



## Pyrotechnie



# Pyrotechnie

mardi 21 novembre 2006, par [Bélédon](#)

**Attribut :** Dextérité

### Feu follet :

Ce charme crée une boule de feu chimérique qui peut guider son créateur à un endroit, une personne ou un objet. Ce charme est souvent utilisé comme chien dans les chasses. Toutefois le feu follet évolue sur le chemin le plus sûr et non le plus court.

**Royaumes :** décrit ce que vous cherchez.

**Succès :** indiquent la longueur et la sûreté du chemin emprunté par le feu follet.

### Lumière du saule :

Ce charme permet d'illuminer ou d'entourer d'une aura des lieux, des personnes ou des objets.

**Royaumes :** décrit ce qui peut être illuminé.

**Succès :** indiquent l'intensité de la lumière dégagée :

1 succès : faible lumière de type arbre de Noël.

2 succès : lumière visible type ampoule 60 watts.

3 succès : lumière éclatante type ampoule de 100 watts.

4 succès : lumière incandescente type ampoule halogène.

5 succès et plus : lumière aveuglante type ampoule 10.000 watts.

### Poing de Prométhée :

Ce charme permet de faire prendre feu à un objet qui brûlera d'une terrible flamme mais qui ne subira

aucun dommage. De plus, le feu ainsi créé ne se propage pas. Il cause des dommages chimériques. Les effets durent un tour par point de glamour dépensé dans ce sens.

**Royaume :** décrit ce qui peut être enflammé.

**Succès :** le nombre de succès indique l'intensité de la flamme et le nombre de dommages additionnels d'une arme ou les dommages occasionnés lors de l'entrée en contact avec la flamme.

### Brûle et boue :

Ce charme permet d'enflammer une cible d'un feu cautérisant, consommant généralement la cible en quelques secondes.

**Royaume :** décrit ce qui peut être consumé par les flammes.

**Succès :** déterminent les dommages causés par les flammes.

### Vive étoile :

Ce charme permet de transformer une cible en torche vivante tout en conservant ses caractéristiques intactes. Le feu ainsi créé ne se propagera pas à des cibles non consentantes. Les cibles ainsi enflammées infligent trois niveaux de blessure supplémentaires.

**Royaume :** décrit ce qui peut être enflammé.

**Succès :** indiquent la durée de la transformation :

1 succès : 1 tour.

2 succès : 1 minute.

3 succès : 1 heure.

4 succès : 1 journée.

5 succès et plus : 1 semaine.