mais des informations plus récentes prouvent qu'il s'agit d'une contrevérité et que les porteurs de magefeu sont plus courants qu'on ne le pensait auparavant. Les personnes nées avec la capacité d'utiliser le magefeu détiennent le don de Porteur du magefeu.

Celles-ci peuvent accomplir des actions extraordinaires, en fonction de leur compétence, de leur talent et du volume d'énergie magique contenu en elles au moment en question. En général, le magefeu peut servir à guérir, à matérialiser des rafales de feu destructrices ou à absorber les effets magiques avec lesquels il entre en contact, bien que ceux-ci, dans leur teneur exacte, varient en fonction des circonstances et de l'utilisateur. Les porteurs de talent ont développé la capacité de lâcher de multiples rafales simultanément ou même de voler (voir la classe des modeleurs de magefeu).

Absorption d'énergie

Un porteur du magefeu peut préparer une action dans le but d'absorber des sorts l'ayant pris pour cible comme s'il était un sceptre d'absorption. Il bénéficie d'un niveau d'énergie de magefeu supplémentaire à chaque niveau de sort absorbé et peut accumuler un nombre de niveaux d'énergie de magefeu égal à sa Constitution. S'il atteint son maximum, il est alors incapable d'absorber de nouveaux sorts jusqu'à ce qu'il dépense une partie de ses niveaux d'énergie de magefeu.

Si un porteur est le sujet d'un sort possède un niveau de sort supérieur à ce qu'il peut accumuler à ce moment-là, il se contente d'absorber les niveaux de sorts jusqu'à son maximum et les niveaux restant sont alors divisés par niveau de sort d'origine afin de déterminer quelle proportion de l'effet parvient à son but (comme pour le sort de renvoi des sorts, sauf que le lanceur du sort ne court jamais le risque d'être blessé). Si sa Constitution diminue au point que son nombre de niveaux de magefeu accumulés soit supérieur à sa Constitution du moment, les niveaux en surplus sont déchargés sous la forme de magefeu destructeur sur une créature à portée et prise au hasard (voir plus bas).

Les niveaux d'énergie de magefeu accumulés ne sont pas disponibles dans une zone d'antimagie, mais n'en sont pas perdus pour autant. Une fois le porteur hors de la zone, ils redeviennent opérationnels. Les effets de dissipation de la magie et d'autres du même type ne peuvent neutraliser les niveaux d'énergie de magefeu accumulés. Un personnage ayant accumulé des niveaux de la sorte irradie de magie comme s'il était un objet magique et possède un niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de niveaux accumulés.

L'utilisation du magefeu

Avec une action simple, le porteur du magefeu peut dépenser ses niveaux d'énergie de magefeu accumulés, en lieu et place d'une attaque de contact au corps à corps ou à distance (distance maximale : 120 m), occasionnant 1d6 points de dégâts de magefeu par niveau dépensé (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 20). Les dégâts causés par le magefeu sont pour moitié des dégâts de feu et pour moitié ceux du pouvoir de la magie brute. Les créatures dotées d'immunité, de résistance ou d'une protection contre les effets du feu les appliquent à la moitié des dégâts subis, mais pas à l'autre moitié. Une créature peut choisir « magefeu » comme arme dans le cadre d'un don d'Arme de prédilection.

Un porteur du magefeu peut guérir sa cible au contact, lui rendant 2 points de vie par niveau d'énergie de magefeu dépensé dans ce but. Comme il ne s'agit pas d'une énergie considérée comme une positive, elle ne blessera pas les morts-vivants.

Contrairement aux autres pouvoirs surnaturels, le magefeu est affecté par les sorts et les objets magiques qui ont un effet sur les pouvoirs magiques, tels que sceptre d'absorption ou sceptre d'annulation (s'il est dirigé vers l'apparition plutôt que vers le porteur). Il peut être dévié ou contré par un sort de dissipation de la magie et, théoriquement, un porteur du magefeu pourrait contrer le magefeu d'un autre. Toutefois, le

magefeu étant un pouvoir surnaturel, non seulement son usage ne provoque pas d'attaque d'opportunité, mais il est sujet à la résistance à la magie.

NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE : MODELEUR DE MAGEFEU

Le magefeu est l'énergie primaire qui approvisionne la Toile. La plupart de ceux qui ont disposé de la faculté de l'utiliser n'ont jamais eu le temps ou l'opportunité d'affiner leur maîtrise de cet élément. Ceux qui apprennent à contrôler le magefeu sont cependant susceptibles de parvenir à finalement maîtriser l'une des énergies les plus malléables et les plus puissantes qui soient.

Les personnages issus de toutes les classes de personnage sont susceptibles de devenir des modeleurs de magefeu. En effet cette capacité ne choisit pas les individus chez qui elle se manifeste. Toutefois, les lanceurs de sorts sont généralement plus à même d'accéder à cette classe de prestige.

Les PNJ modeleurs de magefeu sont généralement des individus solitaires et reclus car nombreuses sont les organisations puissantes qui les traquent dans l'espoir de les recruter, de les détruire ou afin de les étudier. Le Culte du Dragon est l'une de ces organisations et il est responsable de l'exil de nombreux utilisateurs du magefeu. La plus fameuse d'entre eux est Shandrill Shessair qui passa sa vie à fuir avant de finalement tuer suffisamment d'adeptes du culte pour qu'ils décident de la laisser tranquille. La plupart des modeleurs de magefeu souhaitent être laissés seuls mais quelques-uns d'entre eux utilisent tout de même leurs talents pour acquérir pouvoir et influence.

Dés de vie : d4.

Conditions : Pour devenir un modeleur de magefeu, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 2 en Connaissance des sorts et Connaissances (mystères).

Dons : Endurance, Porteur du magefeu.

Compétences de classe :

Les compétences du modeleur de magefeu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Art de la Magie(Int), Connaissances (mystères) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Sens de la nature (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	absorption des objets chargés, stockage accru 2
2	+1	+3	+0	+3	Soins améliorés
3	+1	+3	+1	+3	Arme de prédilection (magefeu), stockage accru 3
4	+2	+4	+1	+4	Rafale rapide 2
5	+2	+4	+1	+4	absorption des objets permanents, stockage accru 4
6	+3	+5	+2	+5	Vol
7	+3	+5	+2	+5	Parade de projectiles, stockage accru 5
8	+4	+6	+2	+6	Rafale rapide 3
9	+4	+6	+3	+6	Couronne de feu
10	+5	+7	+3	+7	Maelstrôm de feu

Caractéristiques de classe :

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de modeleur de magefeu.

Armes et armures. Les modeleurs de magefeu sont formés au maniement des armes courantes, mais pas

du bouclier ou au port d'armure.

Absorption des objets chargés (Mag). En action simple, le modelleur de magefeu peut absorber une simple charge d'un objet chargé qu'il touche (y compris des objets à usage unique tels que les potions et les parchemins). Il convertit aussitôt cette charge en un niveau d'énergie de magefeu stocké. Un objet ayant perdu toutes ses charges n'a plus de propriétés magiques (une potion devient de l'eau, un parchemin redevient une feuille vierge). Une seule fonction d'un objet chargé à usage multiple (comme un parchemin portant plusieurs sorts) peut être absorbée chaque round. Une créature peut bénéficier d'un jet de Volonté (DD 10) pour éviter l'absorption d'une charge d'un des objets qu'elle porte ou qu'elle transporte. Stockage accru (Ext). La capacité de stockage des niveaux d'énergie de magefeu est multipliée par la valeur indiquée après le nom de la capacité. Toutefois, stocker des niveaux d'énergie de magefeu en excès de la valeur de Constitution présente un danger pour le personnage. Ce danger varie en fonction de l'importance de l'excès :

Constitution +1 à Constitution x2 : les yeux du modelleur brillent violemment et toute créature, objet magique ou effet de sort qui le touche provoque la disparition d'un niveau d'énergie de magefeu en une brillante explosion lumineuse inoffensive. Une fois par jour, le modelleur doit effectuer un jet de Constitution (DD 10) ou subir 1d6 points de dégâts car un de ses niveaux d'énergie de magefeu l'aura violemment brûlé.

Constitution x2+1 à Constitution x3 : comme ci-dessus, de plus la peau du modelleur brille d'une douce lumière (comme une chandelle). Un contact libère 1d4 niveaux d'énergie de magefeu sous la forme de lumière. Le modelleur doit effectuer le jet de Constitution toutes les heures.

Constitution x3+1 à Constitution x4 : comme ci-dessus, mais le modelleur irradie de la lumière comme le ferait une torche. Il ressent des sensations de brûlure dans tout son corps (considérez ces sensations comme si le personnage était distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts, DD 20 pour se concentrer). Il doit effectuer le jet de Constitution toutes les minutes. Un contact libère 1d6 niveaux d'énergie de magefeu sous la forme d'un sort d'illumination (DD 10 + nombre' de niveaux d'énergie de mage feu libérés) qui affecte toutes les créatures situées dans les 1,50m du modelleur.

Constitution x4+1 à Constitution x5 : comme ci-dessus, mais le modelleur irradie une chaleur palpable (mais qui n'inflige nul dommage) sur un rayon de 6m. Il est consumé par la douleur (considérez ces sensations comme si le personnage était distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts, DD 25 pour se concentrer). Il doit effectuer le jet de Constitution tous les rounds. Le modelleur doit effectuer un jet de Volonté (DD 25) chaque round ou se voir contraint (à la place de toute autre action) de relâcher une rafale d'énergie de force maximale en direction d'une cible déterminée au hasard dans les 15m autour de lui.

Quel que soit le nombre de niveaux d'énergie ' stockés, le modelleur ne peut volontairement dépenser chaque round qu'un nombre de niveaux d'énergie inférieur ou égal à son score de Constitution (les dépenses involontaires, telle que celle présentée ci-dessus, ne sont pas limitées de cette manière).

Soins améliorés (Sur). Dès le niveau 2, le modelleur peut libérer des niveaux d'énergie de magefeu stockés afin de soigner au contact. Il soigne ainsi 1d4+1 points par niveau d'énergie dépensé (plutôt que 2 points par niveau).

Arme de prédilection (magefeu). Dès le niveau 3, le modelleur gagne le don Arme de prédilection (magefeu).

Rafale rapide (Sur). Dès le niveau 4, le modelleur peut relâcher deux rafales d'énergie de magefeu avec une action complexe. Au niveau 8, il peut relâcher trois rafales d'énergie avec une action complexe. Chaque rafale au-delà de la première subira un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque (-0 pour la première, -2 pour la deuxième, -4 pour la troisième).

Absorption des objets permanents (Mag). Le modelleur peut absorber le pouvoir d'objets magiques permanents par contact et au cours d'une action simple, Si l'objet est tenu ou porté, le modelleur doit d'abord réussir une attaque de contact au corps à corps pour le toucher, ce qui provoque une attaque d'opportunité du défenseur. Le modelleur fait ensuite un jet de niveau de classe (1d20 + niveau de modelleur) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'objet pour absorber une charge. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont annulées (comme s'il avait été affecté par dissipation de la magie) pour 24 heures et le modelleur gagne un nombre de niveaux d'énergie de magefeu égal à la

moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet.

Vol (Sur). Le modeleur peut relâcher des rafales d'énergie de magefeu pour voler comme le sort de même nom. Chaque niveau d'énergie relâché permet de voler durant 1 minute. Le modeleur laisse derrière lui une trace visible de lumière qui disparaît au bout de 1 round.

Parade de projectiles (Sur). Le modeleur obtient le don Parade de projectiles, toutefois, plutôt que d'utiliser une main, un simple niveau d'énergie de magefeu est relâché pour repousser le missile au loin. Si le modeleur n'a plus de niveau d'énergie disponible, il ne peut alors pas utiliser cette capacité.

Couronne de feu (Sur). En dépensant 10 niveaux d'énergie de magefeu le modeleur peut faire apparaître une couronne de feu. Elle apparaît sous la forme d'un halo de magefeu autour de sa tête et elle procure aussitôt une lumière équivalente à celle d'un sort de lumière du jour. La couronne donne au modeleur une valeur de réduction des dégâts de 10/magie et elle détruit automatiquement les armes non magiques qui le frappent (mais après qu'elles aient éventuellement infligés leurs dégâts). La couronne de feu donne aussi au -modeleur une valeur de résistance à la magie de 32 (comme le sort résistance à la magie). Maintenir la couronne en place exige la dépense de 10 niveaux d'énergie de magefeu chaque round, ce qui peut être fait en action libre. La couronne de feu n'interfère en rien avec les actions du modeleur, y compris l'utilisation d'autres capacités du magefeu.

Maelstrôm de feu (Sur). Le modeleur peut relâcher de l'énergie de magefeu dans toutes les directions à la fois. Ce déferlement s'étend sur un rayon de 6m et il inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'énergie relâché à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 10 + niveau de modeleur de magefeu+ modificateur de Charisme).

Nouveaux dons :

Dons : Porteur du magefeu

L'aventurier est l'un des rares individus dotés du talent inné permettant de contrôler la magie pure sous la forme du magefeu.

Source : Magie de Faerûn

Avantage : Le personnage peut utiliser le magefeu pour absorber l'énergie des sorts, pour projeter des rafales destructrices ou pour prodiguer des soins, comme cela est décrit dans la page dédiée au magefeu.

Spécial : L'acquisition de ce don est soumise à l'accord du Maître du Donjon.

Dons ayant ce don en prérequis :

- Porteur du magefeu
- Porteur du magefeu épique (épique)

Don : Porteur du magefeu épique [Épique]

Le personnage peut stocker davantage de niveaux d'énergie magefeu que la normale

Source : Manuel des Joueurs de Faerûn

Condition :

- Degré de maîtrise de 20 en Concentration
- Porteur du magefeu
- Endurance

Avantage : Pour ce qui est de fixer la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage est en mesure de stocker, considérez que sa valeur de Constitution bénéficie d'un bonus de +4.

Normal : Sans ce don, la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage est en mesure de stocker est égale à sa valeur de Constitution.

Spécial : Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, la limite de niveaux d'énergie magefeu que le personnage **est en mesure de stocker augmente de +4**

LITTÉRATURE :

Magefeuf - Titre original : Spellfire (1988)

Auteur : Ed Greenwood

Traducteur : Michèle Zachayus

Couverture de : Jon Sullivan

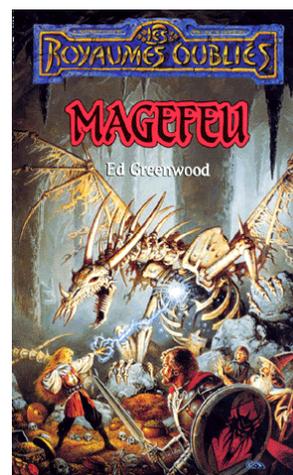
Parution Poche : novembre 1994

ISBN : 978-2811205898

Edition Fleuve Noir : Numéro 10

Résumé : Shandril, jeune servante, prend la route un jour avec une compagnie de mercenaires. En chemin, ils tomberont sur le repaire d'un dragon et là, Shandril découvrira qu'elle possède le Magefeuf, feu magique qui détruit tout.

Elle découvre alors que la seule énergie capable de vaincre ce mal doit transiter par son propre corps grâce à la magie du grand Elminster. Le sort du monde repose sur ses frêles épaules. Shandril devra trouver le pouvoir du magefeuf ou mourir.



La Couronne de feu - Titre original : Crown of fire (1994)

Auteur : Ed Greenwood

Traducteur : Michèle Zachayus

Couverture de : Fred Fields

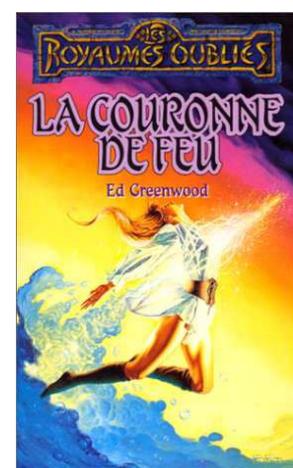
Numéro : 14

Parution : Juillet 1995

ISBN : 2-265-05418-6

Edition Fleuve Noir : Numéro 14

Résumé : Shandril et ses compagnons sont obligés de fuir toujours plus loin les innombrables ennemis qui aimeraient s'emparer du Magefeuf. Shandril finira par porter la mort au cœur même de château Zenthyl. Tous détruiraient les Royaumes pour acquérir le don du feu. Le sage Elminster, les Ménestrels et les chevaliers de Myth Drannor épaulent la jeune femme. Mais si elle devait céder à la tentation du mal, eux aussi chercheraient à la tuer.



La Main De Feu - Titre original : Crown of fire (2002)

Éditeur : Milady

Auteur : Ed Greenwood

Illustrateur : Jon Sullivan

Statut : Épuisé

ISBN : 9782811205980

Code Prologue : A002450

Nombre de pages : 0

Année de parution : A venir

Résumé : Shandril Shessair voulait de l'aventure, elle a eut le Magefeuf et maintenant elle parcourt tout Féérune à la recherche d'un endroit où se cacher ; mais plus de sorciers, guerriers et de prêtres qu'elle ne peut en compter voudraient lui prendre ce pouvoir qu'elle a acquis et sont prêts à la tuer sans hésitation.

Son dernier espoir est de se réfugier dans l'antique cité de Lunargent, si elle y arrive assez tôt...



Littérature : Le Monde de Toril » pour une grande partie de ces informations

Illustration de couverture : Priest of Urabrask par Damascus

Page de couverture et plans : Syrinity