



AUBAINE

EAU

LE FLOT SANS FIN

DOMAINE • V0.2.1

AUBAINE

EAU

Le flot sans fin

Domaine • v0.2.1

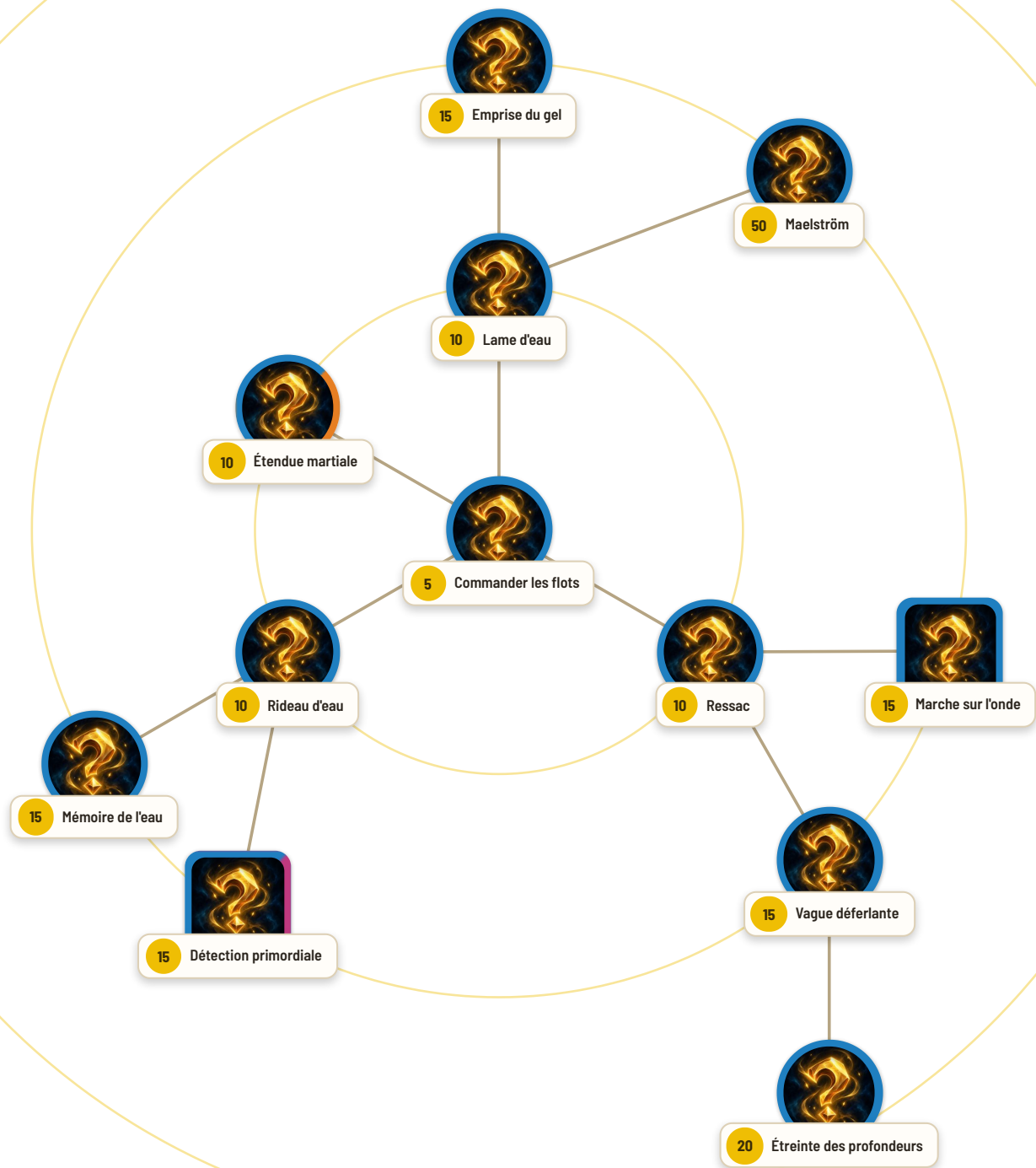
EAU

Le flot sans fin

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.961a699b





COMMANDER LES FLOTS

5 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

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

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

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.

NIV. 2 ONDÉE

25 PX

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.

NIV. 3 VAGUE

50 PX

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.

NIV. 4 TORRENT

75 PX

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.

NIV. 5 DÉLUGE

100 PX

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 PX



PASSIVE · EAU / PSYCHIQUE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SORT · 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 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · CONTRÔLE

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.

* 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 Advantage.

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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU / PHYSIQUE

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

SORT · RENFORCEMENT

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.

NIV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE

35 PX

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



ÉTREINTE DES PROFONDEURS

20 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

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

SORT · CONTRÔLE

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 PX  

+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 CUMULS

◆ **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 PX  

+ 5 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX  

PASSIVE · EAU

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SORT · MOBILITÉ

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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 10 minutes ↔ Contact ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · CONTRÔLE

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 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SORT · 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 CUMULS

💧 **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

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • EAU • V0.2.1.84182B49.961A699B

