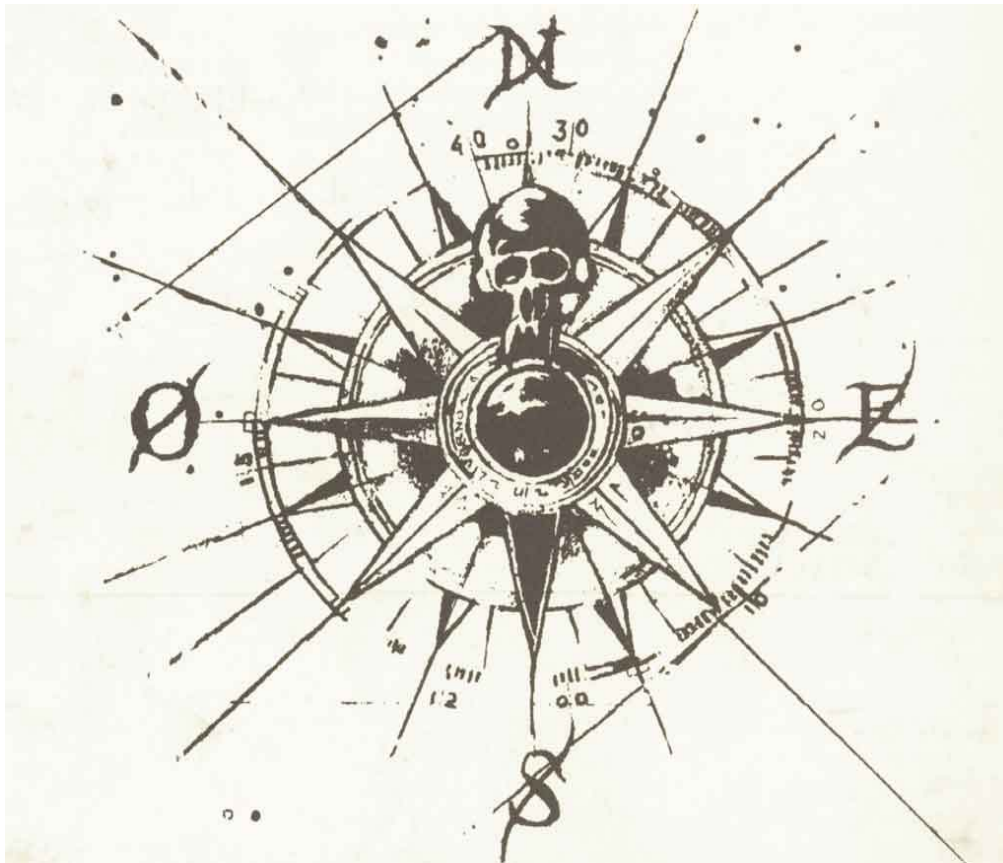


# Phylum incandescent de Flaminia yeux de braise

Ce phylum a été redécouvert récemment par une jeune sorcière Ven'dyss au talent et à la hargne exceptionnelle. A peine âgée de 29 ans, elle vient de terminer le phylum. Cette si grande puissance fait d'elle un personnage très respecté dans la région des Baronniees Rouges, où elle vend ses services comme mercenaire.



Sortilege final (Pure folie) : Je suis le maître du feu				
<i>Incendie</i> <b>Je fais bouillir ton sang</b> <i>Extrême</i>	<i>Incendie</i> <b>Je possède le regard de feu</b> <i>Extrême</i>	→	<i>Incendie</i> <b>Je projette la langue de flammes</b> <i>Extrême</i>	<i>Sortilege de phrase</i> <b>Je suis le feu</b> <i>Extrême</i>
<i>Incandescance</i> <b>Je projette la sphère incandescente</b> <i>Très difficile</i>		<i>Incandescance</i> <b>Je crée la vague de chaleur</b> <i>Très difficile</i>		<i>Sortilege de phrase</i> <b>Je possède le corps nimbé de flammes</b> <i>Très difficile</i>
<i>Flamme</i> <b>Je marche dans les flammes</b> <i>Difficile</i>	←	<i>Flamme</i> <b>Je possède le bras de feu</b> <i>Difficile</i>		<i>Sortilege de phrase</i> <b>Je possède le corps qui brûle</b> <i>Difficile</i>
	<i>Flammèche</i> <b>Je crée la flamme dans mon poing</b> <i>Normale</i>		<i>Flammèche</i> <b>Je ne me brûle pas</b> <i>Normale</i>	<i>Sortilege de phrase</i> <b>Je te brûle par la paume</b> <i>Normale</i>
<i>Etincelle</i> <b>Je boutte le feu par la paume</b> <i>Facile</i>		<i>Etincelle</i> <b>Je te réchauffe</b> <i>Facile</i>		<i>Sortilege de phrase</i> <b>Je ressens le feu</b> <i>Facile</i>
<i>Composantes: Gestes, Immobilité, Paroles, Souffre, Salpêtre</i>				

## ----- FACILE -----

## • JE BOUTE LE FEU PAR LA PAUME

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un petit tas de brindilles

Loom: 4

Effet: A la fin de l'incantation, le maître étrange place la paume de sa main contre un petit tas de brindilles, de feuilles mortes et autres matières facilement inflammables. Le tas prend immédiatement feu, et peut être recouvert de bois plus gros. Le maître étrange possède en fait le pouvoir d'un briquet!

## • JE TE RÉCHAUFFE

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une personne

Loom 6

Effet: Ce sortilège permet de réchauffer une personne en hypothermie, comme après être tombée dans de l'eau glacée, ou bien avoir passé plusieurs heures dans la neige. Le sortilège ramène lentement (en dix minutes) le corps à une température viable. Si la cible avait déjà contracté d'autres pathologies à cause du froid, elles ne sont pas guéries (comme les engelures, les crevasses, la gangrène, etc.).

## ----- Sortilège de phrase -----

## • JE RESSENS LE FEU

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: 10+(AE+Phylum) PA

Portée: le maître étrange

Aire d'effet: AE+Phylum x 100 mètres

Loom: 7

Effet: Une fois ce sortilège lancé, le maître étrange connaît la localisation de chaque feu, du plus petit au plus grand, dans un rayon égal à l'aire d'effet. Il peut aussi déterminer la taille du feu, et son combustible principal. Il sait aussi si le feu se déplace (comme celui d'un flambeau).

## ----- NORMALE -----

## • JE CRÉE LA FLAMME DANS MON POING

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum)PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Le maître étrange

Aire d'effet: Flamme de la taille du poing

Loom: 8

Effet: À l'issue de l'incantation, une flamme de la taille du poing apparaît dans la paume de la main du maître étrange. Cette flamme ne le brûle pas, mais peut être éteinte comme n'importe quelle autre. Elle peut être utilisée comme une petite torche, ou bien pour bouter le feu à des matières inflammables comme des brindilles ou des tissus.

## • JE NE ME BRÛLE PAS

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: le maître étrange

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 8

Effet: Pendant toute la durée du sort, le maître étrange n'est plus brûlé s'il tient des objets très chauds (comme une épée sortie de la forge). Seuls ses mains et ses bras sont immunisés aux brûlures.

## ----- Sortilège de phrase -----

## • JE TE BRÛLE PAR LA PAUME

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: La main du maître étrange

Loom: 9

Effet: La paume d'une main du mage devient extrêmement brûlante pendant toute la durée du sort. Cela lui permet de l'utiliser comme une arme (avec la compétence corps à corps ou arts martiaux). Une attaque réussie provoque 2d6 dommages dus à la brûlure, les armures protègent normalement. Pour bouter le feu à un objet inflammable, le maître étrange doit laisser sa main à son

contact pendant près d'une minute, ce qui est souvent plus long que la durée du sortilège.

----- **DIFFICILE** -----

• **JE MARCHE DANS LES FLAMMES**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Personnel

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 12

Effet: Pendant toute la durée du sort, le maître étrange et son équipement (maximum AE+Phylum x 3 kilos) sont totalement immunisés au feu. Il peut marcher à travers le feu, plonger dans du métal en fusion, porter des objets incandescents, etc. sans risquer le moindre dommage. Attention, dans un incendie, le maître étrange n'est en rien immunisé aux fumées, il doit toujours respirer.

• **JE POSSÈDE LE BRAS DE FEU**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 2 PA

Portée: personnel

Aire d'effet: un bras du maître étrange

Loom: 11

Effet: Pendant le sortilège, le bras du maître étrange se nimbe de flammes. Le maître étrange lui-même ne peut être brûlé par ces flammes, mais tout le reste le peut. Le MA peut se servir de son bras comme une arme (avec corps à corps ou arts martiaux) qui inflige 2d6+8 dommages de feu en cas de réussite (les armures protègent normalement). Le mage peut également bouter le feu à des matériaux inflammables très facilement.

----- *Sortilège de phrase* -----

• **JE POSSÈDE LE CORPS QUI BRÛLE**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: personnel

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 13

Effet: Pendant la durée du sort, le corps du maître étrange devient très brûlant. Toute créature ou personne qui entre en contact direct avec sa peau subit 2d6 points de dommage de feu. La peau du MA est cuivrée pendant le sort, et il dégage une odeur de forge.

----- **TRES DIFFICILE** -----

• **JE PROJETTE LA SPHÈRE INCANDESCANTE**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: AE+Phylum x 3 mètres

Aire d'effet: une personne

Loom: 19

Effet: le maître projette une sphère de flamme d'environ 30 centimètres de diamètre vers une cible située à portée. Pour toucher sa cible, il doit réussir un jet de Agile+Phylum, et la cible a le droit d'esquiver. En cas de succès, la cible encaisse 4d6+Phylum dommages de feu (les armures protègent normalement). Si la cible réussit son esquive, la sphère s'écrase au sol sans dommages. A l'impact, le feu disparaît assez rapidement, trop vite pour bouter le feu à des matériaux inflammables.

• **JE CRÉE LA VAGUE DE CHALEUR**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Personnel

Aire d'effet: Rayon de 3 mètres

Loom: 20

Effet: pendant la durée du sort, le maître étrange est entouré d'une vague de chaleur intense qui déforme l'air aux alentours. Toute

créature qui pénètre dans cette zone est gravement brûlée, elle subit 1d6+Phylum dommages par PA (l'armure ne protège pas). La chaleur n'est pas assez intense pour enflammer des matériaux.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **JE POSSÈDE LA CORPS NIMBÉ DE FLAMMES**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum PA

Portée: Personnel

Aire d'effet: Le corps du maître étrange

Loom: 22

Effet: le maître étrange est enveloppé de flammes, qui ne le brûlent pas. Il peut toujours respirer sans problème, et ses sens ne sont pas altérés. Tout personne qu'il touche subit 2d6+Phylum points de dommage de feu (l'armure protège normalement). S'il porte des attaques à l'aide d'une arme de mêlée, les dommages sont augmentés de Phylum grâce à la chaleur dégagée. Pendant la durée de ce sort, le MA est également immunisé au feu, comme avec le sortilège "Je marche dans les flammes".

Plonger le maître étrange dans l'eau éteint les flammes, mais le mouiller légèrement ne suffit pas. Il faut utiliser de grandes quantités d'eau.

----- **EXTREME** -----

- **JE FAIS BOUILLIR TON SANG**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: une personne ou une créature

Loom: 26

Effet: Le maître étrange désigne sa cible, qui peut tenter de résister au sortilège. Si elle échoue, la température de son sang augmente pendant quelques instants à un niveau très dangereux. Elle subit Phylumd6 dommages, contre lesquels l'armure ne protège pas. Etre immunisé au feu ne suffit

pas pour se protéger de cette attaque redoutable.

- **JE POSSÈDE LE REGARD DE FEU**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Voir les sortilèges correspondants

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 24

Effet: Durant toute la durée du sort, le maître étrange bénéficie à volonté, et sans dépense supplémentaire de Loom, des effets de tous les sortilèges faciles du Phylum, ainsi que de "Je marche dans les Flammes" et "Je possède le corps qui brûle".

- **JE PROJETTE LA LANGUE DE FLAMMES**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: Instantané

Portée: Personnel

Aire d'effet: Une langue de feu large d'un mètre et longue de AE+Phylum mètres

Loom: 30

Effet: Des paumes du maître étrange surgit une langue de flammes qui brûle tout sur son passage (l'aire d'effet du sortilège). Tous les matériaux combustibles s'enflamment immédiatement, et les créatures subissent (phylum) d6 dommages (les armures protègent normalement). Cependant, la plupart des personnes portent des vêtements inflammables. Elles doivent donc passer une PA entière à éteindre les flammes ou subir 2d6 supplémentaire par PA contre lesquels l'armure ne protège pas.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **JE SUIS LE FEU**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum x 2 minutes

Portée: Personnel

Aire d'effet: Le maître étrange

Loom: 38

Effet: le maître étrange et son équipement (maximum AE+Phylum x 3 kilos) se transforment en feu. Ce feu garde la

silhouette du MA, mais il est néanmoins méconnaissable. Le MA peut modeler son corps pour passer à travers des espaces très limités (sous une porte). Le MA est immunisé aux attaques normales, mais pas les armes loomiques ou en métal sacré. Il est également immunisé aux brûlures. Cependant, il ne peut pas pénétrer d'eau, ni même marcher sur elle. Tous les matériaux inflammables qui entrent en contact avec lui prennent immédiatement feu, et toute créature qui le touche subit 3d6 points de dommages (l'armure protège normalement). Utiliser ce sortilège en forêt ou dans un bâtiment provoque quasiment à coup sûr un incendie, c'est pourquoi, aussi dévastateur soit-il, il est rarement utilisé.

*-- Sortilège FINAL - PURE FOLIE --*

- **JE SUIS LE MAÎTRE DU FEU**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: personnel

Aire d'effet: le maître étrange

Loom: 51

Effet: Pendant la durée du sortilège, le maître étrange maîtrise totalement le feu. D'un simple regard, il peut doubler l'intensité d'un feu, ou la diminuer de moitié, par passe d'arme. Il peut forcer un feu à prendre une direction, à s'en prendre à un objet et à en épargner un autre. En quelques minutes, le maître étrange peut facilement réduire une forêt en cendres, ou bien sauver une ville de la destruction (ou inversement). Seules limites du sortilège: il ne peut pas créer de feu (mais le reste du phylum le permet facilement), ni en placer là où c'est impossible (dans l'eau ou dans le vide par exemple).