AUBAINE



FOUDRE

LE FRACAS DU CIEL

DOMAIN • V0.3.0

AUBAINE

Foudre

Le fracas du ciel

Domain • v0.3.0

Foudre

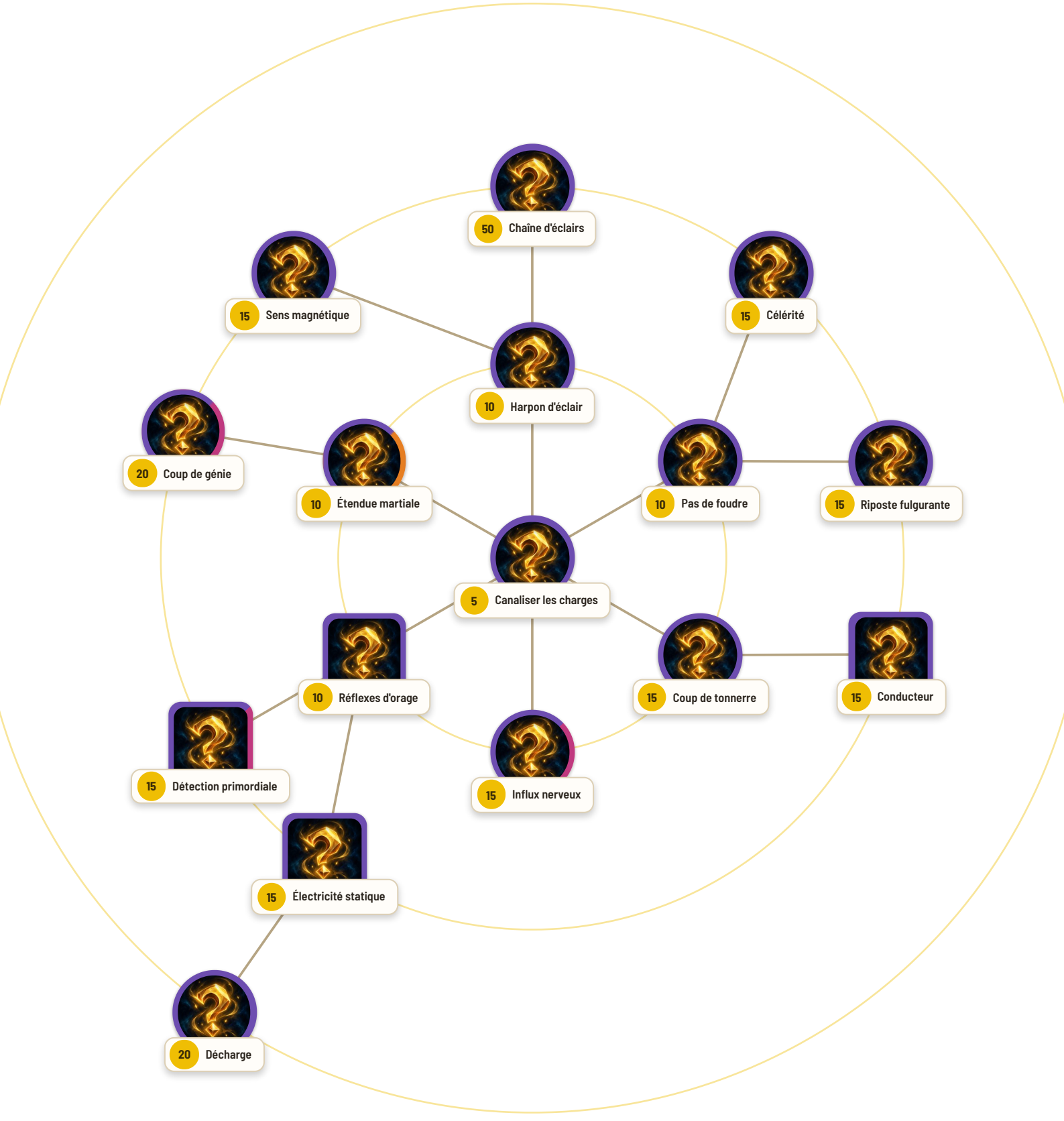
Le fracas du ciel

Writing, design and illustrations: Aubaine.

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

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.2bf7dc5c

Foudre



ACTIVE PASSIVE

THUNDER PHYSICAL PSYCHIC

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.

Dégâts. 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.

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

Forme. 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 Zébrure 25 XP

Lorsque vous lancez Canaliser les charges, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Zébrure. La charge 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 charge 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 charge 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 charge 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, vous gagnez 1 Avantage à vos Jets de Réflexes, et vous ne perdez pas votre Surtension lorsque vous terminez l'un de vos tours sans en avoir gagné.

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 au plus trois autres créatures que vous choisissez parmi celles que vous voyez, 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 (8 + 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.

LV. 2 Chaîne ininterrompue 50 XP

Lorsque vous lancez Chaîne d'éclairs, vous pouvez dépenser 2 Surtension pour que l'arc saute vers au plus quatre autres créatures au lieu de trois, ou 4 Surtension pour qu'il saute vers au plus cinq autres créatures.

Conducteur 15 XP



PASSIVE · THUNDER

Passif ↔ – –

SPELL · CONTROL

La première fois à chaque tour où vous infligez des dégâts de Foudre, choisissez l'une des créatures qui les subissent. Ses muscles se verrouillent : elle ne peut pas jouer de Réaction jusqu'à la fin de son prochain tour.

LV. 2 Court-circuit 25 XP

Lorsque Conducteur verrouille une créature pendant l'un de vos tours, vous gagnez 1 Surtension.

Coup de génie

20 XP



1 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. Tant que Coup de génie dure, votre Intelligence est de +6. Hors combat, il prend fin dès que vous avez effectué un Jet ou joué une autre Compétence. Le DD d'une Compétence que vous jouez pendant ce temps garde cette Intelligence jusqu'à la fin de ses effets.

Lorsque Coup de génie prend fin, l'arc retombe et vous laisse vide : vous êtes Sonné jusqu'à la fin de votre prochain tour, ou pendant 1 minute hors combat.

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 dont l'une des faces touche votre emplacement, du côté de votre choix. 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 (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts de Tonnerre et est poussée de 3 m à l'horizontale, loin de vous, jusqu'à ce qu'une créature ou un obstacle l'arrête. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et ne bouge pas. Les créatures poussées se déplacent l'une après l'autre, de la plus éloignée de vous à la plus proche.

Le coup s'entend à 90 m.

LV. 2 Onde de choc 25 XP

Lorsque vous lancez Coup de tonnerre, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 Surtension. Chaque créature qui échoue à son Jet contre Coup de tonnerre est poussée de 1,5 m de plus par Surtension dépensée.

Décharge

20 XP



2 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Action ↔ Personnel ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous lâchez d'un coup la charge qui vous parcourt, en arcs vers les créatures qui vous entourent. Vous ne pouvez lancer ce Sort que si vous portez au moins 1 Surtension. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Dépensez toute votre Surtension, puis choisissez jusqu'à trois créatures que vous voyez à 3 m ou moins de vous. Chacune effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + ◇ Arcanes). En cas d'échec, elle subit 1d4 dégâts de Foudre par Surtension dépensée. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

LV. 2 Pleine décharge 30 XP

Lorsque vous dépensez 5 Surtension pour Décharge, chaque créature qui échoue à son Jet est aussi Étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

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.

Électricité statique

15 XP



PASSIVE · THUNDER

Passif ↔ – ⧗ –

SPELL · MOBILITY

Le mouvement vous charge comme la laine qu'on frotte. À la fin de chacun de vos tours, vous gagnez 1 Surtension pour chacune des conditions suivantes que vous remplissez.

Course. Pendant ce tour, vous avez parcouru au moins 6 m en dépensant votre déplacement.
Téléportation. Depuis la fin de votre tour précédent, ou depuis le début du combat si c'est votre premier tour, vous vous êtes téléporté au moins une fois, par exemple avec Pas de foudre ou Riposte fulgurante.

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 sur toute sa longueur. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une ⚔ Attaque avec elle, l'arc saute de la cible vers une autre créature de votre choix à 3 m ou moins d'elle, autre que vous, 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 de ce Sort saute une fois de plus, de la dernière créature qu'il a touchée vers une autre créature de votre choix à 3 m ou moins d'elle, autre que vous. Chaque créature que l'arc touche ainsi subit 1d4 dégâts de Foudre. L'arc ne frappe jamais deux fois la même créature, ni la cible de votre ⚔ Attaque.

Harpon d'éclair

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un fil de foudre part de votre main vers le métal que porte une créature, pour la frapper et la tirer vers vous. 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 (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, le fil se tend et la tire de 3 m vers vous, le long du sol, et elle s'arrête devant un obstacle ou au bord d'un vide.

Influx nerveux

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · THUNDER / PSYCHIC

1 Action ↔ 9 m 10 minutes

SPELL · DIVINATION

Vous lisez la tension qui monte dans les nerfs d'une créature que vous voyez à portée, autre qu'un Mort-vivant, un Artificiel, une Plante ou une Vase. Rien ne l'avertit que vous la lisez, à moins qu'une Compétence ne le lui permette.

Tant qu'Influx nerveux dure, vos Jets d'Esprit + Perspicacité qui portent sur elle gagnent 1 Avantage. Chaque fois qu'elle prend peur ou qu'elle s'apprête à attaquer, le MJ vous signale que sa tension monte, sans préciser laquelle de ces deux causes l'explique.

Influx nerveux prend fin si elle quitte la portée.

Pas de foudre

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Action Bonus ↔ 9 m Instantanée

SPELL · MOBILITY

Vous vous défaites en un arc et vous reformez ailleurs. Vous vous téléportez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.

LV. 2 Pas de deux

20 XP

Lorsque vous lancez Pas de foudre, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour emmener une créature consentante que vous touchez, de votre Taille ou plus petite. Elle se téléporte avec vous jusqu'à un emplacement libre de votre choix, à 1,5 m ou moins de celui où vous arrivez. Ce trajet ne compte pas dans son déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.

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



2 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Réaction ↔ 9 m Instantanée

SPELL · MOBILITY · PROTECTION

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

Réduisez de 1d8 les dégâts de cette Attaque. Vous vous défaites ensuite sur place et vous vous téléportez jusqu'à un emplacement libre que vous voyez à portée. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité. S'il a lieu, la créature subit 1d10 dégâts de Foudre au passage de l'arc.

Sens magnétique

15 XP



1 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Action ↔ Personnel 10 minutes

SPELL · DIVINATION

Vous sentez le métal comme une chaleur sur la peau. Tant que Sens magnétique dure, vous savez où se trouve chaque objet de métal à 9 m ou moins de vous, jusqu'au moindre clou, même dans une poche, derrière une paroi ou sous la terre. Vous en percevez la forme et vous savez s'il bouge.

Le métal que porte une créature Cachée pour vous échappe à ce sens tant qu'elle le reste. Vos Jets d'Esprit + Perception pour trouver une créature Cachée qui porte du métal à 9 m ou moins de vous gagnent 1 Avantage.

LV. 2 Aiguille aimantée

20 XP

Lorsque vous lancez Sens magnétique, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour nommer un objet de métal que vous avez déjà tenu en main. Tant que Sens magnétique dure, vous savez dans quelle direction et à quelle distance se trouve cet objet, si 1 kilomètre ou moins vous en sépare. Il vous échappe tant qu'une créature Cachée pour vous le porte.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Aim APTITUDE

Hitting at range, by shooting, throwing a weapon or an object, or hurling a Spell.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

Insight APTITUDE

Reading a creature's mood and intentions, and sensing when it lies.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Size RULE WORD

A creature's build, sorted into categories from the slightest to the most colossal. Yours comes from your Species.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

Caché

Une créature **Cachée** est hors de vue de celles qui la cherchent. Elles ne savent pas où elle se trouve et ne peuvent pas la prendre pour cible.

Sa première ⚔ Attaque depuis sa cachette gagne 1 » Avantage.

Elle perd l'état lorsqu'elle attaque, lorsqu'elle se montre, et lorsqu'une créature l'emporte sur elle à un Jet de ◇ Perception. L'état vaut créature par créature : rester **cachée** pour l'une n'est pas l'être pour toutes.

Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any ◆ Reaction, and it suffers 1 « Disadvantage on its ⚔ Attacks.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

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.

Stunned

A **Stunned** creature is out of the fight but still conscious. It is **Immobilisé**, it cannot act or take any ◆ Reaction, and it speaks only with difficulty.

It fails every Strength and Dexterity Roll, and ⚔ Attacks made against it gain 1 » Advantage.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Surtension

Surtension s'accumule sur vous jusqu'à 5. Au début de chacun de vos tours, votre Vitesse augmente de 1,5 m par **Surtension** que vous portez, pour une augmentation de 4,5 m au plus.

Cette augmentation dure jusqu'à la fin de ce tour, même si vous perdez ou dépensez votre **Surtension** entre-temps. Elle ne s'applique pas si vous êtes **Immobilisé**.

Vous perdez toute votre **Surtension** lorsque vous terminez l'un de vos tours sans en avoir gagné pendant ce tour. Un gain qui se produit à la fin de ce tour compte.

Au début d'un combat, vous perdez toute votre **Surtension**.



© AUBAINE • FOUDRE • V0.3.0.5EEB14C4.2BF7DC5C