AUBAINE



EAU

LE FLOT SANS FIN

DOMAINE • V0.3.0

AUBAINE

Eau

Le flot sans fin

Domaine • v0.3.0

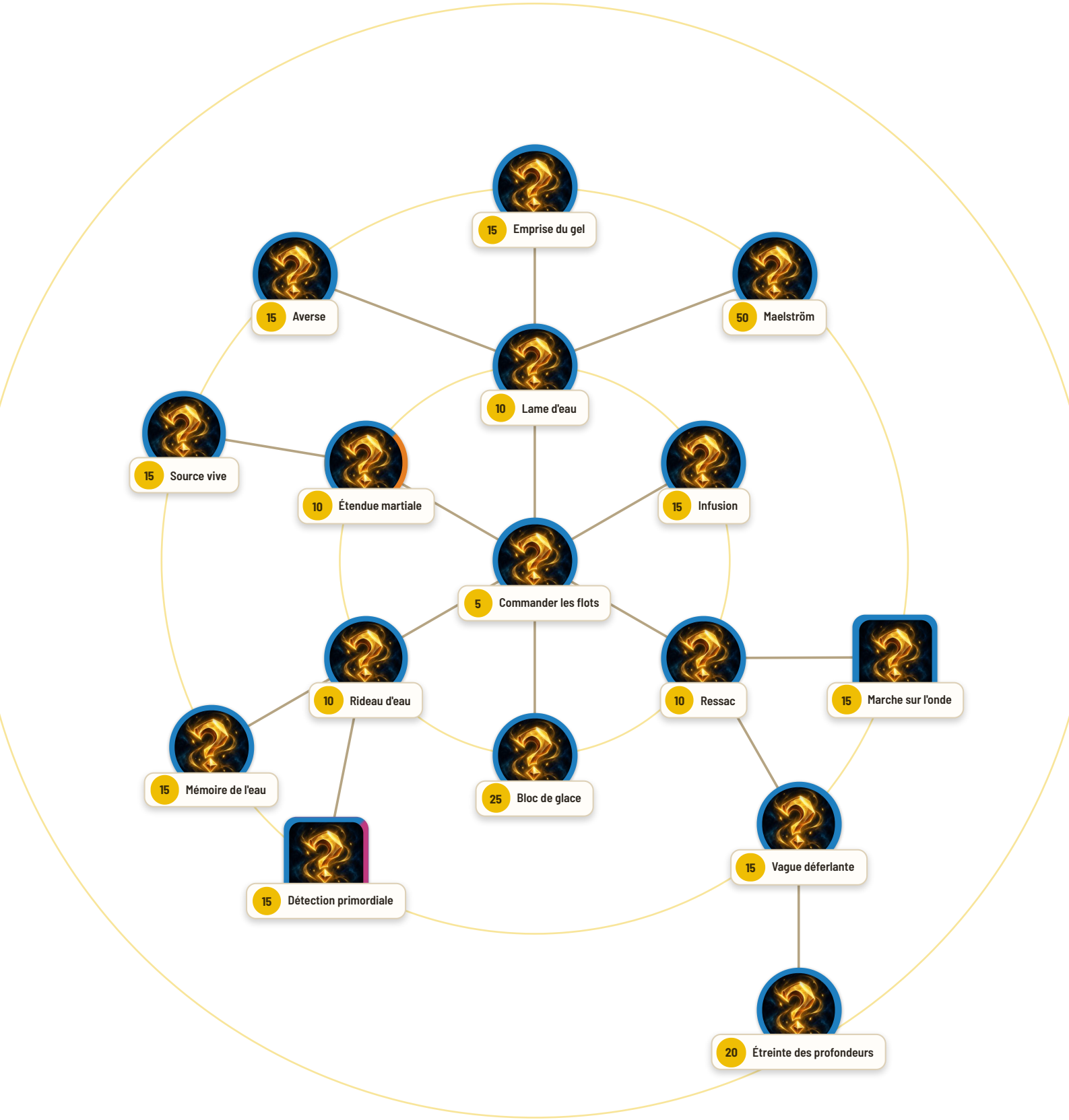
Eau

Le flot sans fin

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.e619962d



ACTIVE PASSIVE

EAU PHYSIQUE PSYCHIQUE

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.

Dégâts. Utilisée de façon offensive, cette eau inflige 1d8 dégâts Tranchants, Perforants, Contondants ou de Froid, selon 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.

DD. Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister à cette eau, elle effectue son Jet contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes).

Forme. 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. Quelle que soit sa forme, ce que cette eau atteint ne gagne jamais de Trempé et n'est jamais Gelé par elle.

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 Crue — 50 PX

Lorsque vous lancez Commander les flots, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour lancer Crue. 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.

Averse

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action ↔ 18 m Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · CONTRÔLE

Une pluie drue s'abat dans un cylindre de 3 m de rayon et de 6 m de haut, dont la base est centrée sur un point que vous voyez à portée.

Tant que vous vous concentrez, la pluie reste en place, et chaque créature qui commence son tour dans la pluie est touchée par Averse. Une créature ainsi touchée qui ne porte pas Trempé en gagne 1.

La pluie éteint les flammes qu'elle touche et qu'aucune magie n'entretient.

NIV. 2 Averse orageuse — 30 PX

Une fois par round, lorsqu'une Compétence qui coûte au moins 1 Énergie inflige, au moment où elle est jouée, des dégâts de Foudre à une ou plusieurs créatures dans la pluie d'Averse, chaque créature de votre choix dans la pluie que ces dégâts n'ont pas touchée subit 1d4 dégâts de Foudre. Ces dégâts sont infligés par la créature qui a joué cette Compétence.

NIV. 2 Grain — 25 PX

Lorsque vous lancez Averse, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Grain. Une fois à chacun de vos tours, sans dépenser d'Action ni d'Action Bonus, vous pouvez déplacer la pluie de 3 m au plus, sans la porter hors de portée.

Bloc de glace

25 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Réaction ↔ Personnel Jusqu'à la fin de votre prochain tour

1 fois par Repos court

SORT · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une créature hostile vous inflige des dégâts avec une Attaque ou une Compétence.

La glace vous enferme et amortit les chocs. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez une résistance à tous les dégâts, y compris ceux qui ont déclenché cette Réaction.

Pendant votre prochain tour, la glace vous retient encore : vous êtes Immobilisé. À la fin de ce tour, elle fond : chaque créature de votre choix que vous voyez à 1,5 m ou moins de vous gagne 1 Trempé.

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 Trempé, puis retirez-lui l'état Trempé. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

La créature effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes), augmenté de 1 par Trempé 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. Les Jets que l'état Gelé lui fait effectuer ensuite se font sans l'augmentation due au Trempé.

NIV. 2 **Emprise glaciale** 30 PX

Lorsque vous lancez Emprise du gel, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus par créature pour viser jusqu'à deux créatures de plus, choisies parmi celles que vous voyez à portée qui portent au moins 1 Trempé. Le Sort traite chacune comme la première : vous lui retirez l'état Trempé, puis elle effectue son propre Jet contre votre DD, augmenté de 1 par Trempé que vous venez de lui retirer.

NIV. 2 **Glace brisée** 30 PX

Lorsqu'une créature Gelée par votre Emprise du gel subit des dégâts Contondants, vous pouvez briser la glace : la créature n'est plus Gelée et subit 2d6 dégâts de Froid.

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 contre une créature hostile, choisissez l'un des effets suivants : vous récupérez 1d4 PdV, ou la cible gagne 1 Trempé.

NIV. 2 **Étendue perfectionnée** 35 PX

Pour chaque amélioration de Commander les flots que vous possédez, les PdV que ce Sort vous fait récupérer augmentent de 1d4.

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, la retient sur place et l'écrase. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Tant que vous vous concentrez, la créature est Immobilisée et ne peut pas parler. Si elle ne respire pas sous l'eau, elle retient son souffle. Au début de chacun de ses tours, elle gagne 1 Trempé. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1d10 dégâts Contondants, puis effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas de réussite, elle se dégage et le Sort prend fin. Si un autre effet la déplace, l'eau se déplace avec elle. Le Sort prend fin aussi lorsque la créature se trouve hors de portée.

Infusion

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

10 minutes ↔ Contact ⧗ 1 heure

SORT · RENFORCEMENT

Vous touchez au plus trois gobelets, chopes ou fioles remplis d'une boisson, et vous y faites infuser votre magie. Chacun reçoit l'une des vertus suivantes, à votre choix. Une créature peut consacrer 1 ▲ Action Bonus à en boire un pour recevoir sa vertu.

Revigorante. La créature gagne 1d4 PdV temporaires.
Fortifiante. Le prochain Jet de Force, de Dextérité ou de Constitution de la créature gagne 1 Avantage.
Stimulante. Le prochain Jet d'Intelligence, d'Esprit ou de Charisme de la créature gagne 1 Avantage.
Abyssale. La créature respire sous l'eau.

Une créature ne profite que d'une vertu à la fois : celle qu'elle boit remplace la précédente. Vous ne maintenez qu'une Infusion à la fois. En lancer une autre met fin à la première. Lorsqu'Infusion prend fin, les récipients perdent leurs vertus et chaque vertu bue prend fin, PdV temporaires compris.

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. Si la cible est une créature qui ne porte pas Trempé, elle en gagne 1.

Maelström

50 PX



5 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action ↔ 18 m Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Un tourbillon s'ouvre sur un point que vous voyez à portée, frappe les créatures dans une sphère de 4,5 m de rayon centrée sur ce point et les aspire vers son centre. 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 (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Contondants, gagne 2 Trempé et est tirée de 3 m à l'horizontale vers le centre de la sphère, sans le dépasser, jusqu'à ce qu'une créature ou un obstacle l'arrête ou qu'elle atteigne le bord d'un vide. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié, ne gagne aucun Trempé et ne bouge pas. Les créatures tirées se déplacent l'une après l'autre, de la plus proche du centre à la plus éloignée.

L'eau retombe et détrempe le sol de la sphère, qui reste un terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Marche sur l'onde

15 PX



PASSIVE · EAU

Passif ↔ – –

SORT · MOBILITÉ

Vous vous tenez sur l'eau comme sur la pierre : vous pouvez y marcher et vous y arrêter. Vous nagez à votre Vitesse. Un terrain difficile fait d'eau ou de boue ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire, et un courant ou une pluie battante ne vous imposent aucun Désavantage. Le Trempé que vous portez ne réduit pas votre Vitesse.

Mémoire de l'eau

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

10 minutes ↔ Contact Instantanée

SORT · DIVINATION

Vous posez la main sur une eau, d'un lac entier à la bave d'une créature, et vous interrogez ce dont elle se souvient. Vous apprenez trois informations différentes de votre choix sur cette eau ou sur sa provenance. L'eau ne se souvient que de ce qui lui est arrivé au cours des 30 derniers jours.

Choisissez chacune parmi les suivantes : d'où vient cette eau, ce qu'elle a traversé, ce qu'elle transporte encore, la dernière créature qui l'a touchée avant vous et quand, ou ce qu'une créature que vous nommez y a laissé. Seule l'information sur ce qu'une créature y a laissé peut être choisie plusieurs fois, en nommant chaque fois une autre créature.

Ressac

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · CONTRÔLE

Un courant vous obéit, fauche les jambes d'une créature que vous voyez à portée et la renverse. Au moment où vous lancez ce Sort , choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

La créature effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, le courant la pousse à l'horizontale, dans la direction de votre choix, de 3 m plus 1,5 m par Trempé qu'elle porte. Si elle percute un mur, une créature ou un obstacle en chemin, elle s'y arrête et subit 1d6 dégâts Contondants. Elle tombe ensuite À terre. En cas de réussite, elle tient bon et ne bouge pas.

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 réussit une Attaque de Visée.

Un rideau d'eau se dresse en travers du tir. La créature relance son Jet et garde le nouveau résultat.

Source vive

15 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

SORT · SOIN

Une eau claire court jusqu'aux plaies et les referme. Vous pouvez d'abord retirer l'état **Trempé** à une créature que vous voyez à portée, vous y compris.

Choisissez ensuite une créature que vous voyez à portée, vous y compris. Elle récupère 1d4 PdV, plus 1d4 par **Trempé** que vous venez de retirer.

NIV. 2 **Source jaillissante** 20 PX

Source vive rend désormais 2d4 PdV au lieu de 1d4, plus 1d4 par **Trempé** que vous venez de retirer.

Vague déferlante

15 PX



2 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action ↔ Personnel Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Une vague se lève devant vous, déferle sur une ligne de 9 m sur 1,5 m et renverse les créatures qu'elle emporte. 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 (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts Contondants, puis la vague la pousse le long de la ligne, loin de vous, jusqu'à son bout ou jusqu'à ce qu'une créature ou un obstacle l'arrête. Elle tombe ensuite **À terre**. En cas de réussite, elle tient bon et ne subit rien. Les créatures poussées se déplacent l'une après l'autre, de la plus éloignée de vous à la plus proche.

NIV. 2 **Embruns** 20 PX

Chaque créature qui échoue à son Jet contre Vague déferlante gagne aussi 1 **Trempé**.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

Action Bonus MOT DE RÈGLE

Une action rapide faite durant votre tour. Vous en avez une par tour. Généralement réservée aux Compétences qui l'indiquent.

Arcanes APTITUDE

Connaître la magie, ses Sorts, ses runes et ses objets. Peut aussi servir à mener les fabrications arcaniques.

Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un Avantage et un Désavantage s'annulent.

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une Attaque doit atteindre pour vous toucher.

Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Concentration MOT DE RÈGLE

L'attention que vous demande une Compétence qui dure : elle agit tant que vous la maintenez, dans la limite de sa durée. Vous ne maintenez qu'une Compétence de Concentration à la fois : en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée. Chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez un Jet (Constitution + Volonté) contre un DD de 10 : en cas d'échec, votre Concentration prend fin. Elle prend fin aussi lorsque vous gagnez Agonie, lorsque vous êtes Endormi, Sonné ou Enragé, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Déplacement MOT DE RÈGLE

La distance que vous parcourez à votre tour, jusqu'à votre Vitesse.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

Énergie MOT DE RÈGLE

La réserve qui paie le coût des Compétences.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une Caractéristique + une Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

◆ Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

◇ Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

Sort MOT DE RÈGLE

Une Compétence magique. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé pour utiliser un Sort, qu'il soit passif ou actif.

Terrain difficile MOT DE RÈGLE

Chaque déplacement sur un terrain difficile vous en coûte le double.

◇ Visée APTITUDE

Toucher à distance, en tirant, en lançant une arme ou un objet, ou en projetant un Sort.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

À terre

Une créature **À terre** est étendue de tout son long. 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 lui coûte une part de son déplacement égale à la moitié de sa Vitesse. Si sa Vitesse est de 0, elle ne peut pas se relever, et aucun effet ne la remet debout.

Gelé

Une créature **Gelée** est prise dans la glace. Elle est **Immobilisée**, 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.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

Trempé

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 tout son **Trempé** lorsqu'elle termine l'un de ses tours sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau depuis la fin de son tour précédent, ou depuis le début du combat si c'est son premier tour. Une Compétence du Domaine Eau touche la créature lorsqu'elle lui inflige des dégâts, lui applique un état ou lui fait effectuer un Jet pour y résister, ou lorsque son texte le dit. Hors combat, la créature perd tout son **Trempé** au bout de 1 minute sans être touchée.



© AUBAINE • EAU • V0.3.0.5EEB14C4.E619962D