



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Race > **Focus de Flamme des Races de Prestige**

## Focus de Flamme des Races de Prestige

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Ceux qui ressentent la brûlure intense et l'énergie incontrôlée du feu au plus profond de leur âme, et ceux qui sont frappés d'admiration devant son simple mystère et sa terrible majesté choisissent de suivre la voie de la Flamme.

Le rugissement d'un brasier résonne à leurs oreilles comme le chant des sirènes.

Laissant une trace flamboyante le long de cette voie, ils gagnent rapidement des capacités et des caractéristiques liées au feu et à ses propriétés.

### - **Eveil du Feu** (Flamme)

La créature a ressenti le frémissement des flammes au plus profond de son âme depuis aussi loin que remonte sa mémoire. Dans le fourneau de son cœur, un foyer est né et s'est embrasé, à jamais inextinguible.

Le caractère de la créature devient plus nerveux et impatient au fur et à mesure que le feu en elle grandit.

Sa peau prend une teinte rouge-orangée, et ses yeux et ses cheveux commencent à vibrer de reflets de flamme.

**Pré-requis** : Sculpture de Soi

**Bénéfices** : La créature gagne la vision en lumière faible et une résistance au feu de 5.

**Spécial** : Cette altération est interdite aux créatures ayant déjà des altérations de la voie aquatique.

**Coût** : 1600 XP

### - **Corps d'Ambre** (Flamme)

La créature a appris comment alimenter la flamme en elle, et sait comment utiliser son pouvoir intrinsèque pour réagir avec rapidité et précision.

La peau d'une créature d'ambre devient sombre, opaque et craquelée, avec une vague lueur de braise couvant profondément sous sa surface. Tous les cheveux et poils de la créature tombent et ses yeux foncent, ne laissant voir que deux minuscules points de lumière intense.

**Pré-requis** : Eveil du feu, Sculpture de Soi

**Bénéfices** : La créature gagne une résistance au feu de 10 et la capacité de lancer *Flammes* à volonté comme un ensorceleur niveau 3.

**Coût** : 7520 XP

### - **Ame Embrasée** (Flamme)

Les créatures embrasées parlent avec la voix de leur flamme intérieure, et agissent sous son ascendant. Peu de choses les effraient, car elles sont maîtresses de leur propre destinée et marchent comme des géants parmi les simples mortels.

Ces créatures voient leur chevelure remplacée par une crinière de flammes ardentes, et leur peau comme illuminée brûle de la chaleur d'un brasier.

**Pré-requis** : Eveil du feu, Corps d'Ambre, Sculpture de Soi

**Bénéfices** : La créature gagne un bonus inné de +1 au Charisme, et la capacité de lancer *Mur de feu* une fois par jour comme un ensorceleur niveau 7.

**Coût** : 7516 XP

### - **Seigneur de l'Enfer** (Flamme)

Ils sont les seigneurs du feu, et ne se soumettent à personne. Le rugissement du feu résonne dans leur voix, leur rire est une explosion étincelante, et leur colère consume tout dans son brasier.

La peau sombre d'un Seigneur de l'Enfer bouillonne de chaleur, et est en permanence parcourue de flammèches.

**Pré-requis** : Eveil du feu, Ame embrasée, Corps d'Ambre, Sculpture de Soi



**Bénéfices :** La créature gagne la capacité de lancer ensorceleur niveau 7.  
Bouclier de feu une fois par jour comme un **Coût :** 4480 XP