



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5/4



L'ÉCOLOGIE DE L'ARCHON DE FEU

L'ÉCOLOGIE DE L'ARCHON DE FEU



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5/4
ÉCRITE PAR MATTHEW SERNETT
ILLUSTRÉE PAR RANDY GALLEGOS
TRADUITE PAR DALVYN

INTRODUCTION

*« Âmes façonnées de feu,
et enfants du soleil,
Pour lesquels la revanche est une vertu. »*
- « La revanche » par Edward Young

Flammes vivantes forgées par une magie brûlante, les archons de feu n'existent que pour détruire. S'étendre partout et consumer, prendre tout et ne rien laisser que des cendres - tels sont les désirs qui

brûlent dans les âmes incandescentes des archons de feu dès la première seconde de leur existence. Toujours affamés de conquête, ces mercenaires élémentaires travaillent au service de tous les puissants qui leur promettent de nombreuses victoires.

Article original : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dreo/2007121a> (Dragon 361)



HISTOIRE

Dans les temps anciens, lorsque le monde venait d'être formé, des êtres primordiaux disputaient aux dieux le contrôle de la création. Dans ce conflit cataclysmique, les combattants des dieux rassemblèrent des armées d'anges et des bataillons d'exarques, et bien que les primordiaux puissent faire appel à des bêtes titanesques et à leurs enfants géants, ils ne parvenaient pas à mettre sur pied une vraie force militaire pour faire face à leurs ennemis. Pour les imiter, ces créateurs experts conçurent une méthode par laquelle des créatures élémentaires pouvaient être recrées - remodelées et façonnées en des soldats. Les guerriers ainsi créés furent les premiers archons.

Les archons de feu croient que l'honneur d'avoir été les premiers soldats des êtres primordiaux leur appartient, mais c'est un secret dont seuls les dieux et les primordiaux eux-mêmes se souviennent. Quel que soit le premier type créé, la présence d'archons renversa la direction de la bataille en faveur des primordiaux. Une fois créés, les archons pouvaient se reproduire eux-mêmes et construire des armées plus rapidement que les géants ne naissaient et que les anges n'étaient ordonnés. Leur création incontrôlée fut source de plaisir pour les primordiaux, et d'inquiétude pour les dieux.

Et ainsi il arriva qu'un dieu conçut le plan qui allait réduire le nombre de troupes dans les armées des archons. Plutôt que de combattre les archons directement, les forces des dieux attaquèrent les créatures et les énergies qui servaient de sources aux archons. Pour créer un archon, une autre entité élémentaire était nécessaire. Pratiquement n'importe quelle sorte d'entité élémentaire convenait. Cette créature était alors refaçonée en un archon dans une fonderie magique construite sur un puits de puissance élémentaire. Les anges, les exarques, et les dieux se mirent à détruire tous les élémentaires

qu'ils rencontraient et à détourner ou à détruire les plus grandes sources d'énergie élémentaire dans le Chaos Élémentaire.

Certains choisirent de refaçonner les esprits élémentaires plutôt que de les détruire. Certains prétendent que les méduses sont des esprits de la terre transmutés par Zehir. D'autres attribuent la création des doppelgangers à Sehanine, qui les aurait créés à partir d'élémentaires d'eau. Cependant, une vaste majorité des élémentaires furent tués. Des races entières disparurent ou furent réduites si près de l'extinction que personne n'en n'a plus entendu parler. Les éfrits [efreeti] se souviennent de cette époque sous le nom de Désolation dans leurs légendes, et ils pensent que le Chaos Élémentaire ne s'en est pas encore totalement remis.

Les dieux auraient pu faire encore plus de dégâts, mais leur victoire sur les primordiaux rendit la poursuite du conflit inutile. Maintenant qu'ils n'avaient plus les forces des dieux à combattre, et sans ordres clairs, les archons commencèrent à s'affronter les uns les autres. Certains se rallièrent derrière de puissants dirigeants archons. D'autres suivirent les puissants enfants des primordiaux qui tentaient de remplir le vide laissé par leurs créateurs. Les archons, autrefois innombrables, virent leur nombre se réduire et auraient très bien pu disparaître complètement si certaines races, comme les éfrits, n'avaient conservé les secrets de leur construction.

Aujourd'hui, les archons représentent juste un type de créatures parmi les innombrables entités qui habitent le Chaos Élémentaire. Leur nombre croît et décroît alors que diverses armées d'archons entrent dans des cycles de création et de conflit, s'embrasant puis se consumant elles-mêmes alors qu'elle se préparent pour la guerre puis la mènent.



A PROPOS DES ARCHONS DE FEU

La table suivante montre les résultats d'un jet de Connaissances (les plans) au sujet des archons de feu. Pour un résultat donné, on obtient l'information associée au DD indiqué ainsi que les informations associées aux DDs inférieurs.

| DD | Résultat |
|----|---|
| 12 | Les archons de feu forment une race guerrière de créatures élémentaires de feu. Revêtant une forme plus ou moins humanoïde, ils manipulent des armes et revêtent des armures. |
| 15 | Il existe d'autres archons correspondant à d'autres forces élémentaires. Ils sont similaires dans de nombreux aspects, excepté le matériel élémentaire enchâssé dans leur armure. |
| 20 | Au contraire des élémentaires sans buts, les archons de feu possèdent une culture militariste basée sur un esprit de conquête continuelle. Cela semble être vrai pour tous les archons de feu, dès leur création. D'autres archons sont militaristes, mais aucun ne fait preuve du même désir de destruction rampante que les archons de feu. |
| 25 | Les archons de feu peuvent être créés à travers un rituel difficile incluant l'utilisation d'une forge spéciale construite sur une concentration de feu élémentaire. Une fois créé, un archon de feu n'est en aucun cas redevable à son créateur, mais une personne possédant le pouvoir de soumettre l'archon à sa volonté peut le contrôler par intimidation. |
| 30 | Les archons de feu furent créés par les primordiaux dans leur guerre contre les dieux. Les secrets de la création des archons de feu furent volés par les efrits avant de se répandre à d'autres. La plupart des archons de feu actuels sont créés par d'autres archons de feu ou par des efrits. Lorsque les archons créés par des efrits construisent et altèrent les contrées qu'ils conquièrent, ils tentent de recréer la plus grande des cités des efrits : la Cité d'Airain [ndt : City of Brass]. |

PHYSIOLOGIE

Les archons de feu existent en tant que créatures de flammes vivantes, mais leurs corps ne sont pas aussi altérables que du feu étincelant. Chaque archon de feu possède deux bras, un torse et une tête. La partie inférieure de leur corps prend la forme d'un seul amas de feu et non pas de jambes séparées.

Bien que les archons de feu ne possèdent pas de structure osseuse, la partie supérieure de leur corps bouge comme celle des humains. Leurs bras sont similaires à ceux des humains, avec des épaules clairement positionnées, des coudes et des mains. Les doigts des archons de feu semblent se fondre ensemble en une forme de moufle ou se séparer en véritables doigts selon leurs besoins. On ne sait si cela est un effet d'optique causé par les flammes ou si les peaux de leurs doigts sont réellement jointes. Si un membre est coupé, un nouveau grandit instantanément, alors que la partie coupée se consume en un nuage de feu et de fumée. Les seules exceptions semblent concerner la tête et le torse. Séparer une de ces parties du corps est suffisant pour tuer un archon de feu instantanément.

La tête d'un archon de feu possède un avant et un arrière bien définis, mais est généralement dénuée de toute caractéristique faciale. Des points plus brillants ressemblant à des yeux peuvent apparaître sur leurs faces lorsqu'ils deviennent agités ou fâchés, et ils peuvent voir aussi bien que la plupart des humanoïdes. Leurs corps produisent une clarté similaire à celle d'un feu, ce qui leur permet d'illuminer toute zone sombre dans laquelle ils pénètrent, rendant inutile toute vision dans le noir. Les archons de feu semblent incapables de diminuer la lumière produite par leurs corps; il leur est donc difficile de se cacher d'ennemis dans beaucoup de situations. Cependant, les archons de feu ne sont pas vraiment attirés par la discrétion, même lorsqu'ils pourraient en tirer intérêt. Ils préfèrent plutôt alerter leurs ennemis de leur présence en envoyant des colonnes de fumée à partir des choses et créatures qu'ils brûlent.

La partie inférieure du corps des archons de feu est une large flamme plutôt que des jambes. Comme les autres archons, les archons de feu se déplacent en glissant sur une colonne de leur élément constituant. La méthode exacte de ce déplacement est mal comprise, mais on suppose que cela ressemble au mouvement d'une limace, et que l'archon de feu glisse d'une manière ou d'une autre par-dessus une couche fine d'air surchauffé.

Bien que l'archon de feu soit fait de flammes transparentes et dansantes, et soit apparemment dénué d'organes internes, il possède une forme solide. Ceux qui sont suffisamment courageux pour avoir touché le corps d'un archon de feu le décrivent comme empoigner un sac bouillant de serpents qui se contorsionnent. Un archon de feu agrippé de cette manière est certainement très chaud, mais il ne brûle pas vraiment. L'archon peut enflammer des choses grâce à son corps, mais cela semble nécessiter de la concentration - ce dont un archon de feu est incapable pendant qu'il lutte ou combat. Cette solidité donne à l'archon un poids plus ou moins équivalent à celui d'un elfe de carrure similaire, mais comme ils ont tendance à dépasser les 2 mètres de hauteur, ils pèsent souvent près de 100 kilos.

Les archons de feu doivent « respirer », de la même manière qu'un feu a besoin d'air. Sans air, ils s'amenuisent et meurent, suffoquant à cause du manque de combustible. De la même manière, les archons de feu doivent « manger ». Régulièrement, ils doivent se concentrer pour consommer complètement un objet, ne laissant que des cendres. Un archon de feu peut réaliser cela en tenant l'objet en main, en se positionnant sur l'objet, ou même en plaçant l'objet dans sa face et en « l'avalant ». Cependant, comme les autres élémentaires, les archons de feu ne connaîtront jamais la joie des rêves ou la terreur des cauchemars, car ils ne dorment pas.



PSYCHOLOGIE

Les primordiaux créèrent les archons de feu pour qu'ils soient leurs soldats, et ils naissent avec un esprit de soldat. Dès leur première pensée consciente, les archons de feu s'attendent à combattre et sont prêts à servir dans une guerre. Les archons de feu semblent reconnaître l'autorité des autres créatures de feu automatiquement et s'y soumettre. Cependant, les autres créatures qui les conjurent ou créent doivent d'abord les dominer en démontrant leur supériorité. Une fois qu'ils connaissent leur place, les archons de feu servent volontairement pour autant que leurs besoins soient satisfaits, tout particulièrement leur besoin de conquête.

Les archons de feu voient tout en terme de conflit. Ils s'assurent de toujours savoir de quel côté ils sont, qui sont leur subordonnés et commandants, quelles créatures sont les ennemis actuels, et quels ennemis ils devront combattre plus tard. Cette perspective extrême peut leur donner une apparence de brute, mais ils sont étonnamment rusés et possèdent une compréhension des tactiques digne d'un général. Sous-estimer un archon de feu est un moyen sûr de le voir prendre le dessus dans un combat.

Tout comme un archon de feu doit respirer et manger, ils doivent également conquérir et détruire. De telles activités les nourrissent et les énergisent. Sans elles, ils s'agitent tout d'abord, puis deviennent négligents et s'assoupissent peu à peu. Leur besoin de nouvelles aventures les garde en mouvement constant, perpétuellement sur l'offensive. Les défai-

tes, le besoin de construire et d'entraîner des forces, et la réalisation de plan de bataille peut les faire s'arrêter pour de longues périodes, mais à moins qu'un ennemi ne puisse les détruire complètement, il vaut généralement mieux essayer de canaliser leur fureur vers des proies faciles.



SOCIÉTÉ

Laissés à eux-mêmes, les archons de feu adoptent une société basée sur une structure militaire. Des compétitions physiques et stratégiques, généralement pas mortelles, sont utilisées pour déterminer les rangs. Les archons de feu reconnaissent facilement un pouvoir ou un intellect supérieur chez d'autres créatures de feu; les compétitions ont donc tendance à être peu nombreuses et brèves, sauf si plusieurs compétiteurs ont des forces très similaires. Malgré leurs natures guerrières, les archons de feu ne sont pas enclins à se battre les uns contre les autres. Les archons de fer qui se retrouvent dans des camps opposés lors d'un conflit se tueront joyeusement les uns les autres, mais au sein d'un groupe, les archons de feu préfèrent focaliser leur agressivité vers l'extérieur.

Le nombre de « rangs » dans une société d'archons de feu dépend du nombre d'archons. Un dirigeant a cinq suivants, qui, à leur tour, ont cinq suivants. Cette structure s'en suit vers le bas jusqu'au rang le plus bas. Chaque membre dans un groupe de cinq reçoit ses ordres de n'importe quel membre d'un groupe de cinq individus du rang immédiatement supérieur. Les membres restant sont placés dans le rang le plus bas. Tout nombre résiduel dans un rang filtre en membres supplémentaires dans un des autres groupes plutôt que de former un groupe de moins de cinq. De même, en cas de pertes, ils procèdent généralement en une nouvelle redistribution en groupes de cinq. Donc, 100 archons de feu auront généralement 1 dirigeant, 5 sous-commandants, 25 capitaines, et 69 membres dans le rang inférieur.

Les savants ne sont pas certains de la signification du nombre cinq, et les archons de feu eux-mêmes le considèrent simplement comme « naturel » et « efficace ». Lorsqu'ils sont moins de cinq, les archons de feu se considèrent comme des individus plutôt que comme des frères, et ils sont moins efficaces et moins désireux de travailler en groupe. Ceux qui cherchent à subjuguer les archons de feu devraient garder cela en tête. De manière similaire, la structure en rangs des archons de feu ne permet pas à un individu extérieur d'élever un archon favori au-delà de ses mérites personnels. Après une telle action, les archons se mettraient à refuser les ordres tout en suivant l'ancienne structure, ou l'archon favori serait expulsé des rangs, ce qui résulterait en une réorganisation et très peu de coopération avec le membre favorisé. Les biens matériels, tout particulièrement les armes et les armures qui peuvent rendre un archon favorisé plus puissant, sont une bien meilleure méthode de récompense.

Toutes les sociétés d'archons de feu attaquent inévitablement vers l'extérieur, et le dirigeant détermine la direction et la cible. Lorsque cela se produit, les archons cherchent à détruire tout ce qu'ils rencontrent. Les archons évitent généralement de construire ou de créer quoi que ce soit, mais ils feront des fortifications lorsqu'ils combattent dans un conflit à long terme ou pour protéger une ressource importante, telle qu'une fontaine de feu ou une fonderie. Les archons de feu préfèrent ne pas réaliser ce travail eux-mêmes et, lorsque c'est possible, ils réduisent en esclaves les peuples conquis et leur imposent des travaux forcés. De tels esclaves



ves vivent une existence triste en tant que captifs de créatures qui n'ont aucune empathie et aucun besoin d'eux une fois le travail terminé. Les esclaves qui portent un intérêt à leur futur cherchent donc des moyens pour rester utiles, se servant du sentiment de supériorité des archons de feu et de leur prudence par rapport aux ennemis.

De nombreux archons de feu doivent leur existence aux efrits, et ces archons cherchent à émuler leurs créateurs, même longtemps après avoir été libéré de leur contrôle. Ils sont bien plus enclins à prendre et à garder des esclaves, construire des bâtiments et sécuriser leur territoire. Ils tentent souvent de créer un environnement similaire à celui qui entoure la Cité d'Airain [City of Brass] - une tâche facilitée par l'effet que la présence des archons de feu a sur l'environnement.

Lorsque les archons de feu se rassemblent en grands nombres, ils mettent le feu à de nombreuses choses et leurs corps produisent de la chaleur, mais ces facteurs seuls ne peuvent expliquer la sécheresse qui précède la marche de l'armée ou l'éruption de volcans endormis depuis longtemps. Il semble que la simple présence d'archons de feu dans une zone crée un lien sympathique vers les qualités de la chaleur et des flammes. Créés par le feu élémentaire et composés de cet élément, les archons de feu semblent créer un passage étrange que le pouvoir du feu dans le Chaos Élémentaire peut emprunter. On dit que, lorsqu'il existe ne fût-ce qu'un seul archon de feu à moins d'un kilomètre, les flammes des bougies sont trois centimètres plus hautes et que même une petite étincelle peut enflammer une pièce de charbon.

Les fontaines de feu en tant que lieux d'aventure

Une fontaine de feu représente une bonne opportunité pour un bon lieu d'aventures. Laissez votre imagination s'évader. Placez-la où vous voulez, et utilisez-la comme une excuse pour en faire un lieu vraiment magique. Des lanceurs de flammes dans les murs et sur le sol, des feux volants, des lances de feu qui sautent d'un endroit à un autre, des édifices de cristal étincelant, des tornades infernales qui transportent des créatures, des escaliers de fumée, des fournaies qui agissent comme des téléporteurs - tout ce que vous voulez !

L'endroit peut être un repaire dans votre campagne, connu à travers le monde pour ses pouvoirs miraculeux. Ou encore il peut s'agir d'une ressource cachée jalousement gardée sous la ziggourat d'un dirigeant mortel quelconque. Il pourrait s'agir d'un ancien mystère perdu comme la Fontaine de Jeunesse ou il pourrait avoir jailli de la terre soudainement.

Bien sûr, tout ne doit pas tourner autour des dégâts causés par le feu. Certains des feux pourraient ne pas blesser quoi que ce soit et plutôt agir comme des sorts de *Flamme éternelle*. D'autres feux pourraient causer un autre type de dégâts, tel que le froid ou l'acide. Utilisez les couleurs pour indiquer ce que les feux font, mais permettez aux joueurs d'expérimenter et d'apprendre. Une flamme bleue pourrait être froide et une flamme noire, de l'énergie négative. Un feu tête en bas pourrait indiquer un téléporteur, alors qu'un feu qui ne vacille pas pourrait être solide comme le roc.

Une fontaine de feu vous donne un décor dramatique et une excuse pour préparer quelques rencontres très dynamiques. Utilisez l'environnement comme un monstre dans le combat. Permettez-lui de devenir un personnage dans l'histoire de l'aventure. Vous ne le regretterez pas.

CRÉATION D'ARCHONS

Les archons de feu ne peuvent pas se reproduire par des moyens conventionnels. Au lieu, ils sont créés à partir du corps et de l'esprit d'un autre élémentaire. Pour accomplir ce fait, un rituel doit être réalisé dans une fonderie magique infusée de feu élémentaire. La nature de l'élémentaire conjuré par le rituel n'est pas important. Il peut s'agir d'une bête stupide de la terre ou un élémentaire d'eau hautement intelligent. Le rituel puise dans la puissance créatrice et re-créatrice des primordiaux, transformant complètement la forme et l'âme de cette créature. Il va sans dire que beaucoup considèrent la création d'un archon de feu un acte totalement mauvais.

Une fonderie doit être construite sur une puissante fontaine de feu élémentaire. Ce type d'éruption d'énergie de feu peut être trouvé dans le Chaos Élémentaire sous la forme de rivières de feu jaillissant à travers l'espace, de lacs d'air fondu étincelant dans des cavernes brillantes, ou de grands cristaux luisant à l'intérieur desquels brûle un feu d'enfer. Les fontaines de feu peuvent être trouvées sur d'autres plans également. Elles sont plus communes dans des places telles que des volcans ou tunnels où coule le magma, mais les fontaines de feu ne sont pas forcément attachées à des sources de chaleur. Une fontaine de feu peut agir comme un portail vers le Chaos Élémentaire ou du Chaos Élémentaire vers un autre plan. Ou encore une fontaine de feu peut être une concentration d'énergie élémentaire propre au plan où elle se trouve. Il peut s'agir d'un reliquat datant de la création, une déchirure dans le plan qui n'a jamais été recousue. Ou encore d'une faiblesse sur le point de s'agrandir, ou bien un conduit par lequel s'échappe un surplus de puissance. Dans tous les cas, les fontaines de feu sont des places miraculeuses à l'apparence fantastique.

Les fonderies des archons de feu varient en apparence, mais toutes possèdent deux éléments en commun : un creuset de conjuration [summoning crucible] et une forge. Le creuset de conjuration est utilisé comme espace de transformation pour la créature élémentaire conjurée. Il doit être assez

grand pour contenir l'élémentaire et laisser la puissance de la fontaine de feu couler à travers lui. Le creuset de conjuration doit posséder des éléments construits pour focaliser l'énergie du feu et l'utiliser comme force liante. Retenu sur place et parcouru avec cette énergie, la créature conjurée doit être ensuite détruite et réincarnée par le rituel. Elle doit en suite être enchâssée dans une armure provenant de la forge.

Bien qu'un archon de feu puisse enlever son armure et en porter une autre pendant sa vie, l'enchâssement de ses énergies dans l'armure de la forge de la fonderie est un élément crucial du rituel. Sans cette dernière étape, l'archon de feu pourrait s'éteindre, ou encore ne pas posséder l'intelligence et l'esprit soldatesque au mieux, et au pire il pourrait s'étendre en une entité puissante et incontrôlable qui chercherait à se venger des tortures de la transformation.

La forge elle-même n'apparaît que rarement comme une forge normale. Utilisant la fontaine de feu en tant que source de chaleur et les flammes et les énergies élémentaires en tant que marteaux et moules, la forge peut être un engin méconnaissable mêlant magie et éléments d'arcane.

Une fonderie en état de fonctionnement peut produire des archons de feu aussi souvent que le rituel peut être réalisé et tant que les ressources suivent. La puissance de la fontaine de feu sur laquelle la fonderie est construite détermine le type d'archon de feu créé. Les résultats du rituel fluctuent en puissance aux rythmes des changements de puissance de l'énergie du feu. Une fontaine de feu à faible puissance, au creux de la vague, engendrera des archons de feu de base, alors que, à pleine puissance, elle produira les archons de feu les plus puissants, tels que les lames embrasées [blazesteels] ou les disciples des cendres [ash disciples]. Les créatures ne possédant pas d'âmes de feu devraient prendre toutes leurs précautions avant de créer des archons de feu plus puissants que ce qu'ils peuvent maîtriser.



ARMES ET ARMURES DES ARCHONS DE FEU

La fureur de la forme d'un archon de feu est contenue par son armure, et sa première armure est partie intégrante de son être tout comme un humain ou un elfe doit avoir de la peau et des os. Après un certain temps cependant, un archon de feu peut remplacer son armure originale par une nouvelle armure s'il le désire. Beaucoup d'archons n'en voient pas l'utilité, mais ceux qui évoluent ou gagnent des niveaux perçoivent souvent la valeur d'une différente stratégie en matière d'armures.

Les archons de feu choisissent une nouvelle armure pour ses capacités ou ils peuvent choisir une pièce pour remplacer une armure abîmée. Une armure prend généralement la forme d'un plastron et d'épaulières, mais d'autres éléments tels que des bracelets, ceintures, brassards, et casques sont courants. Cuirasses, harnois, cottes de maille, et chemises de mailles sont les types d'armures les plus répandus auprès des archons de feu. Des matériaux organiques non-magiques tels que le cuir seraient détruits au bout d'un certain temps parce qu'un archon de feu brûle inconsciemment le matériel lorsqu'il se nourrit.

Les archons de feu fabriquent des armes et des armures de qualité étonnante et d'apparence stupéfiante. Grâce à une connaissance instinctive de la métallurgie, les archons de feu fabriquent seulement des objets de maître. Leur travail est de la même qualité que celui des nains, mais les deux sont facilement distinguables. Un motif de flamme décore pratiquement tout ce que les archons de feu fabriquent, et leur travail semble être fait d'une pièce, sans raccord, parce qu'il l'est effectivement.

Les archons de feu peuvent utiliser de nombreuses armes différentes, mais ils préfèrent celles qui leur rappellent les langues de feu. Ils évitent donc les armes lourdes ou contondantes, et préfèrent les cimeterres, cimeterres à deux mains, et même les armes plus légères telles que les rapières. Les armes sont évidemment en métal, vu que la plupart des archons de feu peuvent transférer la chaleur de leur corps à travers leurs armes pour brûler leurs ennemis - une méthode d'attaque peu pratique si l'arme par laquelle la chaleur passe se transforme en cendres.



QUELQUES ARCHONS DE FEU

Les statistiques suivantes présentent trois des archons de feu selon les règles de la 3ème édition. Le premier archon de feu a des statistiques similaires à la figurine Archon de Feu de *Desert of Desolation*. Les second et troisième archons de feu utilisent les règles de la 3ème édition pour imiter les règles régissant les archons de feu en 4ème édition.

Archon de feu (CR 6)

pv 68 (8 DV); agonie

souvent CM, élémentaire de taille M (extraplanaire, feu)

Init +7; **Sens** vision dans le noir 12 ca; Perception Auditive +8, Détection +9

Langages Commun, Ignan

CA 18, contact 13, dépourvu 15 (+3 Dex, +5 armure)

Immunités critiques, feu, prise en tenaille, poison, sommeil, étourdissement

Vig +6, **Ref** +13, **Vol** +7

Faiblesses vulnérabilité au froid

Vitesse 6 ca en cuirasse, vitesse de base 8 ca

Mêlée cimeterre de maître +14/+9 (1d6+6 plus 1d6 feu/18-20) ou

cimeterre de maître +10/+5 (1d6+6 plus 1d6 feu/18-20) et

cimeterre de maître +10 (1d6+3 plus 1d6 feu/18-20)

BAB +6; **Lutte** +12

Actions spéciales agonie, explosion de feu

Stat For 23, Dex 24, Con 19, Int 13, Sag 16, Cha 16

QS vision dans le noir 12 ca, immunités, vulnérabilité au froid

Dons Volonté de Fer, Combat à Deux Armes, Arme de prédilection (cimeterre)

Compétences Intimidation +14, Saut +14, Perception auditive +8, Détection +9

Possessions 2 cimeterres de maître, cuirasse de maître

Explosion de feu (Su) Trois fois par jour en une action simple, un archon de feu peut libérer une explosion de feu (émanation à 3 mètres centrée sur l'archon). Le feu cause 3d8 points de dégâts de feu aux créatures dans la zone (Ref DD 18 pour moitié)

Agonie (Su) Lorsqu'un archon de feu est réduit à 0 point de vie, il explose. Traitez cet effet comme une explosion de feu causant 5d8 points de dégâts.

Vulnérabilité au froid (Ex) Les attaques de froid causent des dégâts supplémentaires (+50%) aux archons de feu.



Archon de feu - Lame Embrasée [Blazesteel] (CR 7)

pv 105 (10 DV); blessures explosives

souvent CM, élémentaire de taille M (extraplanaire, feu)

Init +8; **Sens** vision dans le noir 12 ca; Perception Auditive +12, Détection +12

Langages Commun, Ignan, Terran

CA 20, contact 14, dépourvu 16 (+4 Dex, +4 armure, +2 bouclier)

Immunités critiques, feu, prise en tenaille, poison, sommeil, étourdissement

Vig +9, **Ref** +11, **Vol** +8

Faiblesses vulnérabilité au froid

Vitesse 8 ca

Mêlée cimeterre de maître +16/+11 (1d6+7 plus 1d6 feu/18-20)

BAB +7; **Lutte** +14

Options de combat tenailles de feu

Actions spéciales agonie, explosion de feu

Stat For 25, Dex 19, Con 22, Int 14, Sag 16, Cha 15

QS vision dans le noir 12 ca, immunités, vulnérabilité au froid

Dons Réflexes de combat, Initiative améliorée, Volonté de Fer, Arme de prédilection (cimeterre)

Compétences Equilibre +5, Inditimidation +15, Saut +21, Perception auditive +12, Détection +12, Acrobaties +15

Possessions cimeterre de maître, cotte de mailles de maître, écu d'acier de maître

Blessures explosives (Su) Si une lame embrasée est réduite à la moitié de ses points de vie ou à 0 points de vie, elle libère une émanation de 3m de rayon centrée sur elle-même. Le feu cause 5d8 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans la zone (Ref DD 21 pour moitié).

Tenailles de feu (Ex) Lorsqu'une lame embrasée prend un ennemi en tenaille, il peut tenter un attaque de base supplémentaire contre cet ennemi à chaque fois qu'il attaque. De plus, les attaques de la lame embrasée contre la créature flanquée causent +1d6 points de dégâts de feu pour chaque autre archon de feu adjacent à la victime.

Vulnérabilité au froid (Ex) Les attaques de froid causent des dégâts supplémentaires (+50%) aux archons de feu.

Archon de feu - Disciple des Cendres [Ash Disciple] (CR 7)

pv 119 (14 DV); agonie

souvent CM, élémentaire de taille M (extraplanaire, feu)

Init +10; **Sens** vision dans le noir 12 ca; Perception Auditive +12, Détection +12

Langages Commun, Ignan, Terran

CA 21, contact 16, dépourvu 15 (+6 Dex, +5 armure)

Immunités critiques, feu, prise en tenaille, poison, sommeil, étourdissement

Vig +8, **Ref** +15, **Vol** +9

Faiblesses vulnérabilité au froid

Vitesse 8 ca, pas enflammé

Mêlée coup +16 (1d6+5 plus 1d6 feu et la cible prend feu)

Distance carreau de feu +16 (portée 10 ca, 8d6+5 feu et la cible prend feu; les créatures adjacentes à la cible prennent 1d6 points de dégâts de feu)

BAB +10; **Lutte** +15

Options d'attaque Tir à bout portant, Tir de précision

Actions spéciales explosion de cendres, agonie, pas enflammé, vague de flammes

Stat For 21, Dex 23, Con 19, Int 15, Sag 16, Cha 17

QS vision dans le noir 12 ca, pas enflammé, immunités, vulnérabilité au froid

Dons Initiative améliorée, Volonté de Fer, Tir à bout portant, Tir de précision, Arme de prédilection (coup)

Compétences Equilibre +8, Indimidation +18, Saut +26, Connaissances (les plans) +7, Perception auditive +7, Détection +12, Survie +3 (+5 sur d'autres plans), Acrobaties +23

Possessions chemise de maille +1 en mithril

Explosion de cendres (Su) Une fois par rencontre, en une action standard, un disciple des cendres peut libérer une explosion de feu (émanation à 3 mètres centrée sur l'archon). Le feu cause 8d8 points de dégâts de feu aux créatures dans la zone et les aveugle pour 1 round (Ref DD 21 pour moitié et éviter l'aveuglement).

Agonie (Su) Lorsqu'un archon de feu est réduit à 0 point de vie, il explose. Traitez cet effet comme une explosion de feu causant 10d8 points de dégâts.

Pas enflammé (Su) En une action de mouvement, un disciple des cendres peut se téléporter dans une zone de 3 cases autour de n'importe quelle créature de feu distante d'au plus 20 cases (30 mètres) de son point de départ.

Vague de flammes (Su) Une fois par rencontre, un disciple des cendres peut lancer une vague de flammes dans un cône de 6 cases. Les créatures dans la zone subissent 8d8 points de dégâts de feu (Ref DD 21 pour moitié) et sont poussées de deux cases (pas de jet de sauvegarde).

Vulnérabilité au froid (Ex) Les attaques de froid causent des dégâts supplémentaires (+50%) aux archons de feu.



DERRIÈRE LE RIDEAU

L'évolution des monstres

L'archon de feu prend ses origines dans deux endroits : le désir d'avoir des monstres élémentaires plus intéressants et Dreamblade. Lorsque nous nous rassemblions pour discuter des monstres qui survivraient dans la nouvelle édition, ce qui se trouverait dans le premier *Manuel des Monstres*, et les monstres qui habiteraient les différents plans de la nouvelle cosmologie, et le manque d'ennemis élémentaires plus intéressants revint dans la conversation encore et encore. Le problème fut visible pour la première fois dans la nature inintéressante et les natures conflictuelles des élémentaires de la 3ème édition.

On bazarde l'ancien

Les élémentaires de la 3ème édition n'avaient aucun besoin, aucun désir clair, aucune motivation claire, et pas de culture; et cependant ils avaient une intelligence humaine, parlaient, et pouvaient manipuler des objets. Ils existaient en nombres illimités sur les plans élémentaires, mais ne construisaient rien et ne laissaient aucune trace durable dans le jeu. D'un point de vue mécanique, ils existent comme des créatures sympathiques à conjurer ou à mettre dans un donjon et rien de plus. Que font-ils donc sur les plans élémentaires à part attaquer les intrus ? A quoi tiennent-ils ? Dans la 3ème édition, nous n'avions que la vague idée qu'ils se combattaient les uns les autres. S'ils avaient été des bêtes stupides, cela aurait eu plus de sens. S'ils avaient eu une culture et fait des choses intéressantes comme envahir le Plan Matériel, cela aurait été mieux. Mais ce n'était pas le cas des élémentaires de la 3ème édition. Il en allait de même pour la plupart des créatures de type élémentaire, et il fallait aller voir du côté des salamandres et des génies pour trouver des créatures intéressantes reliées aux éléments.

Ajoutez à cela le fait que les règles concernant les élémentaires sont soit ennuyeuses soit complexes. La plupart des élémentaires s'avancent simplement vers un PJ et frappe le personnage avec son poing. Les élémentaires de feu font quand même des dégâts de feu, mais ce n'est pas très marrant d'affronter un élémentaire et de le voir agir comme un ogre sans Attaque en Puissance. Pas du tout. Le reste de leurs

descriptions inclut des systèmes tels que le cyclone des élémentaires d'air. Tout système qui force une personne à aller voir les règles sur les conditions climatiques dans le *Guide du Maître* a vite tendance à être oublié par les MD.

Nous avons tenté de résoudre ce problème dans les dernières versions de la 3ème édition. Vous pouvez voir diverses tentatives dans les *Manuel des Monstres III, IV et V*; la plus réussie d'entre elles étant probablement les avatars du mal élémentaires du *Manuel des Monstres IV*. Et cependant de telles inventions n'étaient qu'un pansement sur une blessure qui date de trente ans. La nouvelle édition offre une chance de changer le tout, distribuer aux élémentaires une nouvelle donne et d'ajouter quelques joueurs à la partie.

On ajoute du nouveau

Bien sûr, les élémentaires - ces créatures issus des quatre éléments qui existent pour qu'on puisse les conjurer et les placer dans les donjons - existent toujours en 4ème édition. Nous leur avons donné une nouvelle histoire et des pouvoirs nouveaux mais cools ... mais cet article ne leur est pas dédié. Le sujet est plutôt comment nous avons comblé le manque de créatures élémentaires intéressantes. La nouvelle édition possède une liste modifiée des types de créatures et utilise ces types de manière différente en ce qui concerne la mécanique de jeu. Donc, les créatures qui semblaient devoir être des élémentaires (efrits, salamandres, etc.) possèdent maintenant ce type. Cependant même après avoir bousculé tout le système, le jeu avait encore besoin de nouveaux vilains élémentaires.

Et c'est là que Dreamblade intervient. Le Flame Harrower a retenu l'attention de nombreuses personnes en Recherche & Développement lorsqu'il est sorti, et Bill Slavicsek a indiqué qu'il voulait quelque chose comme ça dans la 4ème édition. D'un point de vue purement esthétique, la combinaison d'une figurine en grande partie transparente avec quelques parties métalliques est plutôt plaisante à voir. C'est comme regarder un bijou ou un bonbon. Cependant, nous sommes tous tombés

d'accord que les « sous-vêtements » métalliques n'étaient pas un élément à garder. Pour réparer cette erreur, nous avons décidé que le futur monstre aurait la moitié inférieure de son corps constitué de matériel élémentaire solide.

Ainsi nous avions un vide à combler et un concept visuel cool pour ce faire. Tout ce qu'il restait à trouver, c'était un nom, un thème, et une mécanique de jeu. La mécanique évolua avec le temps. En fait, au moment où j'écris ceci, nous sommes en train de tester, et je ne suis pas certain que les règles 4ème édition que nous utilisons persisteront. Le thème évolua un peu, mais nous savions que nous voulions voir ces créatures utilisées souvent, donc nous avions prévu d'en faire une force de mercenaire. Le nom fut un choix facile, même si un peu controversé par certains.

Dans les premiers mois de la conception de la 4ème édition, nous avons eu de nombreuses discussions au sujet des éléments de la 3ème édition que nous conserverions. Nous avons longtemps observés quelles vaches étaient vraiment sacrées,

et quelles vaches produiraient de bons rumsteaks. Les archons à tête d'animal n'étaient bien placés sur aucune liste. Ils existaient en tant qu'extérieurs remplissant une des cases de la roue des alignements - une justification plutôt douteuse - et leur concept était plutôt étrange. Dans l'univers de D&D, pourquoi certaines créatures angéliques auraient-elles des têtes de chevaux ? Quelle population, à part les ours-garous et les ours normaux, servent les anges ours ? Ajoutez à leur étrangeté innée le fait que l'alignement et les plans fonctionnent différemment en 4ème édition, et il n'y avait tout simplement plus assez de raisons pour les garder.

Cependant, le mot « archon » est puissant, et nous savions que nous voulions qu'il soit utilisé en 4ème édition d'une manière plus cool, qu'il soit employé plus souvent que les nounours angéliques. Donner ce nom aux nouveaux êtres élémentaires que nous voulions voir dans le jeu semblait une solution parfaite. Il ne pourrait y avoir aucune confusion avec les anciens archons, et utiliser un mot cool avec lequel de nombreux joueurs étaient familiers rendrait ces élémentaires plus visibles.

