

10. FIRE DEVIL

vendredi 1er janvier 2010, par [Auberon](#)

Description :

Fire Devil est une lance magique de feu. Placé au niveau de la hampe, se trouve un rubis, dans lequel il est possible d'apercevoir le visage d'un vieillard dégarni avec une crête orange rouge, une barbe rousse, et des traits vieillis par le temps, visage ridé, les yeux de ce vieillard semble vaciller telle des flammes.

Histoire :

Fire devil fût créée par Eternaus, mage de l'élément feu de cercle 5 au cours du premier armageddon. Afin qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains, celui ci l'a protégée du sort énigme de la magie de l'esprit. A sa mort, les entités du feu sont intervenues à leur manière afin que ce fidèle mage soit récompensé par la mère magie. Par une triste ironie du sort, Dagardel décida après que l'on eut découvert qu'il avait trahi la Mère magie et contribué secrètement à la victoire des forces libres, indépendantes des entités qui instaurèrent le cercle rubisé, qu'Eternaus serait réincarné dans sa création et punit éternellement dans sa lance, bloquée par le sort d'énigme qu'il a lui même formulé. Ainsi chaque prétendant à Fire devil et à la délivrance d'Eternaus a jusqu'à présent échoué à l'énigme et est mort de faim. Il y a une dizaine de cadavres dans le lieu. Le prix de l'immortalité et de sa trahison

lui semble depuis bien lourd.

Caractéristiques :

Type d'arme : lance

Caractéristiques Physiques :

FA : 20

FD : 6

Dégâts : 1D12+1

Caractéristiques Magiques :

PA : 40

Potentiel Khin 80%

Récupération PA 1D4/4jour

Incassable

Pouvoirs

Attaque :

fer de feu niv 10 +2D6+4 coût 4 PA durée : 1D10+12rounds

Serpentins de feu niv 10 4D4 coût : 5/ 10M portée 50 m

Défense :

globe de feu niv 3 encaisse 10 PV/5PA chaque attaque coût 5 PA/3rds

Neutres :



protection/feu niv 18 permanente à 65%
Gardien de feu, chaque nuit
Connaissance niv :/ coût :8/10rds
compétence à 160%
Etincelle niv :/ coût : 8

Notes :

les temps d'incantation sont de un round, il faut pour cela se concentrer sur l'essence magique d'Etarnaus. En terme de jeu la lance est liée à son porteur de sorte que les coûts en PA sont partagés entre le PJ et la lance.

De plus le contrôle sur la lance n'est pas absolu, puisque la volonté d'Etarnaus est dorénavant à l'intérieur de la lance.

Ainsi il faut donc négocier avec Etarnaus les pouvoirs de la lance : imaginez le fier PJ au milieu du champ de bataille, sûr de lui et de son objet magique... qui tout d'un coup se rend compte qu'il ne peut pas s'en servir à moins d'accepter les conditions de l'être emprisonné à l'intérieur.

le lien établit entre Etarnaus et le porteur une communion télépathique totale entre les deux êtres, de sorte qu'ils peuvent communiquer ensemble mais aussi de sorte qu'Etarnaus s'en servira pour " brouiller " l'esprit de son porteur, si le besoin s'en fait sentir pour lui.

Ainsi porter Fire Devil n'est pas de tout repos.

C'est la juste contrepartie pour une arme aussi puissante que celle ci. Environnement

Lieu :

dans la grande forêt d'Oraska, aux alentours du labyrinthe d'Onidol. Comment :

les PJ's mages décèlent aux environs de cet endroit une aura magique surpuissante de la magie du feu et peuvent se guider vers celle ci. Description :

dans la forêt d'Oraska , dans une sorte d'Orée, de clairière, on peut apercevoir un étrange endroit, où une sphère de 5 mètres de diamètre s'étend.

A l'intérieur de celle ci se trouve non pas de la neige, mais du sable, quelques plantes desséchées, cactus...ceux qui entrent dans cette zone se retrouveront alors dans un immense désert de sable, vide hormis les quelques plantes mentionnées plus haut et les squelettes des précédents prétendants à la lance.

Il sera impossible d'en ressortir tant que l'énigme ne sera pas résolue.

L'énigme :

A ce moment là Etarnaus prend la parole : " qui reconforte les hommes ? qui les accompagne dans leur longues veillées ? qui est aussi destructeur sous toutes ses formes ? et qui pourtant les rassure et est leur allié ?* il fût celui par et pour qui je vivais, et celui qui ardemment m'a ruiné. son nom commun tout le monde le connaît, mais seul celui qui sera capable de me donner son vrai nom sortira ? "

La solution de cette énigme est DAGARDEL,



le maître de l'élément Feu.

Si vos PJ's pataugent un peu pour cette énigme, ajoutez : il éloigne les prédateurs et attire la vermine, son contraire est le calme, lui est la fougue...

bref essayez de leur faire trouver le mot FEU, pour qu'ils en déduisent DAGARDEL.

Notes sur Eternaus :

Eternaus est un vrai PNJ et doit être joué en tant que tel.

Il est psychologiquement assez instable (il a passé des siècles bloqué dans ce fichu sort d'énigme).

A titre d'exemple, on peut citer le fait qu'il est sujet à la frénésie dans les périodes de tension ce qui est lié à son élément, de temps à autre il peut être sage, philosophe avisé... et à d'autres être complètement paranoïaque, mégalomane (tout le monde le désire, lui et son pouvoir)... Le fait qu'il est sujet à la frénésie explique que dans cet état il fera tout pour convaincre son porteur d'aller au combat quitte à utiliser certains des sorts pour provoquer les ennemis ou emmener le porteur au devant d'eux

Il lui est de plus interdit de parler de son passé, de ses erreurs, de sa trahison, des personnes qu'il a aidé, trahissant ainsi sa

vassalité envers la Mère Magie.

J'ai au départ créé cet objet pour faire face aux difficultés qu'éprouvaient mes PJs dans les situations conflictuelles de la campagne des joyaux étoiles.

En effet mon groupe se composait alors de trois mages peu expérimentées avec des sorts à la Garcimore, d'un aventurier à tendance plutôt roublard, escroc, et d'un bien modeste nain ranger qui faisait office de " combattant " face au gardien des enfers, gobloures, assassins, patrouilles... des différentes factions.

Ayant laissé sur ce point à mes joueurs une totale liberté quand au choix de leur personnages, j'ai fini par le regretter par la suite.

Et comme je suis un MJ à qui cela fait mal de tuer des PJ's (c'est vrai quoi pour une fois que l'on a un groupe de personnages détaillés, fins pas dans le genre gros bills de chez donjon's) et bien j'ai préféré créer cette arme magique, ayant déjà épuisé

Tous mes stratagèmes de sauvetages in extremis par des PNJ's qui sont du bon côté de la Balance.

Toutefois il ne faut pas se tromper, c'est un objet puissant qui ne doit pas tomber du ciel dans les mains des PJ's et qui en plus de les emmerder au quotidien risque de leur attirer l'attention de forces, ennemis...