AUBAINE



FEU

LA FLAMME INSATIABLE

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

Feu

La flamme insatiable

Domain • v0.3.0

Feu

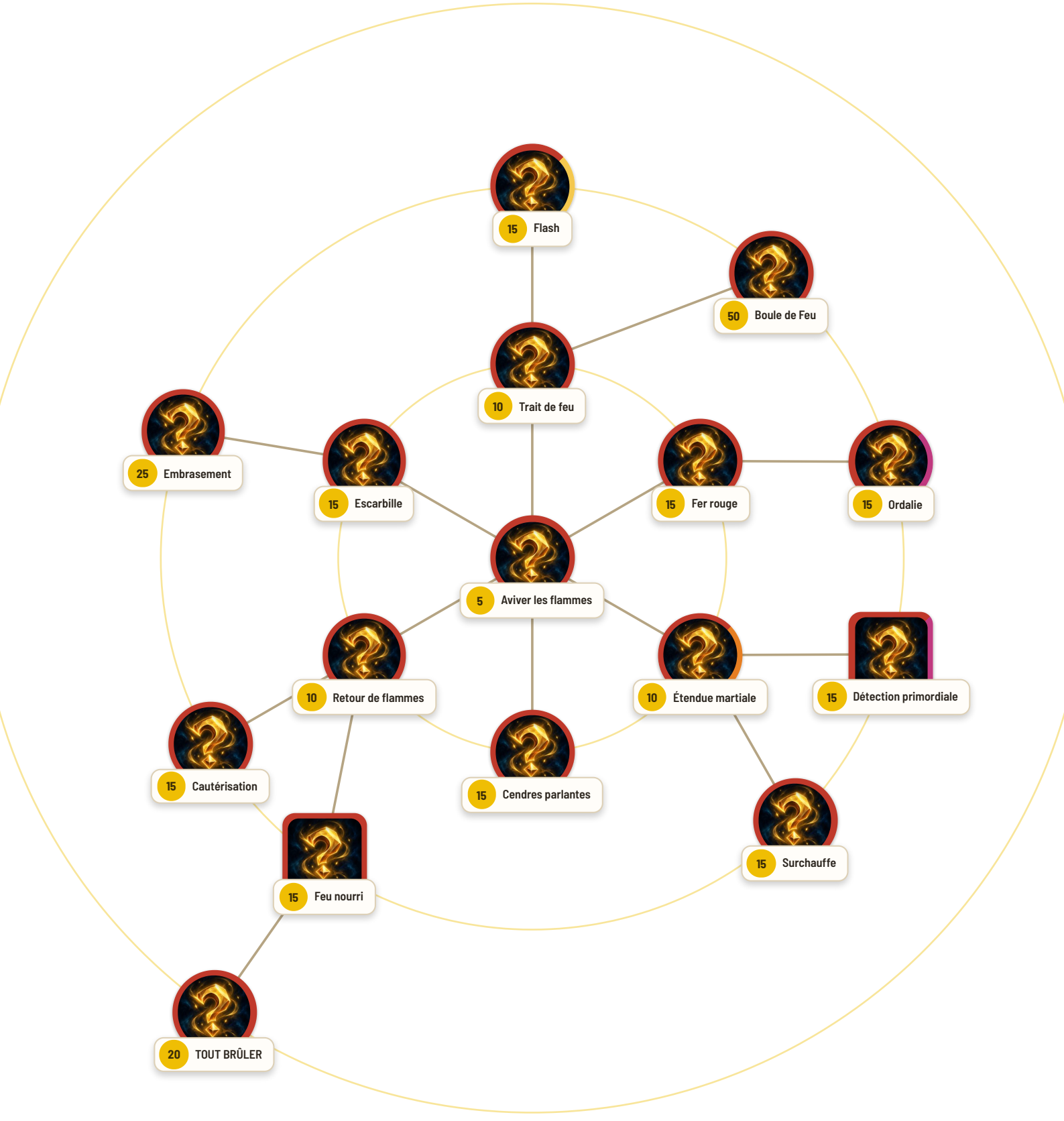
La flamme insatiable

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.6ab6b039

Feu



ACTIVE PASSIVE

FIRE PHYSICAL PSYCHIC LIGHT

Aviver les flammes

5 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ 9 m Instantanée ou jusqu'à 10 minutes

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez, remodelez ou déplacez un feu de la taille d'une caisse. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Dégâts. Utilisé de façon offensive, ce feu inflige 1d12 dégâts de Feu. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend le feu moins puissant, jusqu'à le rendre inoffensif.

DD. Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à ce feu, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes).

Forme. Ce feu peut prendre n'importe quelle forme comme un projectile lancé sur une cible, une lumière vive pour éclairer un couloir sombre, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'il est réparti en zone, il peut former, au maximum, un cube de 1,5 m d'arête, une sphère de 1,5 m de rayon, un cône de 3 m ou une ligne de 4,5 m sur 1,5 m.

LV. 2 Flambée 25 XP

Lorsque vous lancez Aviver les flammes, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Flambée. Le feu atteint la taille d'un tonneau, il inflige 2d12 dégâts de Feu et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 Brasier 50 XP

Lorsque vous lancez Aviver les flammes, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour lancer Brasier. Le feu atteint la taille d'une chambre, il inflige 3d12 dégâts de Feu et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

LV. 4 Fournaise 75 XP

Lorsque vous lancez Aviver les flammes, vous pouvez dépenser 3 Énergies de plus pour lancer Fournaise. Le feu atteint la taille d'une cabane, il inflige 4d12 dégâts de Feu et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

LV. 5 Conflagration 100 XP

Lorsque vous lancez Aviver les flammes, vous pouvez dépenser 4 Énergies de plus pour lancer Conflagration. Le feu atteint la taille d'une maison, il inflige 5d12 dégâts de Feu et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

Boule de Feu

50 XP



5 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous lancez une bille incandescente vers un point que vous voyez à portée, où elle éclate en une sphère de flammes de 4,5 m de rayon. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Chaque créature prise dans la sphère effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts de Feu. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié. Une fois ces dégâts infligés, vous gagnez 1 Combustion par créature qui a échoué à son Jet.

Les flammes contournent les angles. Elles enflamment ce qui n'est ni porté ni transporté.

LV. 2 Flammes dociles 40 XP

Lorsque vous lancez Boule de Feu, vous pouvez dépenser autant de Combustion que vous le voulez. Pour chaque Combustion dépensée, choisissez une créature dans la sphère : les flammes s'écartent d'elle, elle n'effectue pas de Jet et ne subit aucun dégât.

Cautérisation

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ Contact Instantanée

SPELL · HEALING

Vous refermez par le feu les plaies d'une créature que vous touchez, vous y compris. Elle récupère 2d6 PdV.

Au moment où vous lancez ce Sort, vous pouvez dépenser 2 Combustion pour que la créature récupère 1d6 PdV de plus, ou 4 Combustion pour qu'elle en récupère 2d6 de plus.

LV. 2 Cautérisation profonde 20 XP

La créature que vous touchez récupère désormais 3d6 PdV.

Cendres parlantes

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

10 minutes ↔ Contact Instantanée

SPELL · DIVINATION

Vous enfoncez la main dans les cendres ou les restes calcinés du dernier feu qui a brûlé là, et voyez ce qui s'est passé autour de lui ou ce qu'il a consumé. Ce feu doit s'être éteint il y a 30 jours au plus. Choisissez l'un des effets suivants.

Témoin. Choisissez le moment où ce feu a pris ou celui où il s'est éteint. Vous voyez et entendez la minute qui a précédé ce moment, telle qu'on l'aurait perçue depuis l'endroit que vous touchez.

Vestige. Si les restes que vous touchez sont ceux d'un objet pas plus grand qu'une caisse, vous voyez cet objet tel qu'il était juste avant de brûler, assez nettement pour lire ce qui y est écrit ou reconnaître un visage peint. Si c'est un livre, un registre ou une liasse de feuillets, vous en lisez aussi une page que vous désignez par sa place, comme la première, la dixième ou la dernière écrite.

DÉTECTION PRIMORDIALE

15 XP



PASSIVE · FIRE / PSYCHIC

Passif ↔ – ⧗ –

SPELL · DIVINATION

Lorsque vous effectuez un Jet pour détecter, ressentir ou en apprendre plus sur un élément composé de magie de Feu, vous gagnez 2 Avantages pour ce Jet.

EMBRASEMENT

25 XP



2 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ Jusqu'à la fin de votre tour

Once per Short Rest

SPELL · ENHANCEMENT

Vos veines rougeoient sous votre peau. Vous gagnez 3 Combustion.

Tant qu'Embrasement dure, chaque Jet qu'une créature de votre choix effectue pour résister à l'une de vos Compétences du Domaine Feu subit 1 Désavantage.

ESCARBILLE

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action Bonus ↔ 6 m ⧗ Instantanée

SPELL · MOBILITY

Une gerbe de flammes jaillit sous vos pieds et vous projette. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Chaque créature de votre choix à 1,5 m ou moins de vous effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de Feu. En cas de réussite, elle s'écarte des flammes et ne subit rien.

Ensuite, sauf si vous êtes Immobilisé ou À terre, vous bondissez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée, au sol ou en hauteur, sur une surface capable de vous porter. Aucun obstacle ne doit barrer la ligne droite qui vous en sépare. L'espace d'une créature n'est pas un obstacle pour ce bond. Ce bond ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. Si aucun emplacement ne remplit ces conditions, vous restez sur place.

LV. 2 PLUIE DE BRAISES 20 XP

Lorsque vous lancez Escarbille, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Pluie de braises. À l'arrivée du bond, chaque créature de votre choix à 1,5 m ou moins de vous effectue elle aussi le Jet de Dextérité + Réflexes d'Escarbille, avec les mêmes effets. Lancez de nouveau les dés de dégâts pour ces créatures. Une créature qui a déjà effectué ce Jet au départ n'en effectue pas un second. Si vous ne bondissez pas, Pluie de braises n'a aucun effet.

ÉTENDUE MARTIALE

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE / PHYSICAL

1 Action Bonus ↔ Contact ⧗ Concentration · jusqu'à 1 minute

SPELL · ENHANCEMENT

Vous touchez une arme et l'enflammez d'un feu qui ne la consume pas. L'arme répand une lumière vive. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une Attaque avec elle, vous infligez 1d4 dégâts de Feu supplémentaires.

LV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE 35 XP

Pour chaque amélioration d'Aviver les flammes que vous possédez, ce Sort inflige 1d4 dégâts de Feu supplémentaires.

FER ROUGE

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée ou jusqu'à 1 minute

SPELL · CREATION · CONTROL

Vous chauffez au rouge un objet de métal non magique que vous voyez à portée, pour le forger à mains nues ou brûler qui le tient ou le porte. L'objet ne doit pas être plus grand qu'une porte. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme. Choisissez ensuite l'un des effets suivants.

Forger. Tant que Fer rouge dure, l'objet rougeoie, mais il ne brûle personne et n'enflamme rien. Vous pouvez, à mains nues, le tordre, le rompre ou le souder à un autre objet de métal non magique qu'il touche, tant qu'aucune créature, hormis vous ou une créature consentante, ne tient ni ne porte l'objet, ni celui auquel vous le soudez. Chacune de ces opérations vous demande 1 Action. Tordre ou rompre une pièce plus épaisse qu'un doigt demande en plus un Jet de la Caractéristique choisie + Artisanat contre un DD que le MJ fixe selon l'épaisseur du métal. En cas d'échec, le métal ne cède pas. La soudure tient après la fin de Fer rouge. Une créature peut consacrer 1 Action à la briser : elle effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas de réussite, la soudure cède.

Brûler. Chaque créature qui tient ou porte l'objet effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts de Feu et lâche l'objet si elle le tient. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié. L'objet refroidit ensuite, et Fer rouge prend fin.

Feu nourri

15 XP



PASSIVE · FIRE

Passif ↔ – ⧗ –

SPELL · ENHANCEMENT

Chaque fois que vous jouez une Compétence du Domaine Feu autre que Aviver les flammes en y dépensant au moins 1 Énergie, vous gagnez 1 **Combustion**, juste après avoir résolu les Jets et les dégâts qu'elle provoque au moment où vous la jouez.

Flash

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · FIRE / LIGHT

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · CONTROL

Une flamme jaillit en un point que vous voyez à portée et y éclate en un éclair blanc qui peut **aveugler** les créatures alentour. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Chaque créature qui voit l'éclair et se trouve à 3 m ou moins du point où il se produit effectue un Jet d'Esprit + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas de réussite, elle détourne le regard à temps et ne subit rien. En cas d'échec, elle est **Aveuglée** jusqu'à la fin de son prochain tour.

Ordalie

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE / PSYCHIC

1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 10 minutes

SPELL · DIVINATION

Une flamme claire s'élève d'un objet que vous touchez, sans le brûler, et peut trahir le mensonge de qui tend la main au-dessus d'elle. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Tant qu'Ordalie dure, chaque créature qui tend de son plein gré la main au-dessus de cette flamme effectue, la première fois qu'elle le fait, un Jet de Charisme + Tromperie contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Perspicacité). Ce Jet subit 1 Désavantage.

En cas d'échec, chaque fois que cette créature affirme une chose qu'elle sait fausse pendant que sa main est au-dessus de la flamme, la flamme noircit un instant et lui brûle la paume : cette créature subit 1 dégât de Feu. Chaque créature qui voit la flamme remarque ce noircissement. En cas de réussite, la flamme reste claire pour elle, quoi qu'elle dise.

Retour de flammes

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Réaction ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsque vous subissez des dégâts de Feu, ou lorsqu'une créature à 1,5 m ou moins vous touche avec une Attaque.

Réduisez les dégâts que vous subissez ainsi, tous types confondus, de 1d8 s'ils comprennent des dégâts de Feu, et de 1d6 sinon. Si une autre créature vous les inflige et que vous la voyez à portée, elle subit autant de dégâts de Feu que cette réduction vous en a retiré.

LV. 2 MANTEAU DE FLAMMES 20 XP

Vous pouvez aussi jouer Retour de flammes pour protéger une autre créature que vous voyez à portée, lorsqu'elle subit des dégâts de Feu ou qu'une créature à 1,5 m ou moins d'elle la touche avec une Attaque. Réduisez ses dégâts de la même façon que les vôtres. Si la créature qui les lui inflige n'est ni vous ni elle et que vous la voyez à portée, cette créature subit autant de dégâts de Feu que la réduction en a retiré.

Surchauffe

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 1 minute

SPELL · PROTECTION

Votre peau rougit sous la chaleur. Tant que Surchauffe dure, votre Vitesse augmente de 3 m et vous gagnez une résistance aux dégâts des Sorts du Domaine Eau et de toute autre magie d'Eau.

LV. 2 IGNIFUGE 20 XP

Tant que Surchauffe dure, vous gagnez aussi une résistance aux dégâts de Feu. Un feu non magique ne vous inflige alors aucun dégât et n'abîme rien de ce que vous portez ou transportez.

TOUT BRÛLER

20 XP



0 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Réaction ↔ Personnel Instantanée

SPELL · ENHANCEMENT

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsque vous lancez un Sort du Domaine Feu, avant d'en payer le coût et avant tout Jet qu'il demande.

Choisissez un seul des effets suivants et dépensez la **Combustion** qu'il indique.

*1 **Combustion.*** Une fois, après un Jet de dégâts de cette Compétence, relancez l'un de ses dés et gardez le nouveau résultat.
*2 **Combustion.*** Le premier Jet que cette Compétence vous fait effectuer gagne 1 Avantage, ou le premier Jet qu'une créature de votre choix effectue pour lui résister subit 1 Désavantage.
*3 **Combustion.*** Réduisez de 1 le coût en Énergie de cette Compétence.
*5 **Combustion.*** Doublez le nombre de dés du premier Jet de dégâts de cette Compétence, jusqu'à 3 dés de plus.

TRAIT DE FEU

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez un trait de feu sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa ⬢ Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la ⬢ Caractéristique choisie + ◇ Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de Feu.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Aim APTITUDE

Hitting at range, by shooting, throwing a weapon or an object, or hurling a Spell.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

Craft APTITUDE

Knowing metal, leather and wood and how to work them. Can also be used to make weapons, armour and equipment.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Deception APTITUDE

Lying convincingly, hiding what you think or passing yourself off as someone else.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Insight APTITUDE

Reading a creature's mood and intentions, and sensing when it lies.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Rule words

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

À terre

Une créature **À terre** est étendue de tout son long. Elle ne peut que ramper, pour la moitié de sa Vitesse.

Ses Attaques subissent 1 Désavantage. Les Attaques faites contre elle à 1,5 m ou moins gagnent 1 Avantage ; celles faites de plus loin subissent 1 Désavantage.

Se relever lui coûte une part de son déplacement égale à la moitié de sa Vitesse. Si sa Vitesse est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Aveuglé

Une créature **Aveuglée** ne voit plus. Elle rate tout Jet qui ne repose que sur la vue, comme lire une inscription ou repérer une créature silencieuse. Ses Attaques et ses autres Jets subissent 1 Désavantage, et les Jets qui la prennent pour cible gagnent 1 Avantage.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

Combustion

Combustion s'accumule sur vous jusqu'à 5.

Lorsque vous effectuez un Jet de dégâts qui inflige des dégâts de Feu, ajoutez 1 dégât de Feu par **Combustion** que vous portez.

Vous perdez toute votre **Combustion** lorsque vous terminez l'un de vos tours sans avoir lancé de Sort du Domaine Feu ni infligé de dégâts de Feu à une autre créature pendant ce tour.

Au début d'un combat, vous perdez toute votre **Combustion**.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.



© AUBAINE • FEU • V0.3.0.5EEB14C4.6AB6B039