**FEYI**

Branches : INFLAME, Assassin

***INFLAME***

**L’Oiseau de Cendres** [Passif] : Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez choisir de vous enflammer. Les modifications suivantes s’appliquent :  
 (1er sort) Les dégâts du sort sont augmentés de 1d4 par 5 points d’écho.  
 (2ème sort) Les dégâts du sort percent. La ou les cibles brûlent pendant 2 tours pour 1d8 par 10 points d’intelligence.  
 (3ème sort) Les dégâts du sort sont doublés. Vous perdez 10% de votre vigueur.   
 (4ème sort) Infligez 100% de votre écho sur deux cases autour de vous. Perdez 10% de votre vigueur.  
 Lorsque le 4ème sort a fait effet, les flammes qui vous consument s’intensifient, et deviennent grises, vous entre sous l’état ***CHAIR DE CENDRES***. Votre chair commence à être consommée. Vous perdez 10% de vos points de vigueur par tour, mais vos sorts brûlent pour 50% de leurs dégâts les cibles.   
  
 Vous pouvez interrompre cet effet, mais vous serez alors étourdi pour 1 tour, ou 2 tours si vous êtes sous ***CHAIR DE CENDRES.***

**BREATHE LAVA** [1, M3, P4] : Régurgitez de la bile brûlante. Elle touche une zone d’une case sur deux, et a une chance, sur un jet d’habilité, de réduire l’armure physique de l’ennemi de 20%.  
 **Dégâts : (75% de l’écho + 1d3 par 4 points d’intelligence)**

**NESGOTH’S CONFLAGRATION** [1, M3, P6] : Projetez une boule de feu instable qui explose en croix lorsqu’elle touche quoi que ce soit :  
 **Dégâts : (50% de l’arcanologie + 1d2 par 4 points d’intelligence)**

**DRAKAN BLADE** [3, ,6, SCORCH, P8] : Projetez une colonne de flammes infernales sur une cible. Les dégâts percent.   
 **Dégâts : (150% de l’arcanologie + 50% de l’habilité + 1d4 par 4 points d’intelligence + 1d3 par 4 points d’habilité.)** *L’air crépite, des éclairs d’énergie ricochent contre ses écailles, et une colonne de flame se manifeste dans sa gueule, ses yeux ambrés semblant brûler.*