



AUBAINE

# FOUDRE

LE FRACAS DU CIEL

DOMAIN • V0.2.1

AUBAINE

# FOUDRE

*Le fracas du ciel*

Domain • v0.2.1

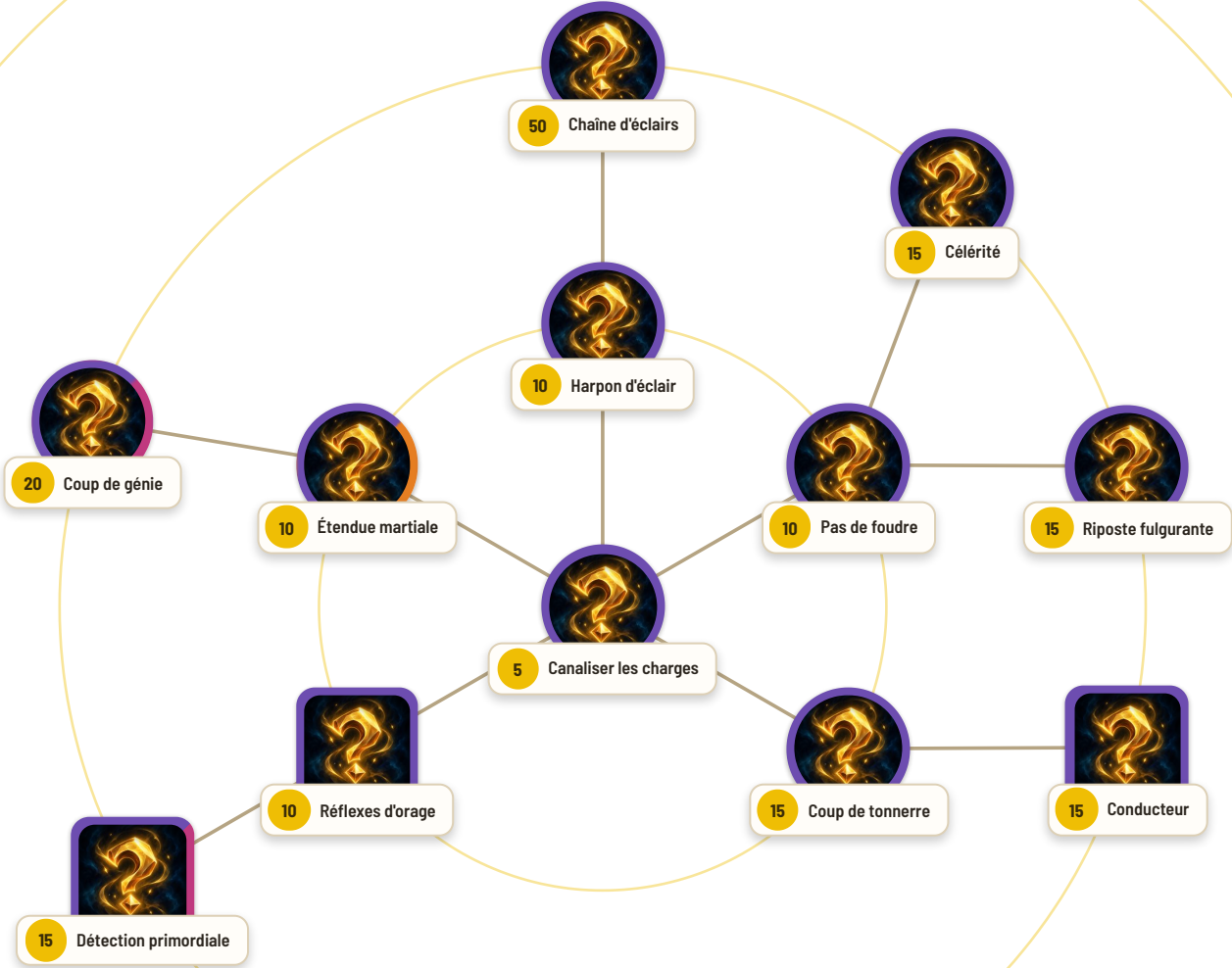
# FOUDRE

*Le fracas du ciel*

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.78a7071d



## CANALISER LES CHARGES 5 XP



➤ 1 ENERGY ACTIVE · THUNDER

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

SPELL · DESTRUCTION · UNLEASHED

Vous créez, remodelez ou déplacez une charge de la taille d'une caisse. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Utilisée de façon offensive, cette charge inflige 1d10 dégâts de Foudre ou de Tonnerre, selon que vous la lâchez en arc ou en détonation. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend la charge moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

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

Cette charge peut prendre n'importe quelle forme comme un trait décoché sur une cible, une détonation sèche, un champ qui attire ou repousse le métal, de quoi réveiller un mécanisme éteint, 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 ARC 25 XP

Lorsque vous lancez **Canaliser les charges**, vous pouvez dépenser 1 **Énergie** de plus pour lancer Arc. La foudre atteint la taille d'un tonneau, elle inflige 2d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

### LV. 3 FULGURANCE 50 XP

Lorsque vous lancez **Canaliser les charges**, vous pouvez dépenser 2 **Énergies** de plus pour lancer Fulgurance. La foudre atteint la taille d'une chambre, elle inflige 3d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

### LV. 4 ORAGE 75 XP

Lorsque vous lancez **Canaliser les charges**, vous pouvez dépenser 3 **Énergies** de plus pour lancer Orage. La foudre atteint la taille d'une cabane, elle inflige 4d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

### LV. 5 TEMPÊTE 100 XP

Lorsque vous lancez **Canaliser les charges**, vous pouvez dépenser 4 **Énergies** de plus pour lancer Tempête. La foudre atteint la taille d'une maison, elle inflige 5d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

## CÉLÉRITÉ 15 XP



➤ 2 ENERGY ACTIVE · THUNDER

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

SPELL · MOBILITY

La foudre court sous votre peau et vous précède d'un battement. Tant que **Célérité dure**, votre Vitesse augmente de 6 m et vous gagnez 1 **Avantage** à vos **Jets** de **Réflexes**.

## CHAÎNE D'ÉCLAIRS 50 XP



➤ 5 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un arc part de votre main vers une créature que vous voyez à portée, puis saute vers trois autres créatures de votre choix, chacune à 9 m ou moins de la précédente. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Chaque créature touchée effectue un **Jet** de **Dextérité** + **Réflexes** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts de Foudre. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

L'arc ne frappe jamais deux fois la même créature.

## CONDUCTEUR 15 XP



PASSIVE · THUNDER

⌚ Passif ↔ – ⚡ –

SPELL · CONTROL

La première fois à chaque tour où vous infligez des dégâts de Foudre à une créature, ses muscles se verrouillent : elle ne peut pas jouer de **Réaction** jusqu'à la fin de son prochain tour.

## COUP DE GÉNIE 20 XP



➤ 2 ENERGY ACTIVE · THUNDER / PSYCHIC

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Jusqu'à la fin de votre tour

SPELL · ENHANCEMENT

Un arc traverse votre crâne et, le temps d'un souffle, tout devient limpide. Jusqu'à la fin de votre tour, votre **Intelligence** est de +6.

À la fin de votre tour, l'arc retombe et vous laissez vide : vous êtes **Sonné** jusqu'à la fin de votre prochain tour.



## COUP DE TONNERRE

15 XP



+ 2 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Action ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Une onde de tonnerre part de vous et emplit un cube de 4,5 m d'arête. Au moment où vous lancez ce ⚡ Sort, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Chaque créature dans le cube effectue un **Jet** de **Constitution** + **Résistance** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts de Tonnerre et est poussée de 3 m loin de vous. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et ne bouge pas.

Le coup s'entend à 90 m.

## Détection Primordiale

15 XP



PASSIVE · THUNDER / PSYCHIC

⌚ Passif ↔ – ⚡ –

SPELL · DIVINATION

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

## ÉTENDUE MARTIALE

10 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · THUNDER / PHYSICAL

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

SPELL · ENHANCEMENT

Vous touchez une arme et la chargez d'un arc bleu qui crépite le long du fer. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une **Attaque** avec elle, l'arc saute de la cible vers une autre créature à 3 m ou moins d'elle et lui inflige 1d4 dégâts de Foudre.

## LV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE

35 XP



Pour chaque amélioration de **Canaliser les charges** que vous possédez, l'arc saute une fois de plus, chaque saut partant de la dernière créature touchée et portant à 3 m ou moins. Il ne frappe jamais deux fois la même créature.



## HARPON D'ÉCLAIR

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un fil de foudre part de votre main et cherche le métal. Visez une créature que vous voyez à portée qui porte du métal sur elle : une arme, une pièce d'armure, une boucle, une poignée de monnaie. 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 1d10 dégâts de Foudre, puis effectue un **Jet** de **Force** + **Athlétisme** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, le fil se tend et la tire de 3 m vers vous.

## PAS DE FOUDRE

10 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Action Bonus ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · MOBILITY

Vous vous défaîtes en un arc et vous reformez ailleurs. Vous vous téléportez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à 9 m ou moins.

## RÉFLEXES D'ORAGE

10 XP



PASSIVE · THUNDER

⌚ Passif ↔ – ⚡ –

SPELL · MOBILITY

Vous partez avant le tonnerre. Lorsque vous lancez votre Initiative, lancez un second 1d4 et gardez le meilleur des deux. Votre Vitesse augmente de 3 m.



## RIPOSTE FULGURANTE

15 XP



+ 1 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

SPELL · MOBILITY

Vous jouez cette **Réaction** lorsqu'une créature à 1,5 m ou moins vous touche avec une **Attaque**.

Vous vous défaîtes sur place et vous reformez à un emplacement libre que vous voyez à 9 m ou moins. La créature subit 1d10 dégâts de Foudre au passage de l'arc.

⚔ **Sonné**

Une créature ⚔ **Sonné** est hors du combat sans être inconsciente. Elle ne peut ni agir, ni jouer de ♦ **Réaction**, ni se déplacer, et elle ne parle qu'avec peine.

Elle rate tout 🌀 **Jet** de 🦾 **Force** et de 🦶 **Dextérité**, et les ⚔ **Attaques** faites contre elle gagnent 1 ⚡ **Avantage**.

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

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • FOUDRE • V0.2.1.84182B49.78A7071D

