



AUBAINE

EAU

LE FLOT SANS FIN

DOMAIN • V0.2.1

AUBAINE

EAU

Le flot sans fin

Domain • v0.2.1

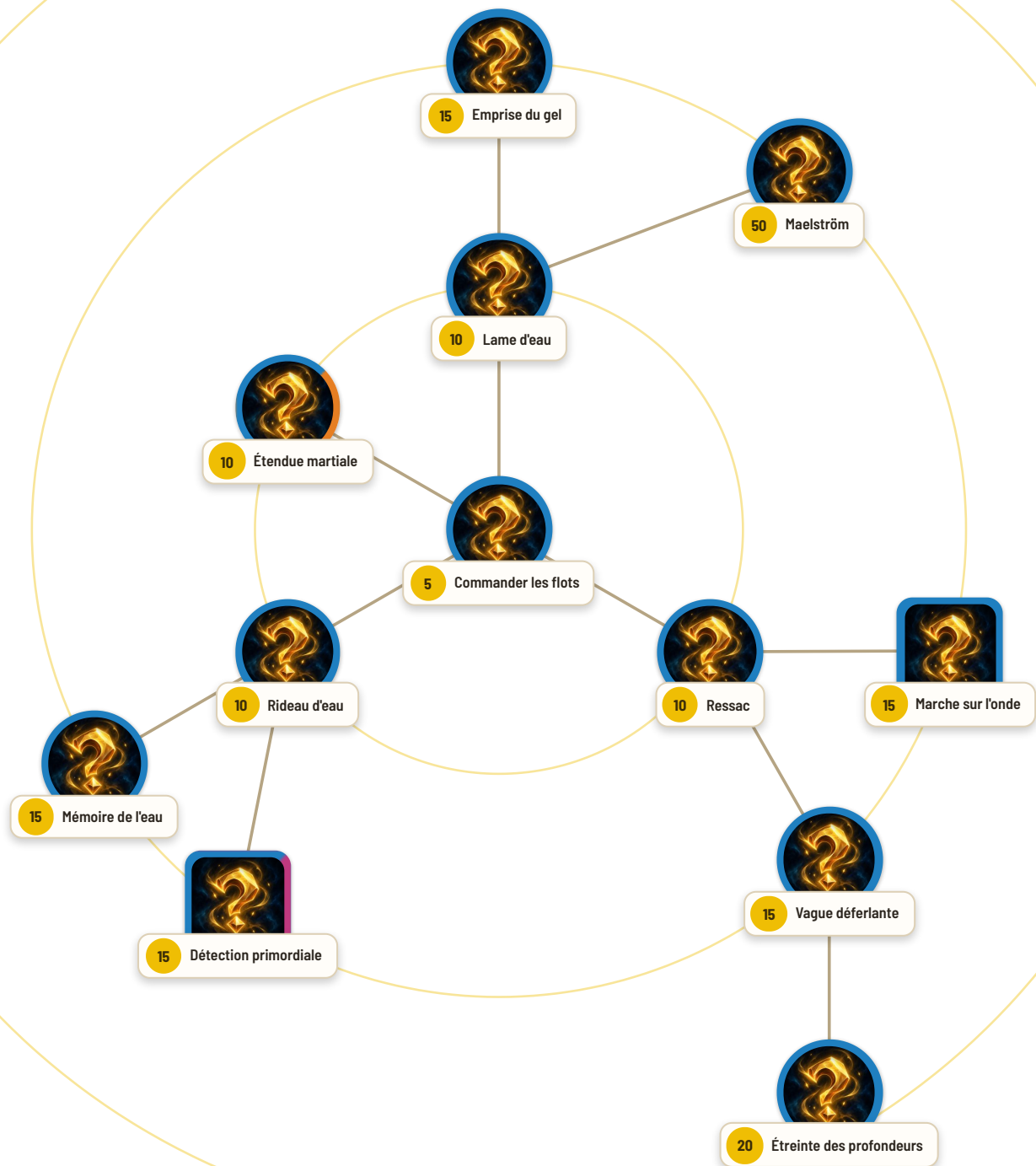
EAU

Le flot sans fin

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA
4.0 licence.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.f889085a



COMMANDER LES FLOTS 5 XP



➤ 1 ENERGY ACTIVE · WATER

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

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez, remodelez ou déplacez de l'eau de la taille d'une caisse, sous forme liquide, solide ou vaporeuse. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Utilisée de façon offensive, cette eau inflige 1d8 dégâts du type qui convient à la forme que vous lui donnez : une lame sous pression tranche, un jet perfore, une masse d'eau écrase, une gangue de glace mord de froid. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend l'eau moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

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

Cette eau peut prendre n'importe quelle forme comme un jet lancé sur une cible, une flaque qui gêne le pas, un souffle de vapeur, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'elle est répartie en zone elle 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.

LV. 2 ONDÉE 25 XP

Lorsque vous lancez **Commander les flots**, vous pouvez dépenser 1 **Énergie** de plus pour lancer Ondée. L'eau atteint la taille d'un tonneau, elle inflige 2d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

LV. 3 VAGUE 50 XP

Lorsque vous lancez **Commander les flots**, vous pouvez dépenser 2 **Énergies** de plus pour lancer Vague. L'eau atteint la taille d'une chambre, elle inflige 3d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

LV. 4 TORRENT 75 XP

Lorsque vous lancez **Commander les flots**, vous pouvez dépenser 3 **Énergies** de plus pour lancer Torrent. L'eau atteint la taille d'une cabane, elle inflige 4d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

LV. 5 DÉLUGE 100 XP

Lorsque vous lancez **Commander les flots**, vous pouvez dépenser 4 **Énergies** de plus pour lancer Déluge. L'eau atteint la taille d'une maison, elle inflige 5d8 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

DÉTECTION PRIMORDIALE 15 XP



PASSIVE · WATER / PSYCHIC

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SPELL · DIVINATION

Lorsque vous effectuez un **Jet** pour détecter, ressentir ou en apprendre plus sur un élément composé de magie d'Eau, vous gagnez 2 **Avantages** pour ce **Jet**.

EMPRISE DU GEL 15 XP



➤ 2 ENERGY ACTIVE · WATER

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · CONTROL

L'eau qui imprègne une créature se fige d'un coup. Choisissez une créature que vous voyez à portée qui porte au moins 1 **Trempe**, puis retirez-lui l'état **Trempe**. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Elle effectue un **Jet** de **Constitution** + **Résistance** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**), augmenté de 1 par **Trempe** que vous venez de lui retirer. En cas d'échec, elle est **Gelée**. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts de Froid et n'est pas gelée.

Gelée

Une créature **Gelée** est prise dans la glace. Sa Vitesse tombe à 0, elle rate tout **Jet** de **Dextérité**, et les **Jets** qui la prennent pour cible gagnent 1 **Avantage**.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un **Jet** de **Force** + **Athlétisme** contre le **DD** de la Compétence qui l'a gelée. En cas de réussite, la glace cède et l'état prend fin.

ÉTENDUE MARTIALE 10 XP



➤ 1 ENERGY ACTIVE · WATER / PHYSICAL

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

SPELL · ENHANCEMENT

Vous touchez une arme et l'enveloppez d'une eau vivifiante. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une **Attaque** avec elle, vous récupérez 1d4 **PdV**.

LV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE 35 XP

Pour chaque amélioration de **Commander les flots** que vous possédez, **Étendue martiale** rend 1d4 **PdV** supplémentaires.



ÉTREINTE DES PROFONDEURS

20 XP



4 3 ENERGY ACTIVE · WATER

1 Action ↔ 9 m ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SPELL · CONTROL

Une masse d'eau se referme sur une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Tant que vous vous concentrez, la créature ne respire plus et sa Vitesse tombe à 0. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1d10 dégâts Contondants, puis effectue un **Jet** de **Force** + **Athlétisme** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas de réussite, elle se dégage et l'effet prend fin.



LAME D'EAU

10 XP



4 0 ENERGY ACTIVE · WATER

1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous tranchez l'air d'une lame d'eau sous pression, vers 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 1d8 dégâts Tranchants et gagne 1 **Trempé**.

♦ Trempé 3 STACKS

♦ **Trempé** s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par ♦ **Trempé** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par ♦ **Trempé**.

Elle perd l'état lorsqu'elle termine un tour sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau.



MAELSTRÖM

50 XP



4 5 ENERGY ACTIVE · WATER

1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous ouvrez un tourbillon au point que vous visez, dans une sphère 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 **Force** + **Athlétisme** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Contondants, gagne 2 ♦ **Trempé** et est tirée de 3 m vers le centre. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et ne bouge pas.

L'eau retombe et laisse la zone détrempée.

MARCHE SUR L'ONDE

15 XP



PASSIVE · WATER

Passif ↔ - ⚡ -

SPELL · MOBILITY

Vous vous tenez sur l'eau comme sur la pierre. Vous marchez sur toute surface liquide et vous pouvez vous y arrêter, vous nagez à votre Vitesse, et un terrain détrempé, un courant ou une pluie battante ne vous imposent aucun **Désavantage**.

MÉMOIRE DE L'EAU

15 XP



4 1 ENERGY ACTIVE · WATER

10 minutes ↔ Contact ⚡ Instantanée

SPELL · DIVINATION

Vous vous concentrez sur une eau que vous touchez, d'un lac entier à la bave d'une créature. Au bout de 10 minutes, vous apprenez trois informations de votre choix sur cette eau ou sur sa provenance.

Vous choisissez chaque information séparément : d'où vient cette eau, ce qu'elle a traversé, ce qu'elle transporte encore, qui l'a touchée et quand, ou ce qu'une créature y a laissé.



RESSAC

10 XP



4 1 ENERGY ACTIVE · WATER

1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · CONTROL

Un courant vous obéit et frappe une créature au niveau des jambes. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

La créature que vous visez effectue un **Jet** de **Force** + **Athlétisme** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle est poussée de 3 m et tombe **À terre**. Si elle percute un mur, une créature ou un obstacle pendant ce recul, elle subit 1d6 dégâts Contondants.

RIDEAU D'EAU

10 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · WATER

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · PROTECTION

Vous jouez cette **Réaction** lorsqu'une créature que vous voyez à portée effectue un **Jet** de **Visée** pour lancer un projectile.

Un rideau d'eau se dresse en travers de la trajectoire. Elle relance ce **Jet** et garde le nouveau résultat.



VAGUE DÉFERLANTE

15 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE · WATER

⌚ 1 Action ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Une vague se lève et parcourt une ligne de 9 m sur 1,5 m devant vous. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Chaque créature sur son passage effectue un **Jet** de **Force** + **Athlétisme** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Contondants, est poussée jusqu'au bout de la vague et tombe **À terre**. En cas de réussite, elle tient bon et ne subit rien.

↓ À terre

Une créature ↓ **À terre** est au sol. 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 coûte la moitié de son déplacement.

❄ Gelé

Une créature ❄ **Gelée** est prise dans la glace. Sa Vitesse tombe à 0, elle rate tout 🌀 **Jet** de 🦿 **Dextérité**, et les 🌀 **Jets** qui la prennent pour cible gagnent 1 ♠ **Avantage**.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un 🌀 **Jet** de 🦾 **Force** + ⬠ **Athlétisme** contre le 🌀 **DD** de la Compétence qui l'a gelée. En cas de réussite, la glace cède et l'état prend fin.

💧 Trempé 3 STACKS

💧 **Trempé** s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par 💧 **Trempé** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par 💧 **Trempé**.

Elle perd l'état lorsqu'elle termine un tour sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • EAU • V0.2.1.84182B49.F889085A

