

AUBAINE



FEU

LA FLAMME INSATIABLE

DOMAINE • V0.2.1

AUBAINE

FEU

La flamme insatiable

Domaine • v0.2.1

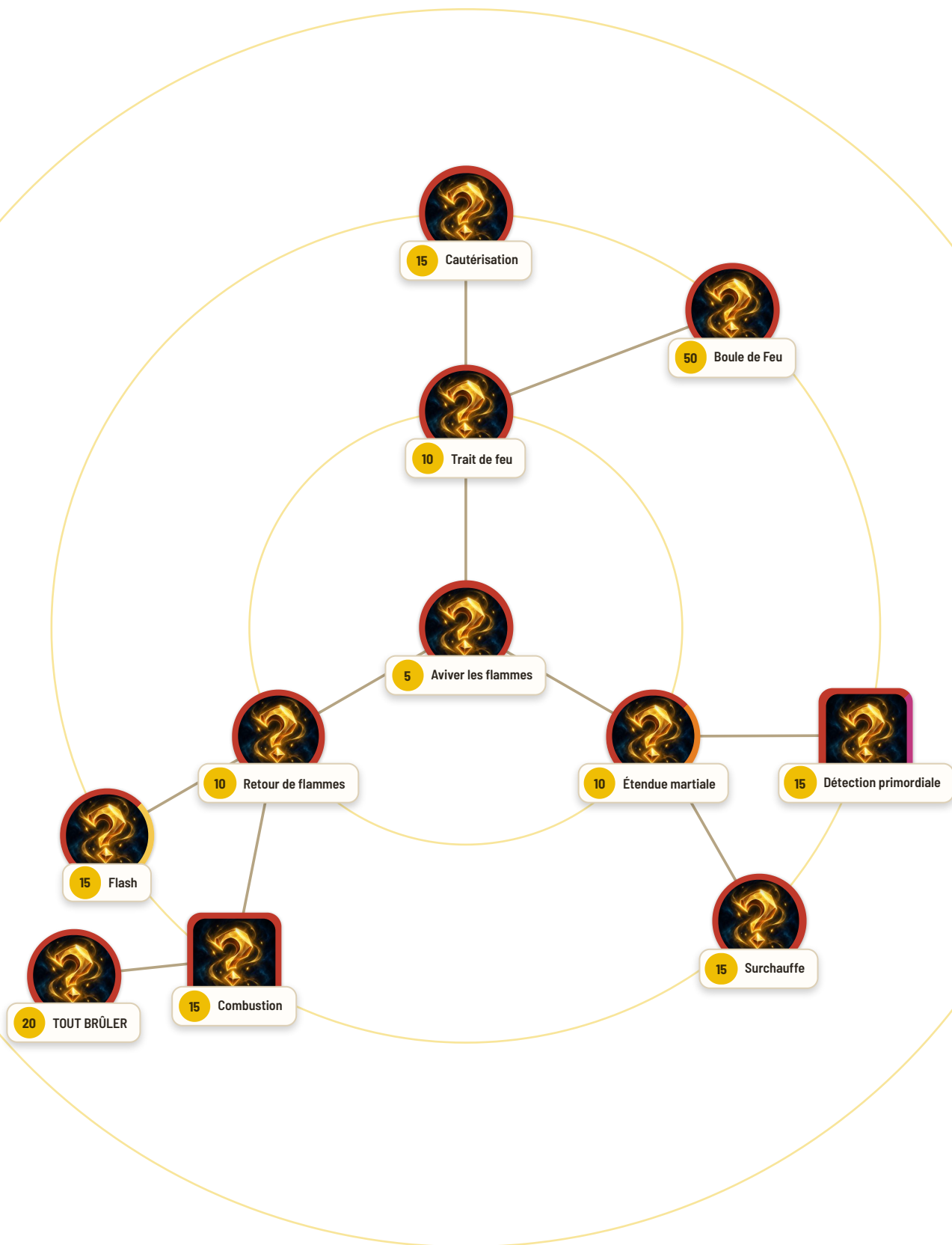
FEU

La flamme insatiable

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.2e1197e6



AVIVER LES FLAMMES
5 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

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

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

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

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 rends le feu moins puissant, jusqu'à rendre ce feu inoffensif.

Lorsqu'une créature effectue un **Jet** pour résister contre ce feu, elle effectue son **Jet** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**).

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.

NIV. 2 FLAMBÉE

25 PX

Lorsque vous lancez **Aviver les flammes**, vous pouvez dépenser 1 **Énergie** de plus pour lancer Flambée. Les flammes atteignent la taille d'un tonneau, elles infligent 2d12 dégâts de Feu et chaque dimension de leur zone augmente de 1,5 m.

NIV. 3 BRASIER

50 PX

Lorsque vous lancez **Aviver les flammes**, vous pouvez dépenser 2 **Énergies** de plus pour lancer Brasier. Les flammes atteignent la taille d'une chambre, elles infligent 3d12 dégâts de Feu et chaque dimension de leur zone augmente de 3 m.

NIV. 4 FOURNAISE

75 PX

Lorsque vous lancez **Aviver les flammes**, vous pouvez dépenser 3 **Énergies** de plus pour lancer Fournaise. Les flammes atteignent la taille d'une cabane, elles infligent 4d12 dégâts de Feu et chaque dimension de leur zone augmente de 4,5 m.

NIV. 5 CONFLAGRATION

100 PX

Lorsque vous lancez **Aviver les flammes**, vous pouvez dépenser 4 **Énergies** de plus pour lancer Conflagration. Les flammes atteignent la taille d'une maison, elles infligent 5d12 dégâts de Feu et chaque dimension de leur zone augmente de 6 m.

BOULE DE FEU
50 PX  

+ 5 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SORT · 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** (10 + 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.

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

CAUTÉRISATION

15 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Action ↔ Contact ⚡ Instantanée

SORT · SOIN

Vous touchez une créature et refermez ses plaies par le feu. Elle récupère 2d6 **PdV**.

NIV. 2 CAUTÉRISATION PROFONDE

20 PX

La créature que vous touchez récupère désormais 3d6 **PdV**.

COMBUSTION

15 PX  

PASSIVE · FEU

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SORT · RENFORCEMENT

Chaque fois que vous terminez d'utiliser une Compétence du Domaine Feu, vous gagnez 1 **Combustion**.

Combustion 5 CUMULS

Combustion s'accumule sur vous jusqu'à 5.

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

DÉTECTION PRIMORDIALE

15 PX  

PASSIVE · FEU / PSYCHIQUE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SORT · 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**.

ÉTENDUE MARTIALE

10 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU / PHYSIQUE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Contact ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · RENFORCEMENT

Vous touchez une arme et l'enflamez 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.

NIV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE

35 PX 

Pour chaque amélioration d'🔥 **Aviver les flammes** que vous possédez, 🔥 **Étendue martiale** inflige 1 dé de dégâts de Feu supplémentaire.

 FLASH15 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU / LUMIÈRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ 1 tour

SORT · CONTRÔLE

Vous lancez une bille de flamme qui éclate en lumière blanche au point que vous visez. Au moment où vous lancez ce 🌀 **Sort**, choisissez sa 🎲 **Caractéristique** entre 🧠 **Intelligence**, 🧙 **Esprit** et 🛡 **Charisme**.

Chaque créature dans un rayon de 3 m autour du point d'éclat effectue un 🌀 **Jet** d'🧙 **Esprit** + ⬢ **Résistance** contre votre 🌀 **DD** (10 + la 🎲 **Caractéristique** choisie + ⬢ **Arcanes**). En cas de réussite, elle détourne le regard à temps et ne subit rien. En cas d'échec, elle est 🩸 **Aveuglé** jusqu'à la fin de son prochain tour.

RETOUR DE FLAMMES

10 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · PROTECTION

Vous jouez cette 💠 **Réaction** lorsque vous subissez des dégâts de Feu.

Réduisez ces dégâts de 1d8. La créature qui vous les inflige subit autant de dégâts de Feu que vous venez d'en éviter, si vous la voyez à portée.

SURCHAUFFE

15 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ jusqu'à 1 minute

SORT · PROTECTION

Vous portez votre chaleur au-delà de ce que votre corps supporte au repos. Tant que 🔥 **Surchauffe** dure, vous gagnez une résistance aux dégâts infligés par les 🌀 **Sorts** d'Eau et par toute autre source magique d'Eau, et votre Vitesse augmente de 3 m.

TOUT BRÛLER

20 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SORT · RENFORCEMENT

Vous jouez cette 💠 **Réaction** lorsque vous utilisez une Compétence du Domaine Feu.

Dépensez votre 🔥 **Combustion** pour un seul des effets suivants.

1 Combustion. Relancez un dé de dégâts de cette Compétence et gardez le nouveau résultat. **2 Combustion.** Gagnez 1 🎲 **Avantage** sur le 🌀 **Jet** de cette Compétence. **3 Combustion.** Réduisez de 1 le coût en + **Énergie** de cette Compétence. **5 Combustion.** Doublez le nombre de dés de dégâts de cette Compétence.



TRAIT DE FEU

10 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 1d12 dégâts de Feu.

 Aveuglé

Une créature  **Aveuglée** ne voit plus. Elle rate tout  **Jet** qui demande de voir, 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 5 CUMULS

 **Combustion** s'accumule sur vous jusqu'à 5.

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

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • FEU • V0.2.1.84182B49.2E1197E6

