AUBAINE



Feu

LA FLAMME INSATIABLE

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

FEU

La flamme insatiable

Domaine • v0.3.0

Feu

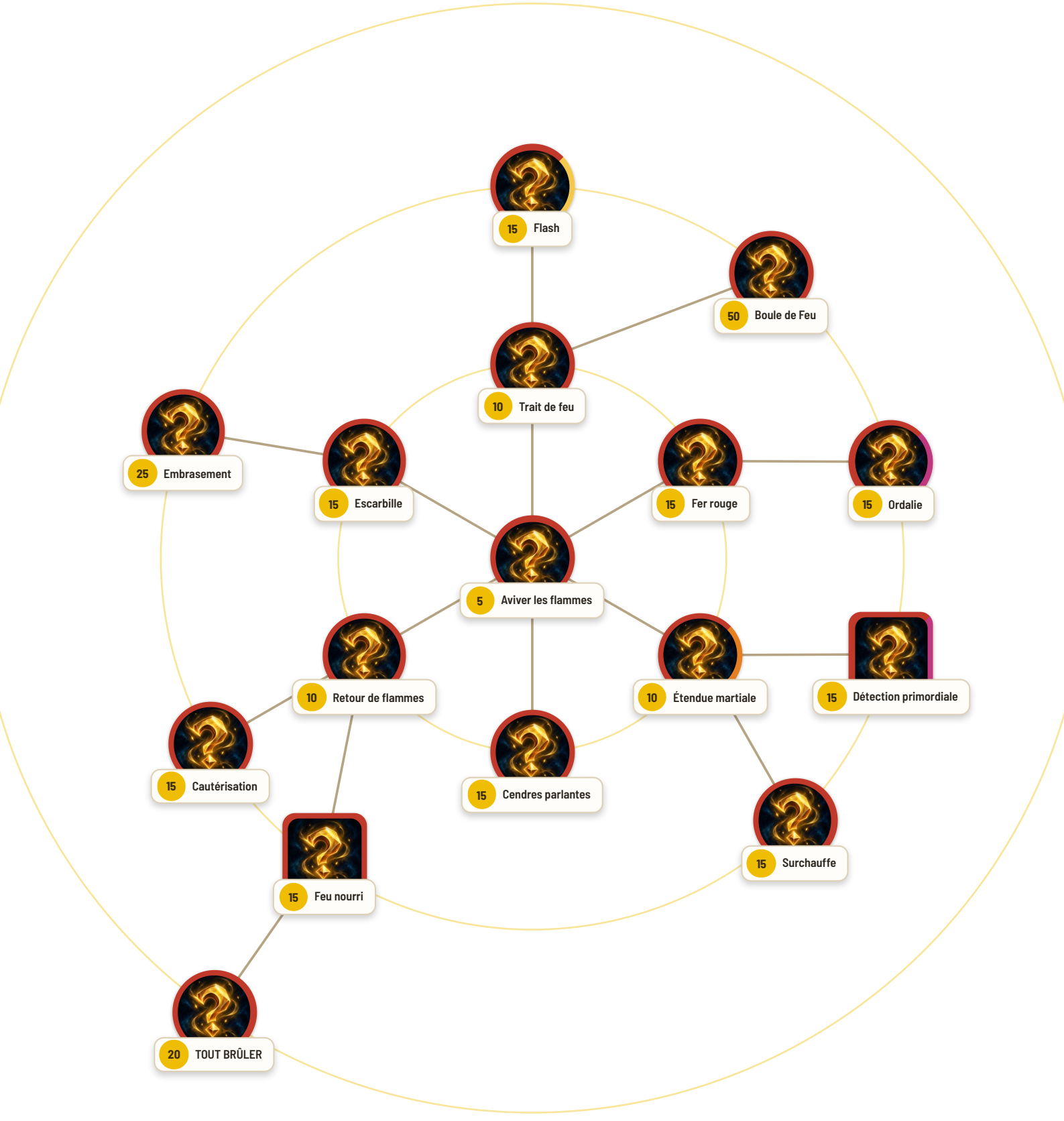
La flamme insatiable

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.c3d8c0be

Feu



ACTIVE PASSIVE

FEU PHYSIQUE PSYCHIQUE LUMIÈRE

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 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.

NIV. 2 Flambée — 25 PX

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.

NIV. 3 Brasier — 50 PX

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.

NIV. 4 Fournaise — 75 PX

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.

NIV. 5 Conflagration — 100 PX

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 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 (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.

NIV. 2 Flammes dociles — 40 PX

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Action ↔ Contact Instantanée

SORT · SOIN

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.

NIV. 2 Cautérisation profonde — 20 PX

La créature que vous touchez récupère désormais 3d6 PdV.

Cendres parlantes

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

10 minutes ↔ Contact Instantanée

SORT · 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 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.

Embrasement

25 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

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

1 fois par Repos court

SORT · RENFORCEMENT

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Action Bonus ↔ 6 m ⧗ Instantanée

SORT · MOBILITÉ

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.

NIV. 2 Pluie de braises — 20 PX

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU / PHYSIQUE

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

SORT · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 Étendue perfectionnée — 35 PX

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

Fer rouge

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

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

SORT · CRÉATION · CONTRÔLE

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 PX



PASSIVE · FEU

Passif ↔ – ⧗ –

SORT · RENFORCEMENT

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 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · FEU / LUMIÈRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · CONTRÔLE

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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU / PSYCHIQUE

1 Action ↔ Contact ⧗ jusqu'à 10 minutes

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Réaction ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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.

> **NIV. 2** Manteau de flammes — 20 PX
>
> 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ jusqu'à 1 minute

SORT · 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.

> **NIV. 2** Ignifuge — 20 PX
>
> 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Réaction ↔ Personnel Instantanée

SORT · RENFORCEMENT

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 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 1d10 dégâts de Feu.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

Arcanes APTITUDE

Connaître la magie, ses Sorts, ses runes et ses objets. Peut aussi servir à mener les fabrications arcaniques.

Artisanat APTITUDE

Connaître le métal, le cuir, le bois et la façon de les travailler. Peut aussi servir à fabriquer des armes, des armures et de l'équipement.

Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un Avantage et un Désavantage s'annulent.

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une Attaque doit atteindre pour vous toucher.

Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

Énergie MOT DE RÈGLE

La réserve qui paie le coût des Compétences.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une Caractéristique + une Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

Perspicacité APTITUDE

Lire l'humeur et les intentions d'une créature, et sentir quand elle ment.

Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

Réflexes APTITUDE

Réagir d'instinct pour esquiver une explosion ou un effet de zone.

◇ Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

Sort MOT DE RÈGLE

Une Compétence magique. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé pour utiliser un Sort, qu'il soit passif ou actif.

◇ Tromperie APTITUDE

Mentir de façon convaincante, cacher ce que vous pensez ou vous faire passer pour un autre.

◇ Visée APTITUDE

Toucher à distance, en tirant, en lançant une arme ou un objet, ou en projetant un Sort.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

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.C3D8C0BE